



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) di KELAS V
MIN 1 SIBOLGA**

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mendapatkan gelar sarjana pendidikan

Oleh

RESA AMELIA LUBIS
NIM: 1620500031

PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2021**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) di KELAS V
MIN 1 SIBOLGA**

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mendapatkan gelar sarjana pendidikan

Oleh

RESA AMELIA LUBIS
NIM: 1620500031



PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Syafrilianto, M.Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2021**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Resa Amelia Lubis

Lampiran : 6 Eksampler

Padangsidempuan, April 2021
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-

Padangsidempuan

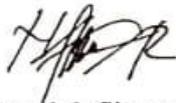
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Pesa Amelia Lubis** yang berjudul: **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Di Kelas V MIN 1 Sibolga"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

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

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

PEMBIMBING I



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

PEMBIMBING II



Syafrillianto, M.Pd.
NIP. 198704022018011001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V MIN 1 Sibolga.
Nama : Resa Amelia Lubis
NIM : 16 205 00031
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Padangsidimpuan, Februari 2021
Dekan,

Dr. Lely Hilda M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resa Amelia Lubis
Nim : 16 205 00031
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Di Kelas V MIN 1 Sibolga”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Maret 2021

Pembuat Pernyataan

Resa Amelia Lubis
16 205 00031

STAMBUK TERAI
EMPEL
AN 326A11F6499576781
6000
ENAM RIBU RUPIAH

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Di Kelas V MIN 1 Sibolga” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini. Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Maret 2021

Pembuat Pernyataan




Resa Amelia Lubis
16 205 00031



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

BERITA ACARA UJIAN MUNAQSAH

Ketua bersama anggota-anggota penguji lainnya, setelah memperhatikan hasil ujian mahasiswa:

Nama : Resa Amelia Lubis
NIM : 16 205 000031
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan :

LULUS/LULUS BERSYARAT/MENGULANG (*)

Dalam Ujian Munaqasah skripsi IAIN Padangsidimpuan dengan Nilai 84,5 (A).
Dengan demikian mahasiswa tersebut telah menyelesaikan seluruh beban studi yang telah ditetapkan IAIN Padangsidimpuan dan memperoleh YUDISIUM :

- ✓ PUJIAN
- SANGAT MEMUASKAN
- MEMUASKAN
- CUKUP
- TDK LULUS (*)

Dengan IPK 3,96 oleh karena itu diberikan kepadanya hak memakai gelar **SARJANA PENDIDIKAN (S.Pd)** dan segala hak yang menyertainya.

Mahasiswa yang namanya di atas terdaftar sebagai alumni ke 14.
Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya.

Sekretaris

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

Tim Penguji:

1. Nursyaidah, M. Pd
(Penguji Bidang Isi dan Bahasa)
2. Nur Fauziah Siregar, M.Pd
(Penguji Bidang Metodologi)
3. Dr. Erna Ikawati, M.Pd
(Penguji Bidang Umum)
4. Syafriyanto, M.Pd
(Penguji Bidang PGMI)

Padangsidimpuan, 2 April 2021
Panitia Ujian Munaqasah Skripsi
IAIN Padangsidimpuan
Ketua

Nursyaidah, M. Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

1.

3.

2.

4.

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : Resa Amelia Lubis
NIM : 16 205 00031
JUDUL SKRIPSI : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di Kelas V MIN 1 Sibolga

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	 _____
2.	<u>Nur Fauziah Siregar, M.Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	 _____
3.	<u>Dr. Erna Ikawati, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	 _____
4.	<u>Syafrilianto, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	 _____

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 21 April 2021
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 84,5/A
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.96
Predikat : Pujian

ABSTRAK

Nama : Resa Amelia Lubis
NIM : 1620500031
Judul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Di Kelas V Min 1 Sibolga.**

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu kurang maksimalnya hasil belajar siswa kelas V-b dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 “bagaimana tubuh mengolah makanan”. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran belum melibatkan siswa secara optimal, pembelajaran cenderung berpusat kepada guru dengan model pembelajaran yang kurang menarik cenderung mengarah kepada model konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui (1) peningkatan hasil belajar dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran tematik tema 3 subtema 1 “bagaimana tubuh mengolah makanan” di kelas V-B MIN 1 Sibolga.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian PTK dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu tes, observasi dan wawancara dengan teknik analisis data statistik deskriptif dan kualitatif deskriptif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 “bagaimana tubuh mengolah makanan” mengalami peningkatan setiap siklusnya. (1) hasil belajar siswa sebelum tindakan mendapat nilai rata-rata 63,3 (44,4%) meningkat pada siklus I setelah diterapkan model (TGT) nilai rata-rata menjadi 73,34 (55,6%) dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 86,29 (83,33%). (2) respon siswa dari bidang terhadap penerapan model pembelajaran TGT (kerjasama, disiplin dan tanggung jawab) pada siklus I dengan rata-rata hasil observasi 71,6 (pertemuan 1) menjadi 72,2 (pertemuan 2) dikategorikan cukup, meningkat pada siklus II dengan rata-rata hasil observasi diangka 85,5 (pertemuan 1) menjadi 86,1 (pertemuan 2) dengan kategori nilai baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 3 subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas V-B MIN 1 Sibolga.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

ABSTRAK

Nama : Resa Amelia Lubis
NIM : 1620500031
Judul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Di Kelas V Min 1 Sibolga.**

The problem in this study is the low learning outcomes of class Vb students in thematic learning on theme 3 sub-theme 1 “how the body processes food”. This happens because the learning process has not involved students optimally, learning tends to be teacher-centered with less attractive learning models that tend to lead to conventional models.

Based on this, this research was conducted with the aim of knowing (1) improving learning outcomes by using the Teams Games Tournament (TGT) model in thematic subjects theme 3 sub-theme 1 “how the body processes food” in class VB MIN 1 Sibolga.

This type of research is in the form of Classroom Action Research (PTK) which consists of four stages, namely: planning, action, observation and reflection. The CAR research was conducted in 2 cycles consisting of two meetings. The data collection techniques of this research are tests, observations and interviews with descriptive and qualitative descriptive statistical data analysis techniques.

This study shows that student learning outcomes in thematic learning theme 3 sub-theme 1 “how the body processes food” has increased each cycle. (1) student learning outcomes before the action got an average score of 63.3 (44.4%) increased in the first cycle after applying the model (TGT) the average value became 73.34 (55.6%) and the second cycle value the average increased to 86.29 (83.33%). (2) student responses from the field to the application of the TGT learning model (cooperation, discipline and responsibility) in the first cycle with an average observation result of 71.6 (meeting 1) being 72.2 (meeting 2) categorized as sufficient, increasing in cycle II with an average observation result numbered from 85.5 (meeting 1) to 86.1 (meeting 2) with a very good score category.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament Learning Model

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia menuju kebenaran yang disinari dengan iman dan islam.

Untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut AGANA Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan, maka penulis mengajukan skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) di KELAS V MIN 1 SIBOLGA.”**

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., selaku Rektor IAIN Padangsidempuan dan Wakil Rektor I, II dan III serta civitas akademik IAIN Padangsidempuan.
2. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Syafrilianto, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan beserta jajarannya.

4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku ketua program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Padangsidimpuan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan dukungan dan arahan pkepada penulis selama proses perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh pegawai IAIN Padangsidimpuan yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan moril dengan ikhlas sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan sebaik mungkin. Khususnya untuk seluruh Dosen PGMI yang telah memberikan ilmu di dalam maupun di luar perkuliahan.
6. Ucapan terimakasih kepada Ibu Rukiah, S.Pd selaku kepala sekolah MIN 1 Sibolga, Ibu Aidar Pasaribu, S.Pd.I selaku Guru Kelas V^B serta seluruh dewan guru dan para siswa kelas V yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian sehingga dapat membantu mengumpulkan data yang diperlukan dalam skripsi.
7. Teman-teman di IAIN Padangsidimpuan, khususnya PGMI-1 angkatan 2016 yang berjuang bersama-sama menyelesaikan Skripsi. Khusus untuk teman kos selaku sahabat selama 4 tahun ini penulis banyak berterima kasih karena selalu memberikan dukungan agar tetap semangat mencapai wisuda bersama.
8. Saudara-saudara yang memberikan dukungan kepada penulis agar penelitian ini dapat selesai tepat waktu.
9. Teristimewa kepada Ayahanda (Ismet Lubis) dan Ibunda (Masniwati Nasution) Saudara perempuan (Sandia Nirma Yunita Lubis dan Nurfadilah Lubis) dan Saudara Laki-laki (Aldo Ismawan Lubis) dan seluruh keluarga besar yang

senantiasa menjadi tonggak perjuangan dalam penyusunan skripsi ini, memberikan do'a, dukungan dan kasih sayang dan semangat yang luar biasa kepada penulis.

Untuk itu dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada mereka, semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka dengan berlipat ganda. Penulis juga meminta maaf apabila ada kekurangan dan kelemahan di dalam skripsi ini karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT. Sumbangan kritik dan saran dari pembaca sangatlah penulis harapkan guna penyempurnaan di masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padangsidimpuan, 22 September 2020

Penulis

Resa Amelia Lubis
NIM. 1620500005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL/SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Batasan Istilah	7
F. Kegunaan Penelitian	8
G. Indikator Keberhasilan Tindakan	9
H. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
• 1. Hakikat Belajar	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Model Pembelajaran <i>Temas Games Tournament</i>	18
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Temas Games Tournament</i>	18
b. Model Model Pembelajaran <i>Temas Games Tournament</i>	19
c. Langkah-langkah Model <i>Temas Games Tournament</i>	21
d. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Temas Games Tournament</i>	22
e. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Temas Games Tournament</i>	23
3. Pembelajaran Tema 6 Subtema 1	23
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berfikir	32
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis dan Metode Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	42



BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	44
1. Kondisi Awal.....	44
2. Siklus I.....	47
3. Siklus II	59
B. Pembahasan.....	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	75

BAB VPENUTUP

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83
-----------------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	84
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Nilai Harian TEMATIK/IPA Kelas V MIN 1 Sibolga T.P 2020/2021	3
Tabel 2.1 KKO Penilaian Ranah Kognitif	15
Tabel 2.2 KKO Penilaian Ranah Afektif	17
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Tes Kognitif.....	41
Tabel 4.1 Data Pre Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	45
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I (Pertemuan 2).....	50
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I (Pertemuan 2).....	54
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Nilai Kognitif Siswa Pada Tes Siklus I.....	56
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (Pertemuan 1)	62
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (Pertemuan 2)	66
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Nilai Kognitif Siswa Pada Tes Siklus II.....	68
Tabel 4.8 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pre Tes, Tes Siklus I Dan Tes Siklus II.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 3.1 Kerangka PTK Model Hopkins.....	36
Gambar 4.1 Grafik Perolehan Hasil Belajar Kognitif Setiap Level Siklus I	57
Gambar 4.2 Grafik Perolehan Hasil Belajar Kognitif Setiap Level Siklus II	69
Gambar 4.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Renacan Program Pembelajaran (RPP).....	84
Lampiran II Kisi-Kisi Tes Penguasaan Konsep (Kognitif).....	116
Lampiran III Pedoman Observasi Aktivitas Siswa	119
Lampiran IV Pedoman Observasi Aktivitas Guru	120
Lampiran V Instrumen Tes Kognitif	122
Lampiran VI Kunci Jawaban	125
Lampiran VII Lembar Validasi.....	126
Lampiran VIII Data Tes Kognitif Pos Tes	130
Lampiran IX Data Keberhasilan Setiap Level Kognitif.....	133
Lampiran X Data Observasi Aktivitas Siswa	135
Lampiran XI Data Observasi Aktivitas Guru	139
Lampiran XII Dokumentasi Penelitian	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup.¹ Pendidikan juga merupakan suatu kesatuan yang kompleks. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Arus perkembangan zaman yang sangat deras membawa pengaruh besar bagi pendidikan yang perlu meningkatkan kualitasnya dalam membentuk karakter anak bangsa. Salah satu upaya yang perlu dilakukan yakni dengan mengadakan pembaharuan terhadap kurikulum pendidikan dalam bentuk penerapan kurikulum 2013. Tuntutan pembelajaran kurikulum 2013 menghendaki suatu proses pendidikan yang memberikan

¹Salam Burhanuddin, *Pengantar Pedagogik Dasar-Dasar Ilmu Mendidik* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2011), hlm. 4.

²Kemenag, *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2006), hlm. 5.

kesempatan bagi peserta didik mengembangkan bakat, kemampuan dan kompetensi yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan dengan pengalihan peran pendidik dalam pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*).

Student centered berarti bahwa peserta didik berperan aktif dalam memperoleh, mengolah dan mendapatkan informasi mengenai materi pelajaran pada saat proses pembelajaran, sedangkan pendidik berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan evaluator terhadap kegiatan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan semua unsur yang dapat membantu seorang pendidik menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dengan interaksi dua arah, dengan tujuan terciptanya suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai suatu produk akhir yang diperoleh dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³

Tuntutan kurikulum 2013 juga menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik menjadi seorang yang berkepribadian baik, berkarakter pancasila, kreatif, bertanggung jawab, disiplin, kerjasama, empati, solidaritas dan mandiri. Hal-hal inilah yang nantinya dijadikan pendidik sebagai pedoman standar kompetensi lulusan yang harus memenuhi 3 aspek kriteria penilaian yakni: aspek sikap (afektif), intelektual (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) yang dikembangkan

³Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hlm. 7.

agar nantinya peserta didik dapat berkontribusi dalam kehidupannya bermasyarakat, berbangsa, bernegara.

Namun fakta di lapangan yang ditemukan melalui observasi bahwa belum semua sekolah mampu menerapkan dan melaksanakan tuntutan kurikulum 2013 secara optimal. Salah satu sekolah di Sibolga misalnya, peneliti melakukan penelitian pra-riset untuk mengidentifikasi masalah pendidikan. Dari hasil observasi ditemukan masalah terkait rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik terkhusus pada mata pelajaran IPA dikelas V. Berdasarkan dokumen MIN 1 Sibolga bahwa KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 75. Dari total 18 siswa kelas V, hanya 11 siswa yang mencapai KKM, sementara 14 siswa lainnya (56%) belum mencapai KKM.

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Nilai Harian IPA Siswa kelas V MIN 1 Sibolga T.P 2020/2021⁴

No	Jumlah Siswa	KKM	Presentase Ketuntasan	Keterangan
1.	8 orang	75	44,4 %	Tuntas
2.	10 orang		55,6 %	Tidak tuntas
	18 orang		100 %	

Observasi juga dilakukan dengan memantau proses pembelajaran dikelas, dari hasil pengamatan peneliti murid-murid di MIN1 Sibolga bisa dikategorikan sebagai murid yang sangat aktif, namun masalahnya keaktifan mereka belum terarahkan ke hal yang seharusnya. Misalnya saja

⁴Hasil Observasi Nilai Harian siswa pada kelas V-b MIN 1 Sibolga, pada tanggal 10 oktober 2019 pukul 10:00 WIB

aktif dalam menanggapi pelajaran atau bahkan aktif dalam menyimak dan merespon guru yang sedang mengajar, namun sebaliknya keaktifan mereka berarah ke hal yang kurang baik. Misalnya saja, bermain, senang bergerak mengganggu teman pada saat jam pelajaran berlari-lari, atau bahkan tak merespon guru yang sedang mengajar di depan kelas oleh sebab itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan.⁵

Setelah dilakukan penelitian alasan kenapa sebagian besar dari mereka berbuat demikian dikarenakan pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat itu adalah pembelajaran tematik yang dianggap mereka sebagai sebuah pembelajaran yang sedikit rumit dipahami jika diajarkan secara konvensional. Pembelajaran tematik itu sendiri diartikan sebagai pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.⁶ Pembelajaran ini hendaknya disandingkan dengan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk terciptanya suasana belajar yang berkesan dan menyenangkan untuk peserta didik

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yaitu siswa belajar dalam kelompoknya kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada

⁵Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 35.

⁶Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2018), hlm. 3.

penghargaan kelompok. Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas V MIN 1 Sibolga yang peneliti lihat di lapangan, dimana peserta didik lebih suka bermain pada saat pembelajaran namun akan jauh bersemangat jika ditawarkan sebuah permainan yang nantinya akan mendapatkan sebuah hadiah/reward.

Model pembelajaran ini dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik khususnya IPA sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Ari Setywan, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni⁷ yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Hal yang serupa juga dinyatakan oleh Muhammad Hasim dkk,⁸ yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kategori keaktifan siswa dalam penelitian ini salah satunya adalah kerjasama dalam kelompok mencakup sikap tanggung jawab dan disiplin.

⁷Rochmad Ari Setywan, Firosalina Kristin dan Indri Anugraheni, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*," *Jurnal BASICEDU* Vol. 3 No. 1 tahun 2019 halaman 187-193 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. Tersedia online <https://jbasic.org/index.basicedu>. diakses Jum'at 29 Januari 2021 pukul 19:00.

⁸Muhammad Hasim, I Made Citra W dan Ndara Tanggu Rendara, "*Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*", *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* Vol. 6 No: 3 Tahun 2016. Tersedia online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article>. diakses pada Kamis 4 Februari 2021.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V MIN 1 Sibolga.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa masalah yang teridentifikasi pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 1 Sibolga yaitu:

1. Hasil belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran tematik.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang cenderung menyimpang kearah keributan, karena belum terarahkan secara optimal.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini ialah: Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada tema 3 “Makanan Sehat” subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah makanan” di kelas V MIN 1 Sibolga?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada tema 3 “Makanan Sehat” subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” di kelas V MIN 1 Sibolga.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dibuat batasan istilah sebagai berikut:

1. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah:
 - a. Hasil belajar ranah kognitif menurut taksonomi Bloom⁹ yang dibatasi pada tingkatan: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4).
 - b. Hasil belajar afektif dibagi menjadi 5 tingkatan yaitu: penerimaan (A1), partisipasi (A2), penilaian (A3), organisasi (A4) (sikap disiplin, tanggung jawab dan kerjasama).¹⁰
2. Model pembelajaran *teams games tournament* dalam penelitian ini merujuk kepada model pembelajaran kooperatif menurut Slavin¹¹ dengan langkah-langkah pembelajaran yakni sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
3. Tema 3 “Makanan Sehat” dalam penelitian ini adalah tema pembelajaran kelas V dengan dibatasi pada subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan”. Tema ini memuat kajian materi ruang lingkup IPA diantaranya: jenis makanan sehat, organ dan sistem

⁹Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Pembelajaran Pengajaran Dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 100-101.

¹⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 50-51.

¹¹Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.70.

pencernaan hewan, organ dan sistem pencernaan manusia serta bagaimana makanan diolah didalam tubuh manusia.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan kepada semua pihak, secara khususnya:

1. Bagi guru
 - a. Untuk meningkatkan sikap profesional dan kepercayaan diri guru.
 - b. dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan bahan masukan untuk memperbaiki cara pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *temas games tournament* (TGT) agar peserta didik lebih terbakar semangat dan termotivasi untuk belajar lebih giat dari sebelumnya serta sebagai panduan bagi teman se-profesi pendidik yang akan melakukan penelitian tindakan kelas.
2. Bagi peserta didik
 - a. Lebih termotivasi untuk giat belajar dengan penerapan model pembelajaran *temas games tournament* (TGT) yang diberikan oleh pendidik.
 - b. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 3 Makanan Sehat subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.
3. Bagi sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau evaluasi dalam meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran khususnya pada tema 3 Makanan Sehat subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.
4. Bagi peneliti
 - a. Digunakan sebagai syarat untuk melengkapi/memenuhi tugas akhir dalam perkuliahan yang dilaksanakan di Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

G. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah: Hasil belajar peserta didik berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran 75% dari jumlah siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri dari:

Bab I ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II Memuat uraian tentang kajian teori terdahulu, kerangka teori yang relevan dengan judul penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti beserta lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek

penelitian, prosedur penelitian, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV memuat tentang hasil penelitian yang berisi deskripsi hasil penelitian tentang jawaban dari rumusan masalah yang dipertanyakan, hasil dari tindakan dalam siklus dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan bagian penutup dari keseluruhan isi skripsi yang memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar sangat dianjurkan untuk dilakukan setiap individu dari dulu sampai sekarang, bahkan dalam salah satu ayat Al-qura'an telah difirmankan oleh ALLAH SWT pada Q.S Al-Mujadalah: 11 dengan terjemahannya sebagai berikut:¹²

Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya ALLAH akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya ALLAH akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan ALLAH Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan".

Jika kita analisis dari kandungan arti ayat Al-qur'an di atas maka dapat kita lihat bahwasanya ALLAH telah memerintahkan kita untuk meringankan langkah ikut dalam sebuah majlis ilmu dan menjanjikan akan menaikkan derajat orang-orang beriman yang mau menuntut ilmu.

¹²Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim Tajwid Dan Terjemahan* (Surabaya: Halim Publishing, 2013), Hlm. 543.

Dari kandungan ayat ini dapat kita simpulkan betapa pentingnya belajar untuk setiap individu.

Belajar dalam arti yang luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku. Oleh karena belajar dapat terjadi ketika pribadi bersentuhan dengan lingkungan maka pembelajaran terhadap siswa tidak hanya dapat dilakukan di sekolah, sebab dunia merupakan lingkungan belajar yang memungkinkan perubahan perilaku.¹³ Belajar dalam arti sempit dapat kita kaitkan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan bahwa belajar atau pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.¹⁴

b. Teori Belajar

Terdapat beberapa ahli yang mendefinisikan pandangan tentang teori belajar, salah satu tokoh tersebut adalah Lev Vygotsy. Menurut Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas-tugas tersebut berada *Zone of Proximal Development*.

Teori belajar menurut Vygotsky ini memiliki ciri sebagai berikut: menekankan pada proses belajar, mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada peserta didik, sangat mendukung terjadinya

¹³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 47.

¹⁴Dirman and Cici Juarsih, *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), hlm. 7.

belajar kooperatif, penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik.¹⁵

Teori Vygotsky dalam pembelajaran dikenal dengan *scaffolding* yaitu memberikan sejumlah besar dukungan kepada anak selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia melakukannya sendiri, teori ini sangat relevan dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT (seperti pada kajian teori pada poin c). Berdasarkan hal tersebut upaya meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran TGT untuk pembelajaran IPA dinilai relevan dengan menggunakan teori belajar Vygotsky, karena kajian IPA dikenal sebagai materi yang sedikit rumit yang akan lebih efektif diajarkan dengan cara kooperatif.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh R. M. Faisal dimana dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan teori belajar Vygotsky dapat digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar IPA bahasan sistem pencernaan. Oleh karena itu, perpaduan teori belajar Vygotsky dan model TGT merupakan salah satu upaya yang dinilai cocok untuk meningkatkan hasil belajar IPA.¹⁶

¹⁵Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2015), hlm. 75.

¹⁶Rilwan Maqashing Faisal, "*Penerapan Teori Lev Vygotsky Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah Kolasi Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan*", *Skripsi Repository UIN Alauddin Makasar 2019*. Tersedia online repository.uin-alauddin.ac.id. Diakses pada, Kamis 4 Februari 2021.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹⁷ Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hal yang dapat dipandang dari dua sisi yakni: sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis anak kognitif, afektif dan psikomotorik dan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.¹⁸

- 1) Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stiumulus, penyimpanan informasi hingga pada pemanggilan kembali informasi untuk memecahkan suatu masalah. Dimensi proses kognitif yaitu sebagaiberikut:¹⁹
 - a) Mengingat merupakan sebuah proses memanggil kembali pengetahuan yang berada dalam memori jangka panjang untuk kemudia dilakukan perbandingan dengan pengetahuan baru yang didapatkan.

¹⁷Asep Jihadi and Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Bantul: Multi Presindo, 2013), hlm. 14.

¹⁸Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniyah*, 2014.

¹⁹Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Pembelajaran Pengajaran Dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, hlm.103-124.

- b) Memahami, seorang peserta didik dikatakan paham jika mereka mampu membentuk sebuah makna dari pesan-pesan pembelajaran dalam segala bentuk baik lisan, tulisan, tabel yang di berikan melalui pengajaran dari berbagai sumber.
- c) Mengaplikasikan, berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural dengan menerapkan pengajaran guru untuk memecahkan masalah sesuai prosedur yang diajarkan.
- d) Menganalisis merupakan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil penyusunnyadan menentukan korelasi antara bagian tersebut dengan keseluruhan struktur. Mengevaluasi diartikan sebagai proses pembuatan keputusan berdasarkan kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi yang ditentukan sendiri oleh peserta didik.
- e) Mencipta merupakan sebuah kegiatan yang meminta peserta didik untuk membuat suatu produk yang baru dengan menyusun sejumlah elemen atau ilmu pengetahuan yang didapatkan menjadi satu pola yang tidak ada sebelumnya.

Dalam pengaplikasian domain kognitif di dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan kata kerja operasional yang sesuai dengan tingkatan domain kognitif yang dipilih, contohnya terdapat dalam tabel berikut:²⁰

²⁰Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Pembelajaran Pengajaran Dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, hlm.100-102.

Tabel 2.1 KKO penilaian ranah kognitif

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

- 2) Hasil belajar afektif merupakan perubahan perilaku dalam aspek sikap yang ditimbulkan oleh pembelajaran. sikap merupakan

refleksi dari nilai yang dimiliki, oleh karenanya pendidikan sikap pada dasarnya pendidikan nilai.²¹ Karthwol membagi hasil belajar afektif menjadi 5 tingkata yaitu:²²

- a) Penerimaan (A1) adalah kemauan menerima stimulus yang datang kepada peserta didik.
- b) Partispasi (A2) keinginan memberikan respon terhadap stimulus yang datang dan ikut terlibat dalam pembelajaran.
- c) Penilaian (A3) kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari stimulus tersebut.
- d) Organisasi(A4) kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman dirinya dalam berperilaku baik.
- e) Karakterisasi (A5) menjadikan nilai-nilai yang dipilih bukan hanya sekedar pedoman, namun menjadikannya bagian dari pribadi dalam berperilaku.

Dalam mengukur aspek afektif terdapat kata kerja operasional yang perlu digunakan yakni sebagai berikut:²³

Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
Memilih	Menjawab	Meyakini	Mengubah	Melayani
Mempertanyakan	Membantu	Mengimani	Menata	Mendengarkan

²¹Ai Erfariyah, "Perbandingan Peningkatan Prestasi Kognitif Dan Afektif Siswa Pada Konsep Ekosistem Perairan Menggunakan Pendekatan Lingkungan Dengan Pendekatan Konvensional." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5, No. 3 November 2015.

²²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,... hlm. 51-52.

²³Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 167.

Mengikuti	Mengajukan	Memperjelas	Membangun	Membuktikan
Memberi	Menyenangi	Melengkapi	Memadukan	Memecahkan
Menganut	Menyambut	Mengusulkan	Mengelola	Memengaruhi
Mematuhi	Mengatakan	Meyakinkan	Menegosiasi	Berakhlak
Meminati	Memilah	Mengundang	Merembuk	Menunjukkan

Tabel 2.2 KKO penilaian ranah afektif

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, hal ini dikarenakan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan ilmu-ilmu eksak, sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.²⁴

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim dikembangkan pertama kali oleh Devries, Slavin dan Edwards. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka.²⁵ Sintaks penggunaan TGT hampir sama dengan STAD. Perbedaannya adalah proses evaluasi kuis pada STAD digantikan dengan turnamen akademik dalam TGT.

²⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif -Agresif* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 83.

²⁵Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), hlm. 240.

Dalam turnamen akademik ini, peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan setara pada masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk berkompetisi. Skor yang didapatkan oleh setiap peserta didik dalam kelompok setara yang merupakan wakil kelompok akan menjadi poin/skor kelompok. Secara teoritis, turnamen akademik diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan kerjasama untuk saling membantu antar sesama anggota kelompok.²⁶

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

Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu:

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung/ceramah dan diskusi yang dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (game)

Biasanya kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik berkelompok yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi

²⁶Jufri Wahab, *Belajar Dan Pembelajaran SAINS*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta), hlm. 121-122.

akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompok dan sekaligus mempersiapkan kelompoknya akan bekerja lebih baik dan optimal pada saat game.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, pada turnamen pertama, pendidik membagi peserta didik dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Team Recognize (penghargaan kelompok)

Pendidik kemudian mengumumkan pemenang, dan masing-masing mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.²⁷

²⁷Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 92-93.

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

Langkah-langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:²⁸

- 1) Pendidik menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam turnamen, seperti alat yang digunakan sebagai bel, lembar soal, spidol dan lain sebagainya.
- 2) Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok.
- 3) Pendidik menjelaskan aturan permainan. Yakni siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang yang merupakan kelompok yang dikondisikan secara heterogen baik dari prestasi, jenis kelamin maupun suku. Pendidik menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim untuk memastikan setiap orang telah menguasai materi. Kemudian setiap siswa diberikan kuis perorangan yang dikerjakan secara individual.
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas: ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras-keras, dan beri jawaban.

²⁸Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, hlm. 241.

- 6) Kelompok penantang bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua bertugas menyetujui pembaca atau pemberi jawaban dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*)
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor dibandingkan dengan rata-rata skor terdahulu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Siswa yang berhasil meraih skor terbanyak diberikan sebuah penghargaan.

d. Kelebihan Pembelajaran Model *Teams Games Tournament* (TGT)

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu turnamen.
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- 4) Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama dalam proses pembelajaran.
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses pembelajaran.²⁹

²⁹Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 234

e. Kekurangan Pembelajaran Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model ini memerlukan persiapan yang matang dalam pelaksanaannya dan menghabiskan waktu yang relatif lama. Selain itu model ini juga harus dilakukan secara berkesinambungan karena jika tidak materi tidak akan dapat tertanam baik dalam memori jangka panjang peserta didik.³⁰

3. Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Pendekatan tematik terpadu yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema. Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan berbagai kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner dan transdisipliner.³¹

Salah satu tema yang ada pada kelas V yaitu Tema 3 Makanan Sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan yang memuat berbagai macam materi yang berhubungan dengan makanan sehat serta bagaimana cara tubuh mengolah makanan melalui sistem

³⁰*Ibid.*, hlm. 234

³¹Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 29.

pencernaan pada manusia dan hewan serta fungsi dari masing-masing organ pada sistem pencernaan.³²

a) Makanan Sehat

Perhatikan percakapan mengenai makanan sehat berikut :



Makanan sehat baik untuk tubuh kita. Tubuh manusia mengolah makanan menjadi nutrisi yang bermanfaat bagi kesehatan dan pertumbuhan tubuh. Untuk lebih jelasnya, bacalah dialog di bawah ini dengan saksama!

Dayu : "Wah, sedapnya sarapanku hari ini!"

Edo : "Sarapan apa kamu pagi ini, Dayu? Kalau aku seperti biasa, nasi, sayur dan telur mata sapi sudah cukup!"

Dayu : "Ibuku membuat bubur ayam istimewa, Edo."

Siti : "Aduh, semuanya terdengar enak untukku, sekalipun hanya nasi, sayur, dan telur mata sapi. Apalagi kalau bubur ayam istimewa. Bersyukurlah kita dikaruniai sistem pencernaan, teman-teman. Dengan begitu makanan yang kita makan dapat membawa manfaat untuk tubuh kita."

Dayu : "Betul juga ya. Apa sebenarnya manfaat sistem pencernaan itu, Siti?"

Siti : "Sistem pencernaan merupakan organ yang dapat ditemui pada manusia dan hewan. Sistem pencernaan berfungsi untuk memperhalus makanan sehingga menghasilkan nutrisi yang dapat diserap oleh tubuh. Dengan adanya nutrisi tersebut, maka manusia dan hewan, dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Jika makanan yang dikonsumsi itu sehat dan bergizi tinggi, maka manusia atau hewan yang mengonsumsinya akan bertumbuh dengan sehat."

Edo : "Aku pernah melihat iklan tentang bubur ayam dengan beras organik. Dalam iklan tersebut terdapat kalimat yang mengajak orang untuk memakan bubur organik itu."

Dayu : "Wah, kedengarannya menarik, ya, Edo. Kapan-kapan kita makan bubur ayam di tempat itu, yuk. Pasti lebih sehat karena berasnya organik."

Makanan Sehat adalah makanan yang bermanfaat bagi kesehatan dan pertumbuhan tubuh seperti: nasi, sayuran, buah-buahan, lauk pauk ditambah dengan susu yang tergolong kepada makanan 4 sehat 5 sempurna. Untuk lebih jelasnya mari baca percakapan edo, siti dan dayu diatas.

³²Fransiska Susilawati, *Makanan Sehat/kementrian Pendidikan Kebudayaan-Edisi Revisi*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 2-18

b) Pencernaan Hewan Ruminansia.



Bagaimana **sistem pencernaan makanan pada hewan ruminansia**? Simak penjelasan berikut ini.

Hewan ruminansia adalah kelompok hewan mamalia yang biasa memamah (memakan) dua kali dan dikenal dengan hewan memamah biak.

Contoh hewan ruminansia ialah sapi, kerbau, rusa, domba, kambing, dan kijang.

Sistem pencernaan hewan ruminansia lebih kompleks dibandingkan pencernaan hewan lainnya. Pada hewan ruminansia terdapat empat bagian lambung dengan fungsi yang spesifik. Selain itu, pencernaan makanan pada hewan ruminansia dibantu oleh beberapa mikrob (bakteri dan protozoa). Mikrob tersebut dapat membantu mencerna rumput

Coba kamu perhatikan penjelasan mengenai proses pencernaan pada hewan ini dengan saksama.

Mekanisme pencernaan makanan pada hewan ruminansia

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu contoh hewan ruminansia ialah sapi. Mari kita baca informasi mengenai organ pencernaan pada sapi.

Makanan seperti rumput, pertama kali masuk ke dalam mulut sapi. Di dalam mulut terdapat organ-organ pencernaan seperti berikut.

Gigi : gigi sapi tersusun dari gigi seri yang berguna untuk memotong makanan dan gigi geraham untuk mengunyah makanan.

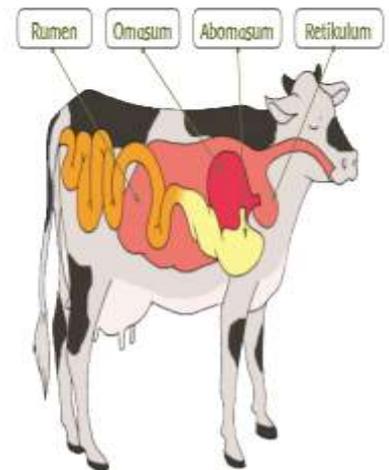
Lidah: lidah sapi berguna untuk merenggut rumput (makanan) dan mendorong makanan yang sudah dikunyah menuju lambung.

Saliva: merupakan cairan atau enzim khusus yang dihasilkan oleh kelenjar khusus pada sapi yang kemudian disalurkan ke dalam rongga mulut. Saliva berperan dalam proses pencernaan kimiawi.

Lambung sapi berbeda dengan lambung manusia, ukurannya jauh lebih besar.

Lambung sapi merupakan organ pencernaan yang sangat penting bagi sapi.

Lambung sapi terdiri atas empat bagian, yaitu rumen, retikulum, omasum dan abomasum. Oleh karena itu, sapi dikatakan memiliki empat perut.



Berikut bagian-bagian dari lambung sapi

- Rumen (perut besar) : Tempat terjadinya pencernaan dengan bantuan mikroba (bakteri). Di sini makanan dicerna hingga menjadi bubur dengan gerakan mengaduk yang dilakukan oleh dinding rumen. Pada saat sapi beristirahat, makanan kembali ke

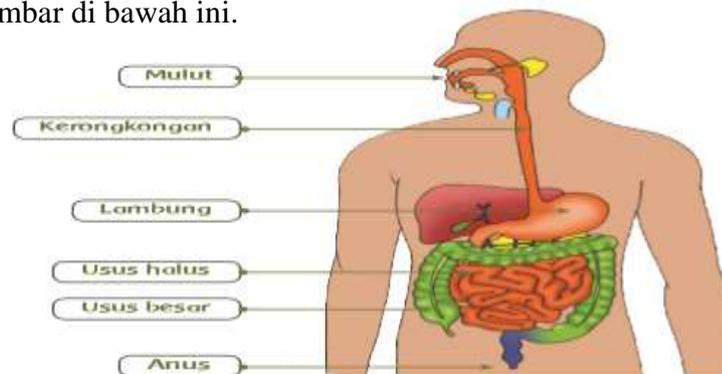
mulut dan dikunyah kembali. Setelah dikunyah untuk yang kedua kalinya, makanan masuk ke retikulum (perut jala).

- Retikulum (perut jala) : Di dalam retikulum, makanan kembali mengalami proses fermentasi dengan bantuan bakteri anaerob dan protozoa. Di dalam bagian perut ini, terjadi proses absorpsi dan penyaringan benda-benda asing yang masuk bersama makanan sehingga tidak masuk ke omasum (perut kitab).
- Omasum (perut kitab) : Di dalam omasum, makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan. Selanjutnya, makanan masuk ke abomasum.
- Abomasum (perut masam): Perut bagian inilah yang sebenarnya disebut dengan lambung. Di sini makanan dicerna dengan bantuan enzim pencernaan pepsin yang dihasilkan oleh abomasum. Setelah melewati seluruh proses pencernaan makanan di dalam abomasum, makanan bergerak menuju usus halus. Panjang usus halus seekor sapi dewasa dapat mencapai 40 meter. Di dalam usus halus, terjadi proses absorpsi dan fermentasi. Selanjutnya, sisa-sisa makanan akan dikeluarkan melalui anus.

c) Sistem Pencernaan Manusia

Salah satu ciri makhluk hidup adalah memerlukan makanan. Makanan yang telah dimakan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Sistem

pencernaan merupakan salah satu sistem kompleks yang terdapat dalam tubuh kita. Setelah kamu mempelajari sistem pencernaan pada sapi, sekarang perhatikan sistem pencernaan pada manusia seperti pada gambar di bawah ini.



Sistem pencernaan pada tubuh manusia berfungsi untuk menghancurkan makanan yang masuk ke dalam tubuh. Makanan yang semula dalam bentuk kasar dapat berubah menjadi bentuk yang lebih halus dengan bantuan gigi dan enzim. Dalam hal ini, enzim pencernaan dapat mempermudah proses penyerapan sari makanan. Selain itu, sistem pencernaan juga berfungsi untuk membuang sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan tubuh. Keberadaan zat-zat sisa tersebut dapat menjadi racun bagi tubuh manusia jika tidak dikeluarkan.

Berikut ini adalah proses pencernaan makanan pada manusia.

1. Proses memasukkan makanan ke mulut.
2. Proses mengunyah makanan dengan menggunakan gigi.
3. Proses menelan makanan di kerongkongan.

4. Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul–molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. Proses penyerapan sari-sari makanan yang terjadi di usus halus.
6. Proses pengeluaran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

Fungsi organ pencernaan pada manusia:

1. Mulut adalah pintu gerbang dari sistem pencernaan. Mulut berfungsi untuk mengunyah makanan menjadi lebih halus agar lebih mudah ditelan. Organ yang membantu proses pencernaan dalam mulut adalah: lidah gigi dan kelenjar air liur.

Gigi terdiri dari 4 bagian yang masing-masing memiliki fungsi berbeda dalam sistem pencernaan dimulut manusia yakni:

- a. Gigi seri, berjumlah delapan terletak didepan mulut berfungsi untuk menggigit dan memotong makanan. Empat diatas dan empat dibawah
- b. Gigi taring berjumlah empat dan menjadi gigi paling tajam untuk merobek makanan. Terletak dua diatas dan dua dibawah
- c. Gigi geraham berjumlah delapan dan berfungsi untuk menguyah dan menggiling makanan.
- d. Gigi geraham bungsu, muncul paling akhir pada saat usia 18-20 tahun.

Lidah memiliki fungsi bermacam-macam antara lain yaitu:

- a. Alat pengecap
 - b. Membantu berkomunikasi
 - c. Membantu mengunyah makanan
 - d. Membantu menelan makanan
 - e. Membantu mengisap makanan
 - f. Membantu menyentuh makanan
 - g. Melindungi mulut dari kuman
2. Kerongkongan, organ berbentuk tabung yang letaknya bersebalahan dengan tenggorokan. Berperan dalam mengantarkan makanan yang sudah ditelan melalui proses selanjutnya dalam lambung. Gerakan kerongkongan yang mendorong makanan ke lambung disebut gerakan peristaltik.
3. Lambung atau ventrikulus berbentuk seperti kantong yang menggelembung dan berada pada bagian kiri perut. Lambung berfungsi sebagai:
- a. Tempat menyimpan makanan sementara sebelum disalurkan ke organ selanjutnya
 - b. Memecah dan mengaduk makanan dengan mekanisme gerak peristaltik
 - c. Mencerna dan menghancurkan makanan dengan bantuan enzim dalam lambung

4. Usus Halus berbentuk tabung tipis yang panjangnya 10 cm seperti selang yang digulung. Usus halus dalam sistem pencernaan berfungsi untuk mengolah makanan menjadilebih kecil dengan bantuan dari tiga bagian yang ada di dalamnya yakni: usus kosong, usus 12 jari dan usus penyerapan.
5. Usus Besar, berbentuk seperti huruf U yang panjangnya berkisar 5-6 meter. Fungsi utama usus besar adalah membuang air dan garam yang tidak tercerna dan membentuk limbah padatan yang dapat dikeluarkan.
6. Anus berfungsi untuk proses defekasi feses. Defekasi adalah proses membuang kotoran sisa pencernaan dalam bentuk feses.³³

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh peneliti terdahulu yang mempunyai sifat relevan:

1. Penelitian oleh Lenny Gusti Anggraini dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 74,60 dengan standart deviasi 14,88, sehingga berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dengan

³³Saintif, "Penjelasan Sistem Pencernaan Manusia (Fungsi dan Anatominya), tersedia online <https://saintif.com> diakses pada Minggu 20 September 2020 pukul 17:43.

melihat hasil t_{tabel} dan t_{hitung} , maka yang dihasilkan adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima.³⁴

2. Penelitian oleh Shofia Barkah Simatupang dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibuktikan melalui peningkatan nilai siswa, dimana nilai tertinggi 70, siklus I 80, siklus II 100, nilai terendah saat awal 50, siklus I 60 dan siklus II 70 dengan rata-rata data awal 61,54%, siklus I 71,54%, siklus II 86,92%.³⁵
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin dengan hasil yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N Tegalrejo 01. Hal ini terlihat dari Hasil belajar ranah kognitif pra siklus 61,54%, pada siklus I menjadi 82,05% dan pada siklus II menjadi 92,31%.³⁶
4. Penelitian oleh Vian Angraini dan Wasitohadi dengan hasil yang menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan dan dan hasil belajar matematika siswa kelas

³⁴Lenny Gusty Angraini, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018.2019," Skripsi (Repository Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: UINSU, 2019), tersedia online <https://repository.uinsu.ac.id/view/division>. diakses pada 14 Maret 2020 pukul 13:00.

³⁵Shofia Barkah Simatupang, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya Dan Sifat-sifatnya di Kelas V MIN Medan," Skripsi, Repository Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: UINSU, 2019), tersedia online <https://repository.uinsu.ac.id/view/division>. diakses pada 14 Maret 2020 pukul 13:00.

³⁶Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 1 (3) pp. 155-162 edisi 2017, tersedia online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article>.

5 sd Virgo Maria 1 Ambarawa yang dilihat dari skor awal aktivitas belajar siswa pada siklus adalah 67 dengan rata-rata 3,2 (79,8%), pada siklus II rata 3,6 (90,5%) dan hasil belajar pada tes pra siklus 60,7; tes siklus I 64,2; dan siklus II menjadi 74,5 menjadi 74,5. Siswa yang tuntas belajar pada tes pra siklus 46,2%; siklus I 46,2% dan siklus II sebanyak 61,5%.³⁷

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang terdahulu, namun terdapat perbedaan yang akan memberikan nilai lebih pada penelitian yakni adanya pengkombinasian model pembelajaran *teams games tournament* dengan metode demonstrasi dalam penyajian materi maupun pemberian soal *games* nantinya. Selain itu hal yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus ranah kajian hasil belajar yang diteliti berfokus pada ranah kognitif ditambah dengan ranah afektif.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar dapat diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami dan berkomunikasi yang sesuai dengan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya mengenai tema 3 “Makanan Sehat” subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” dan menerapkan beberapa konsep untuk memecahkan masalah dan paham

³⁷Vian Anggraeni dan Wasitohadi, “Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014,” Jurnal satya widya alumni PGSD Kristen Satya Wacana Vol.30 No.2 2014 e-ISSN: 2549-967x, p-ISSN: 0854-5995. Tersedia online <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>. diakses pada Senin, 22 Juni 2020.

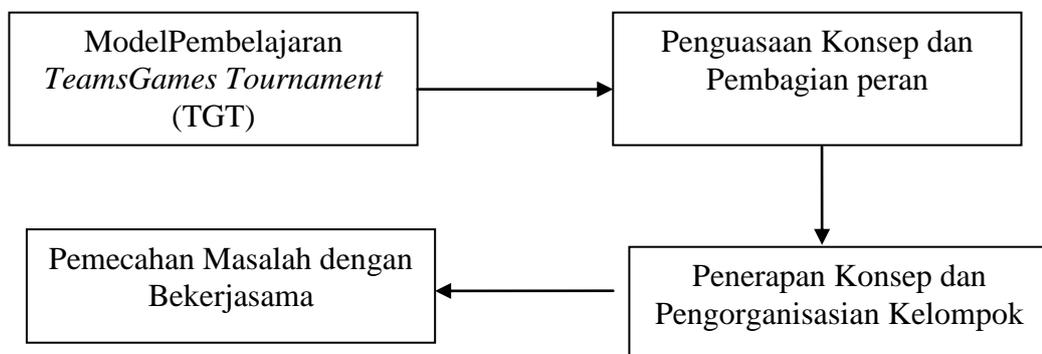
akan lingkungan sekitarnya serta perubahan sikap yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* di dalam kelas .

Adapun indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur peserta didik dikatakan paham apabila hafal dan memahami materi yang telah diajarkan, menerapkan konsep pelajaran dan mampu menganalisis hal-hal yang terkait materi tersebut dengan kata-kata sendiri dengan cara pengungkapannya melalui pertanyaan, soal, tes maupun tugas. Sedangkan indikator tolak ukur hasil belajar afektif yakni wawancara mengenai tanggapan terhadap model yang diterapkan dan lembar observasi terhadap kemajuan sikap peserta didik pada aspek disiplin, bertanggung jawab dan bekerjasama.

Berdasarkan pandangan yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan kerangka pemikiran, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan dalam kerangka pikirnya sebagai berikut:

Gambar. 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajar *teams games tournament* (TGT) pada tema 3 “Makanan Sehat” subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” di kelas V-B MIN 1 Sibolga kel. Simare-mare kec. Sibolga Utara.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Sibolga yang berlokasi di Jl. Ketapang No. 63 Kelurahan Simare-mare Kecamatan Sibolga Utara kota Sibolga Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2020 dan berlangsung selama kurang lebih 1 bulan.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Untuk membedakan “*action research*” dalam bidang pendidikan, para peneliti menggunakan istilah “*classroom action research*”, maka dapat dipahami bahwa penelitian yang sejenis ini mengarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di dalam kelas.³⁸

Metode yang digunakan pada jenis penelitian ini ada dua yakni metode kuantitatif dalam mengukur hasil belajar peserta didik pada bidang kognitif dimana data yang dibutuhkan berupa data angka dan metode kualitatif dalam mengukur hasil belajar pada bidang afektif (sikap) berkaitan dengan disiplin, kerjasama dan tanggung jawab dan tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran yang peneliti gunakan, dimana data yang dibutuhkan berupa data deskriptif/kata.

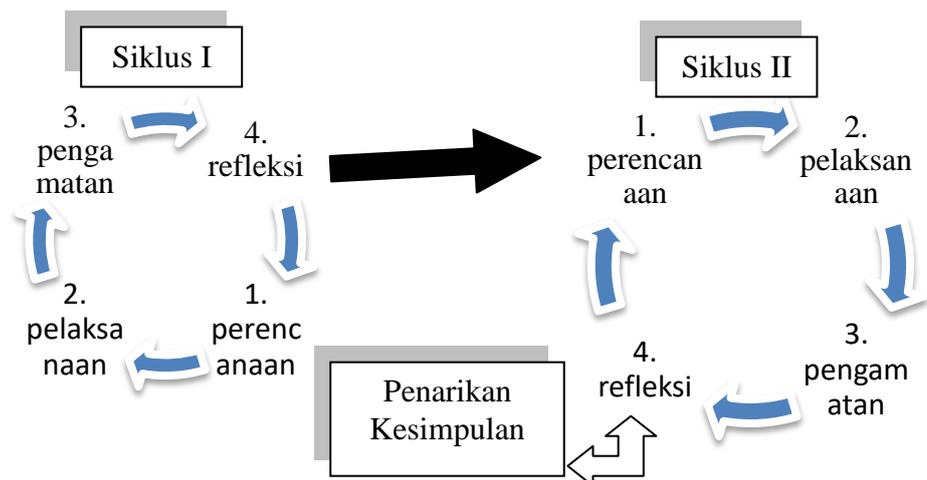
³⁸Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah: Classroom Action Research* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 7-8.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-b MIN 1 Sibolga kec. Sibolga Utara Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 8 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Seluruh siswa tersebut sebagai subjek dikenai tindakan dalam penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam “*classroom action research*” atau PTK dilakukan dalam 2 siklus atau lebih. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan siklus model Hopkins dimana pelaksanaan siklus model ini yakni dengan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan dan seterusnya.³⁹



Gambar 3.1 Kerangka Model PTK Model Hopkins

³⁹Suyadi, *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)* (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), hlm. 19.

Tahapan siklus dari penelitian tindakan kelas yakni.⁴⁰

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah merencanakan tindakan yaitu penyusunan langkah-langkah yang harus dilakukan dan direncanakan bersama pendidik (wali kelas) sebelum melakukan tindakan dalam penelitian.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyusun instrument tes yang akan diujikan pada akhir siklus penelitian.
- c. Membuat soal-soal pilihan berganda dalam mengukur hasil belajar ranah kognitif siswa.
- d. Membuat pedoman observasi guru dan siswa.
- e. Membuat pedoman wawancara.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah tahap penyusunan perencanaan dilakukan, kegiatan selanjutnya Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Adapun langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

⁴⁰muhammada faruq Elmawa, "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Bagi Siswa Kelas V Patalan Baru Tahun Ajaran 2014/2015" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

- a. Guru memberikan soal post test sebanyak lima butir dalam rangka membagi kelompok siswa yang heterogen.
- b. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
- c. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
- d. Setelah pembelajaran sesuai RPP dilaksanakan guru memberikan aba-aba agar bersiap untuk permainan.
- e. Setiap kelompok dibagikan soal yang telah disediakan dengan arahnya.
- f. Kelompok yang diakhir permainan memperoleh point terbanyak akan dinobatkan sebagai kelompok pemenang.

3. Tahap Observasi

Tahap ketiga penelitian adalah observasi yaitu tahap pengumpulan data. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti terbagi atas 3, yakni:

- a. Pemberian tes belajar kognitif sebanyak 15 butir soal kepada setiap orang dalam kelompok turnamen. Selanjutnya soal dan jawaban dikumpulkan kepada guru, setelahnya turnamen akan dimulai. Pemberian tes dalam turnamen dilakukan dengan guru yang terlebih dahulu telah menyortir 5 dari 15 soal yang telah diujikan. Pemilihan soal yang akan diturnamenkan didasarkan pada soal yang memiliki jawaban yang berbeda sesuai lembar jawaban yang dikumpulkan, untuk kemudian beradu cepat dan tepat dalam menjawab soal yang telah dilontarkan. Kegiatan

pemberian tes ini dilakukan sebagai tolak ukur penilaian hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan ketentuan penskoran sebagai berikut:

- siapa yang dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan cepat memperoleh nilai 10 point
 - siapa kelompok yang anggotanya paling banyak mencapai nilai KKM memperoleh 10 point.
 - Siapa kelompok yang mampu tekun dan bekerjasama dalam menyelesaikan tes memperoleh 10 point.
 - Tambahannya pada siklus II pemberian tes dilakukan dengan sistem cerdas cermat menggunakan soal yang dibacakan dengan lisan dengan soal yang sama.
- b. Pengamatan oleh observer (dalam hal ini dilakukan oleh wali kelas V-B) terhadap aktivitas yang dilakukan peserta didik dan peneliti (sebagai guru) pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah afektif (sikap).

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama pendidik saling bertukar pikiran memberikan masukan dari kekurangan pelaksanaan siklus pertama sebagai pertimbangan untuk dilakukan perbaikan. Pada tahap refleksi peneliti mengkaji proses, keterampilan pendidik menggunakan model pembelajaran TGT, aktivitas peserta didik dan

juga permasalahan apa yang ditemukan pada siklus pertama. Jika belum sesuai indikator dan hasil yang diinginkan, maka peneliti melanjutkan siklus berikutnya sehingga dapat mencapai hasil optimal dalam rangka meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan afektif. Siklus berikutnya dinamakan dengan Siklus II yang mengkaji masalah yang belum terselesaikan pada siklus pertama, kemudian menjawab masalah tersebut dengan sebuah solusi yang relevan dengan langkah-langkah penelitiannya sesuai dengan siklus I.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Tes

Tes adalah serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu, dengan maksud untuk membandingkan kecakapan mereka satu dengan lainnya. Tujuan diberikannya tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar ranah kognitif dan afektif bagi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.⁴¹

Berikut Kisi-kisi umum indikator kompetensi yang dijadikan sebagai soal tes pada penelitian ini (untuk kisi-kisi yang lebih detail terdapat pada lampiran II) adalah sebagai berikut:

⁴¹Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hlm. 65.

Tabel. 3.1 Kisi-kisi Umum Indikator Kompetensi

No	Indikator	C1	C2	C3	C4	No Soal
1.	3.3.1 Mengetahui cara memelihara kesehatan tubuh organ pencernaan	✓	✓			1 & 2
2.	3.3.2 Mengetahui organ-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsinya.	✓	✓		✓	3,4 & 5
3.	3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya.	✓	✓	✓	✓	6 – 15

2. Lembar Observasi

Lembar observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan atau pencatatan yang dilakukan ditempat berlangsungnya peristiwa bersamaan dengan objek yang diselidiki disebut observasi langsung, sedangkan pengamatan yang dilakukan tidak saat berlangsungnya peristiwa yang akan diselidiki disebut observasi tidak langsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan observerbersamaan dengan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran tema 3 Makanan Sehat subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan dengan menggunakan model pembelajaran TGT.⁴²

⁴²Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2010), hlm. 158.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif, dengan penilaian tes, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh perwakilan kelompok peserta didik selanjutnya dibagi dengan jumlah kelompok tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Dengan rumus berikut :

- $NA = \frac{\text{Perolehan skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ dimana NA = nilai akhir.
- $Nr = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$ dimana Nr = nilai rata-rata siswa.
- $P = \frac{\Sigma \text{siswayangtuntasbelajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$ dimana P = persentasi siswa yang tuntas belajar.

Dan penggunaan model ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif jika setiap kelompok mampu menyelesaikan soal dan memenuhi KKM.

2. Analisis kualitatif deskriptif

Analisis deskriptif adalah cara yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa perubahan sikap ke arah yang lebih baik dengan ketentuan kategori pencapaian nilai sebagai berikut:⁴³

- Nilai 80-100 kategori BAIK SEKALI
- Nilai 66-79 kategori BAIK

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm 281.

- Nilai 56-65 kategori Cukup
- Nilai ≤ 55 kategori KURANG

Data nilai didapatkan dengan menjumlahkan skor yang didapatkan peneliti dari observasi aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan rumus berikut:

- $NO = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} 100$ dimana NO = nilai observasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN Sibolga Ilir Kec. Sibolga Utara Kel. Sibolga Ilir melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Penelitian dilakukan di MIN 1 Sibolga pada pembelajaran Tematik tema 3 Makanan Sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan (sistem pencernaan manusia dan hewan) di kelas V-b MIN 1 Sibolga TP. 2020/2021.

Deskripsi data hasil penelitian berisi tentang gambaran data dari penelitian yang diperoleh pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

a) Kondisi Awal

Pembelajaran yang dilakukan di MIN 1 Sibolga adalah program pembelajaran yang merujuk pada kurikulum 2013 yakni pembelajaran yang menggunakan konsep tematik. Pada kondisi normal pembelajaran di MIN 1 Sibolga ini terlaksana sebagaimana yang diatur oleh KEMENDIKNAS, namun di masa pandemi covid-19 yang melanda pembelajaran terbagi menjadi dua jalur yakni DARING (dalam jaringan) dan LURING (luar jaringan) namun karena kondisi perekonomian dari sebagian besar orangtua siswa di sekolah ini adalah tergolong ekonomi menengah kebawah mereka menyarankan agar anak mereka untuk belajar secara LURING dengan membagi jadwal pembelajaran dengan kelompok belajar berskala kecil.

Selanjutnya Sebelum melakukan tindakan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti terlebih dahulu

mewawancarai wali kelas merangkap guru bidang studi tematik (IPA) kelas V-b MIN 1 Sibolga. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik (IPA) masih relatif rendah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari daftar nilai harian pada tema sebelumnya (tema 1&2) kelas V MIN 1 Sibolga dengan jumlah 18 siswa, Dari 18 siswa yang 8 diantaranya memperoleh nilai >75 (44,44%) dan 10 lainnya memperoleh nilai <75 (55,55%), maka perolehan nilainya masih berada dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran tematik (IPA) di sekolah tersebut adalah 75. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan penguasaan materi belum tuntas.

Pada pertemuan awal, dilakukan pre test pada siswa kelas V-b MIN 1 Sibolga. Pre test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran tematik (IPA) tema 3 Makanan Sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan (sistem pencernaan manusia dan hewan). Dari hasil pre test tersebut hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Berikut ini penyajian hasil belajar siswa pada saat tes awal atau pre test disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Pre Test Hasil Belajar Kognitif Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Ketuntasan Belajar
1.	A R	L	60	Tidak Tuntas
2.	A S M	P	80	Tuntas
3.	A S L	L	60	Tidak Tuntas

4.	AI	L	40	Tidak Tuntas
5.	ARG	L	20	Tidak Tuntas
6.	CSR	P	80	Tuntas
7.	EA	L	40	Tidak Tuntas
8.	FP	L	60	Tidak Tuntas
9.	IP	L	60	Tidak Tuntas
10.	MAS	P	80	Tuntas
11.	MRR	L	80	Tuntas
12.	NMM	P	80	Tuntas
13.	NR	P	80	Tuntas
14.	NS	P	60	Tidak Tuntas
15.	NM	P	60	Tidak Tuntas
16.	SDT	L	40	Tidak Tuntas
17.	SAS	P	80	Tuntas
18.	VA	L	80	Tuntas
Jumlah			1140	
Rata-rata			63,3 (Tidak Tuntas)	

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 63,3 dimana nilai KKM yang ditentukan sekolah adalah 75. Terdapat 8 siswa (44,44%) telah tuntas dan mencapai KKM, sedangkan 10 siswa (55,55%) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemampuan awal siswa masih sangat rendah terhadap pembelajaran tematik (IPA) tema 3 Makanan Sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan (sistem pencernaan manusia dan hewan).

b) Siklus I

a. Siklus I Pertemuan ke-1

1) Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah merencanakan langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti bersama pendidik, perencanaan penelitian pertemuan ke-1 dilakukan pada 2-3 september 2020 dengan langkah berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang Sistem Pencernaan manusia dan hewan (bagaimana tubuh mengolah makanan).
- c) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu dalam kelompok.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Kegiatan selanjutnya pada adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

- a) Pendahuluan
 - i. Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
 - ii. Membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

- iii. Guru memeriksa kesiapan diri siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- iv. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- i. Guru memulai kegiatan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang telah dijelaskan dalam lampiran I (RPP Siklus I).
- ii. Implementasi kegiatan belajar pada RPP dilakukan dengan model Teams Games Tournament (TGT).
- iii. Pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok heterogen.
- iv. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disediakan.

c) Penutup

- i. Guru dan siswa bekerjasama untuk membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran.
- ii. Guru memberikan kisi-kisi materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari di rumah.
- iii. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
- iv. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup.

3) Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer pada siklus I pertemuan 1 penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*. Terlihat pada awal pembelajaran siswa masih kebingungan dengan pembelajaran yang disajikan, karena gaya belajar serta materi pelajaran yang kita sajikan tergolong masih baru untuk mereka.

Pembukaan pembelajaran disajikan dengan pertanyaan mengenai hal apa yang mereka konsumsi untuk sarapan hari ini? Kemudian dengan semangat mereka menceritakan hal-hal apa saja yang dihidangkan orangtua untuk sarapan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tergolong siswa yang cukup aktif dalam proses mengamati.

Pembelajaran dimulai dengan pembagian kelompok belajar yang heterogen, selanjutnya guru menyajikan pembelajaran mengenai bagaimana cara tubuh mengolah makanan seperti yang telah disajikan oleh buku paket. Selama proses pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatannya. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diketahui bahwa rata-rata siswa masih belum bisa untuk ikut aktif dalam mengemukakan pendapatnya tentang materi pembelajaran.

Selain itu diketahui bahwa rata-rata siswa masih belum bisa bekerjasama dalam kelompok, tanggung jawab dan disiplin

mengenai peran dan tugas masing-masing kelompok juga belum dikuasai oleh siswa, namun persentase kehadiran siswa dalam pembelajaran tergolong baik. Data hasil observasi pada siklus I pertemuan 1 seperti yang telah dijelaskan disajikan dalam rekap tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I (pertemuan 1)

No	Keterangan	Aspek Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa	2,3	1,9	2,1	2,0	2,8	1,8
2.	Persentase ketuntasan	78%	65%	70%	67%	94%	59%

4) Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mengevaluasi kembali kegiatan belajar yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru. Refleksi ini bertujuan untuk memperbaiki segala kekurangan yang terjadi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada tahap observasi aktivitas siswa dan guru diperoleh nilai observasi yang masih rendah karena masih dibawah KKM yang ditetapkan 75. Nilai observasi siswa yang diperoleh sebesar 71,6 dengan kategori nilai cukup. Untuk tes hasil belajar akan diobservasi pada akhir siklus.

Maka berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya yakni: guru diharapkan lebih mampu dalam penyajian materi, dstrategi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan interaksi dengan siswa. Sedangkan untuk siswa lebih diarahkan

untuk lebih aktif dalam pembelajaran, menanamkan sikap tanggung jawab dan disiplin serta kerjasama dalam kelompok.

b. Siklus I Pertemuan ke-2

1) Tahap Perencanaan

Penelitian siklus I pertemuan ke-2 direncanakan akan dilaksanakan pada 8-9 September 2020 dengan langkah-langkah berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang Sistem Pencernaan manusia dan hewan (bagaimana tubuh mengolah makanan).
- c) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu dalam kelompok.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

a) Pendahuluan

- i. Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- ii. Membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.
- iii. Guru memeriksa kesiapan diri siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

iv. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- i. Guru memulai kegiatan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang telah dijelaskan dalam lampiran I (RPP Siklus I).
- ii. Pembelajaran dilaksanakan dalam 4 kelompok heterogen
- iii. Selanjutnya guru mengarahkan setiap kelompok untuk bersiap-siap memulai turnamen dengan peraturan berikut:
 - Guru memberikan kartu berupa nomor untuk setiap kelompok.
 - Guru membacakan peraturan permainan sesuai langkah-langkah model pembelajaran TGT.
 - Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) Siswa diberi tugas untuk menjawab soal-soal dalam bentuk LKS bersama kelompoknya.
 - Penskoran turnamen dilakukan dengan pemberian skor untuk hasil LKS yang dipersentasikan setiap kelompok bergantian sesuai nomor kelompok.
 - Penialain diatas untuk penilaian kelompok, penilaian individu dinilai dari lembar jawaban yang diisi masing-masing siswa (nilai awal).

c) Penutup

- i. Guru dan siswa bekerjasama untuk membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran.
- ii. Guru memberikan kisi-kisi materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari di rumah.
- iii. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
- iv. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup.

3) Observasi

Tahap ketiga penelitian adalah observasi yaitu pelaksanaan pengamatan oleh observer. Pada observasi pertemuan dua ataupun akhir siklus 1, observer melakukan dua tahap penilaian yakni observasi aktivitas siswa dan guru. Penilaian dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dimana penilaiin sesuai pedoman observasi yang telah dirancang oleh peneliti agar memperoleh data yang akurat.

a) Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan disiklus I pertemuan 2 yang diajarkan tidak berbeda jauh dari pertemuan 1, perbedaannya untuk pertemuan ini proses pencernaan yang menstimulasikan sebuah proses pencernaan makanan dalam tubuh yang sebelumnya diajarkan dengan menggunakan buku dan teks

bacaan yang disajikan, untuk pertemuan 2 disajikan dalam bentuk gambar langsung didepan kelas pada saat pembelajaran.

Peningkatan aktivitas diketahui terjadi setelah dilakukannya tournament dalam pembelajaran, saat guru memulai permainan tampak siswa mulai mengeluarkan minat belajar walau hanya sebagian kecil. Mengetahui tournament nantinya akan mendapatkan reward bagi kelompok dengan skor tertinggi. Namun pembagian peran, kerjasama dan tanggung jawab belum tampak pada setiap siswa.

Dari hasil observasi diketahui bahwa adanya peningkatan pada aktivitas siswa walau dalam skala yang kecil yakni pada pertemuan ini dinyatakan bahwa tanggung jawab dari masing-masing siswa sudah mulai dilaksanakan dengan baik walaupun dari data yang diperoleh peningkatannya hanya sebesar 3% namun ini menunjukkan sudah adanya progres yang lebih baik, dan untuk keaktifan, kerjasama, disiplin masih menunjukkan angka yang stabil seperti pada pertemuan 1. Data tersebut tersajikan dalam tabel 4.3 berikut

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (pertemuan 2)

No	Keterangan	Aspek Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa	2,3	1,9	2,1	2,0	2,8	1,8
2.	Persentase ketuntasan	78%	65%	70%	67%	94%	59%

b) Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I mulai dari pertemuan I dan pertemuan II diketahui bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dalam hal ini terkait dengan keterampilan mengajar masih memiliki banyak kekurangan tercatat guru memperoleh nilai sebesar 65,5 dengan kategori mendekati baik.

Berdasarkan observasi tersebut diketahui dalam proses pembelajaran guru sudah dapat membuka dan menyajikan materi dengan terampil, terampil berkomunikasi dengan memberikan penguatan, namun untuk strategi dan pengalokasian waktu dalam pembelajaran guru masih belum bisa melaksanakan dengan baik, guru masih terlihat belum optimal dalam melakukan penguatan terhadap siswa yang belum turut aktif dalam pembelajaran, pengelolaan kelas dan penutup pembelajaran juga masih perlu dibenahi (untuk lebih detail hasil observasi terlampir pada lampiran XI).

4) Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT, kemudian dilakukan tes untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa.

Tes hasil belajar kognitif merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan sebagai tolak ukur penilaian hasil belajar kognitif peserta didik dengan memberikan soal tes sebanyak 15 butir soal.

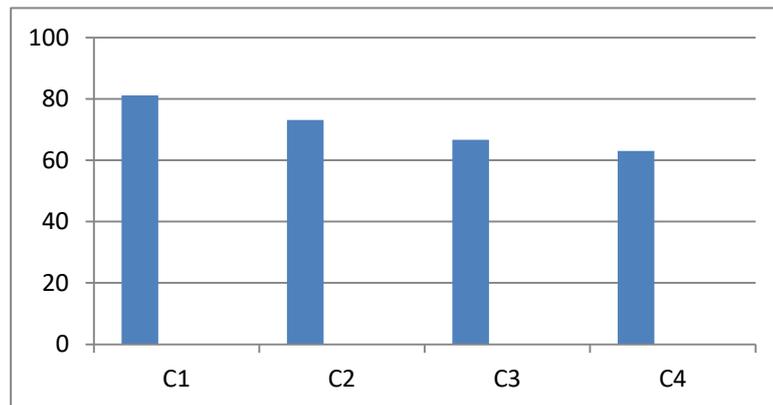
Hasil perolehan nilai siswa pada test kognitif siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Perolehan Nilai Kognitif Siswa pada Tes Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	A R	66,7	Tidak Tuntas
2	A S M	80,0	Tuntas
3	A S L	80,0	Tuntas
4	A I	53,3	Tidak Tuntas
5	A R G	66,7	Tidak Tuntas
6	C S R	86,7	Tuntas
7	E A	86,7	Tuntas
8	F P	80,0	Tuntas
9	I P	86,7	Tuntas
10	M A S	80,0	Tuntas
11	M R R	80,0	Tuntas
12	N M M	53,3	Tidak Tuntas
13	N R	60,0	Tidak Tuntas
14	N S	46,7	Tidak Tuntas
15	N M	66,7	Tidak Tuntas
16	S D T	86,7	Tuntas
17	S A S	73,3	Tidak Tuntas
18	V A	86,7	Tuntas
Jumlah			1320,0
Rata-rata			73,3 (Tidak Tuntas)
Persentase Ketuntasan			44,4%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa dari hasil tes setelah diberi tindakan pada siklus I, maka siswa kelas V MIN 1 Sibolga belum dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan klasikalnya belum mencapai 75%. Pada siklus I tercatat dari 18 orang siswa, 8 orang siswa atau 44,4% telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 10 orang siswa atau 55,6% yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Selanjutnya jika dilakukan analisis lebih detail terhadap hasil belajar siswa mengenai hasil belajar kognitif yang dibatasi dengan level C1-C4 maka akan diperoleh data seperti grafik berikut.



Gambar 4.1 grafik perolehan hasil belajar kognitif setiap level siklus I

Dari gambar 4.1 dapat ditarik kesimpulan bahwa level kognitif yang memperoleh nilai ketuntasan tertinggi adalah C1 80% tuntas, yang kedua adalah C2 73,1% tuntas, selanjutnya C3 66,7% tuntas dan yang terendah adalah C4 63%. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk menjawab soal tes pada level kognitif C3 dan C4. (Data diperoleh melalui kalkulasi seperti yang terlampir pada lampiran IX).

Hasil pengamatan yang dilakukan guru dan peneliti terhadap siswa kelas V selama kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa serta hasil belajar kognitifnya maka ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Nilai kognitif siswa pada siklus I dikategorikan tidak tuntas dengan rata-rata perolehan skor sebesar 73,3 dimana KKM yang ditetapkan disekolah sebesar 75.
- 2) Hasil nilai observasi aktivitas siswa pertemuan 2 yang dikategorikan cukup, dengan permasalahan siswa yang masih kurang percaya diri untuk bertanya, kurangnya kerja sama dalam kelompok, serta belum menanamkan sikap disiplin dalam setiap siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti dan hasil peneliti dengan guru mata pelajaran tematik (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas V, maka peneliti melakukan tindakan lanjut yaitu melakukan tahapan siklus ke II. Ada beberapa hal yang harus menjadi perhatian dan perbaikan oleh peneliti pada siklus II ini antara lain:

- 1) Guru diharapkan mampu menjadi fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran agar semua siswa mampu berperan aktif sehingga pelajaran yang diajarkan semakin meningkat.
- 2) Guru diharapkan lebih aktif membimbing dan mengarahkan siswa pada saat siswa melakukan kerja kelompok dengan cara membagi kelompok yang dapat membimbing satu dan lainnya.
- 3) Guru harus lebih meningkatkan keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran.

- 4) Guru harus dapat meningkatkan komunikasi dengan siswa agar siswa memiliki keberanian dan kecakapan dalam bertanya.
- 5) Guru diharapkan mampu meningkatkan pengelolaan kegiatan selama pembelajaran yang sudah dicapai sebelumnya pada siklus I.

3. Siklus II

a. Siklus I Pertemuan ke-1

1) Tahap Perencanaan

Perencanaan penelitian siklus I pertemuan ke-1 dilakukan pada 15-16 September 2020 dengan langkah berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang Sistem Pencernaan manusia dan hewan (bagaimana tubuh mengolah makanan).
- c) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu dalam kelompok.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

a) Pendahuluan

- i. Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- ii. Membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.
- iii. Guru memeriksa kesiapan diri siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- iv. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- i. Guru memulai kegiatan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang telah dijelaskan dalam lampiran I (RPP Siklus I).
- ii. Implementasi kegiatan belajar pada RPP dilakukan dengan model Teams Games Tournament (TGT).
- iii. Pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok heterogen.
- iv. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda dari sebelumnya yakni media berupa video pembelajaran.
- v. Guru mengarahkan siswa untuk bertanya tentang yang belum dimengerti dari video pembelajaran tersebut.
- vi. Guru memberikan penjelasan mengenai materi video pembelajaran dengan mempraktikan langsung kepada salah satu siswa.

vii. Guru mengarahkan salah satu siswa perwakilan kelompok untuk mempraktikkan materi sesuai video pembelajaran didepan kelas.

c) Penutup

- i. Guru dan siswa bekerjasama untuk membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran.
- ii. Guru memberikan kisi-kisi materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari di rumah.
- iii. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
- iv. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup.

3) Observasi

Observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 1 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Peningkatan ini diketahui observer dimulai dari meningkatnya rasa ingin ikut aktif siswa dalam pembelajaran, hal ini terlihat semenjak guru melaksanakan konsep model TGT pada akhir siklus pembelajaran hingga menarik minat siswa dalam belajar.

Minat belajar yang meningkat mengakibatkan siswa mulai peduli terhadap tugas kelompok sehingga mulai terbangun rasa tanggung jawab dan saling bekerjasama dalam kelompok sehingga nantinya diakhir mereka memperoleh skor tinggi dan menjadi pemenang. Karena pada siklus ini dari awal guru

sudah memberikan arahan akan memberikan skor plus bagi kelompok yang menjadi tim yang kompak dan solid.

Peningkatan juga diketahui pada aspek kekatifan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam belajar dengan faktor yang sama ditambah pada siklus ini pembelajaran dilakukan guru dengan bantuan media audiovisual berupa video pembelajaran dari laptop. Data tersebut dapat kita lihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (pertemuan 1)

No	Keterangan	Aspek Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa	2,8	2,6	2,4	2,4	2,9	2,3
2.	Persentase ketuntasan	93%	87%	80%	81%	96%	76%

4) Refleksi

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada tahap. Observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dengan kategori nilai baik sekali 85,5 tercatat hanya tertinggal tiga siswa yang nilainya masih dalam kategori baik namun dengan nilai standar ketuntasan.

Hal yang perlu ditingkatkan pada observasi untuk pertemuan selanjutnya yakni keterlibatan siswa dalam menyimpulkan, menjawab dan partisipasi dalam mengeluarkan pendapat mengenai pembelajaran, dimana pada pertemuan ini sudah mencapai nilai yang baik namun masih dengan nilai yang standar.

b. Siklus II Pertemuan ke-2

1) Tahap Perencanaan

Penelitian siklus II pertemuan ke-2 direncanakan akan dilaksanakan pada 22-23 September 2020 dengan langkah-langkah berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang Sistem Pencernaan manusia dan hewan (bagaimana tubuh mengolah makanan).
- c) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes untuk dikerjakan secara individu dalam kelompok.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

a) Pendahuluan

- i. Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- ii. Membaca do'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.
- iii. Guru memeriksa kesiapan diri siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- iv. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- i. Guru memulai kegiatan belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan materi yang telah dijelaskan dalam lampiran I (RPP Siklus I).
- ii. Implementasi kegiatan belajar pada RPP dilakukan dengan model Teams Games Tournament (TGT).
- iii. Pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok heterogen.
- iv. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda dari sebelumnya yakni media berupa video pembelajaran.
- v. Guru mengarahkan siswa untuk bertanya tentang yang belum dimengerti dari video pembelajaran tersebut.
- vi. Guru memberikan penjelasan mengenai materi video pembelajaran dengan mempraktikkan langsung kepada salah satu siswa.
- vii. Guru mengarahkan salah satu siswa perwakilan kelompok untuk mempraktikkan materi sesuai video pembelajaran didepan kelas.
- viii. Selanjutnya guru mengarahkan setiap kelompok untuk bersiap-siap memulai turnamen dengan peraturan berikut:
 - Pertanyaan tes akan dibagikan kepada setiap orang dalam setiap kelompok.

- Pertanyaan dijawab secara individu (mandiri)
- Penskoran turnamen sesuai yang telah ditentukan pada bab III terkait instrumen penilaian.
- Penialain diatas untuk penilaian kelompok, penilaian individu dinilai dari lembar jawaban yang diisi masing-masing siswa (nilai awal).
- Turnamen tambahan skor, akan diberikan tambahan skor 100 bagi setiap kelompok yang dapat memperagakan proses pengolahan makanan pada hewan dan manusia di depan kelas sesuai video pembelajaran.

c) Penutup

- i. Guru dan siswa bekerjasama untuk membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran.
- ii. Guru memberikan kisi-kisi materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari di rumah.
- iii. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
- iv. Guru meminta siswa untuk memimpin do'a penutup.

3) Observasi

Observasi pada pertemuan 2 siklus II ini sama seperti siklus I dilakukan 2 observasi diakhir siklus, selain untuk melihat aktivitas siswa dilakukan juga observasi untuk aktivitas guru.

a) Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi pertemuan 2 siklus II diketahui telah berhasil, sesuai indikator keberhasilan tindakan penelitian. Pada pertemuan ini diketahui semua aspek pengamatan yang direncanakan sudah mencapai hasil yang memuaskan dimana setiap aspek tersebut sudah >75%. Setelah dilakukannya pertemuan ini observer menyatakan bahwa masing-masing siswa sudah memiliki sikap tanggung jawab, disiplin, mampu bekerjasama aktif dalam pengamatan serta pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatannya observer menyatakan peningkatan hasil belajar afektif (sikap) siswa ini memang dimulai dari adanya tournament/permainan yang dilakukan guru pada akhir siklus I, semenjak itu siswa menunjukkan perubahan yang signifikan pada pertemuan selanjutnya (pertemuan 1 siklus II) dan memperoleh hasil yang stabil untuk pertemuan selanjutnya sehingga tindakan pada penelitian dinyatakan sudah berhasil. Dan observasi dihentikan pada siklus ini. Data observasi aktivitas siswa tersebut dapat terlihat dari tabel 4.6.

Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa (pertemuan 1)

No	Keterangan	Aspek Pengamatan					
		1	2	3	4	5	6
1.	Rata-rata hasil observasi aktivitas siswa	2,8	2,6	2,4	2,4	2,9	2,3
2.	Persentase ketuntasan	93%	87%	80%	81%	96%	76%

b) Observasi Aktivitas Guru

Pembelajaran pada siklus II berdasarkan observasi dinyatakan mengalami peningkatan yang tergolong baik. Pada siklus ini guru telah memiliki media yang lebih menarik untuk pembelajaran yakni audiovisual berupa video pembelajaran yang nantinya dipertontonkan kepada siswa, tugas guru disini hanya sebagai mediator, fasilitator dan memberikan pengarahan sehingga terlihat strategi pembelajaran lebih matang.

Pembelajaran siklus II ini diketahui telah tersusun secara lebih urut dan tertata, guru sudah pandai mengelola waktu, mulai dari pembukaan, inti sampai kepada penutupan. Pembelajaran dengan model TGT juga memudahkan guru untuk melakukan pengelolaan kelas. Pada pembelajaran ini juga terlihat guru yang mulai luwes dalam memberikan reward dan penguatan terhadap prestasi yang dilihatkan siswa ataupun penguatan bagi siswa yang belum bisa melihatkan dirinya dengan kata-kata semangat.

Peningkatan aktivitas guru yang terhitung pada siklus II diketahui telah sesuai indikator keberhasilan tindakan penelitian yakni >75% sehingga observer menyatakan bahwa tindakan penelitian berhasil. (untuk penilaian aktivitas guru lebih detail dapat dilihat pada lampiran)

4) Refleksi

Tes hasil belajar kognitif merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan sebagai tolak ukur penilaian hasil belajar kognitif peserta didik dengan memberikan soal tes sebanyak 15 butir soal.

Hasil perolehan nilai siswa pada saat test siklus II dapat dilihat pada tabel 4.7.

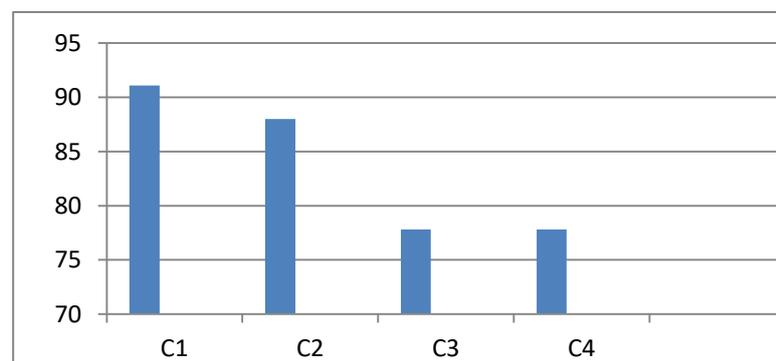
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Nilai Kognitif Siswa pada Saat Tes Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	A R	80,0	Tuntas
2	A S M	100,0	Tuntas
3	A S L	86,7	Tuntas
4	A I	80,0	Tuntas
5	A R G	80,0	Tuntas
6	C S R	93,3	Tuntas
7	E A	93,3	Tuntas
8	F P	93,3	Tuntas
9	I P	93,3	Tuntas
10	M A S	86,7	Tuntas
11	M R R	80,0	Tuntas
12	N M M	86,7	Tuntas
13	N R	73,3	Tidak Tuntas
14	N S	73,3	Tidak Tuntas
15	N M	73,3	Tidak Tuntas
16	S D T	93,3	Tuntas
17	S A S	100,0	Tuntas
18	V A	86,7	Tuntas
Jumlah			1553,3
Rata-rata			86,3 (Tuntas)
Persentase Ketuntasan			83%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa pada tes siklus II siswa kelas V MIN 1 Sibolga sudah dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan klasikalnya sudah mencapai 75%.

Pada siklus II tercatat dari 18 orang siswa, 15 orang siswa atau 83,3% telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 3 orang siswa atau 16,7% yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Selanjutnya hasil belajar kognitif setiap level yang diperoleh siswa dari hasil pemberian tes siklus II ditampilkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Grafik perolehan hasil belajar kognitif setiap level siklus II

Dari gambar 4.2 dapat ditarik kesimpulan bahwa level kognitif yang memperoleh nilai ketuntasan tertinggi adalah C1 nilai 91,1, yang kedua adalah C2 nilai 88, serta C3 dan C4 nilai 77,8. dengan demikian keempat level sudah dapat dikategorikan tuntas. Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu untuk menyelesaikan tugas dengan benar pada setiap level kognitif dan dinyatakan telah mencapai indikator keberhasilan tindakan yang ditentukan. (Peyajian data terdapat pada lampiran XI)

Berdasarkan pengamatan peneliti berkolaborasi dengan wali kelas V-b siklus II pada tahap penelitian ini sudah menunjukkan

hasil yang memuaskan baik dari segi penilaian kognitif maupun afektif, oleh karena itu peneliti dan wali kelas mengambil keputusan untuk menyudahi penelitian PTK ini sampai pada siklus II.

Selain peningkatan hasil belajar kognitif seperti yang dapat kita lihat pada tabel 4.11 peningkatan juga terdapat pada hasil belajar afektif seperti yang dapat kita lihat pada tahap observasi.

B. Pembahasan

Hasil penelitian pre test sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,3 dan terdapat hanya 8 siswa (44,4%) yang memperoleh nilai >75. Hal ini tentunya dikategorikan tidak tuntas karena dari 18 siswa persentase ketuntasan hanya sebesar 44,4% sedangkan 55,6% tidak tuntas.

Pada saat siklus I setelah diberikan tindakan melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) tes siklus I diperoleh hasil belajar siswa dari 18 orang siswa terdapat 10 orang siswa atau 55,6% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 73,3. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bernilai 75 namun sudah mengalami peningkatan dari tes awal.

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Setelah diberi pos test II diperoleh hasil belajar siswa dari 18 orang siswa terdapat 15 orang siswa atau 83,3% yang mencapai tingkat

ketuntasan belajar, sedangkan 3 orang siswa atau 16,7% belum mencapai tingkat ketuntasan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,3.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) di siklus II, peneliti dapat meningkatkan pengelolaan kegiatan selama pembelajaran, menjadi fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran agar semua siswa mampu berperan aktif sehingga pelajaran yang diajarkan semakin meningkat, peneliti lebih aktif membimbing dan mengarahkan siswa pada saat siswa melakukan kerja kelompok, meningkatkan komunikasi dengan siswa agar siswa memiliki keberanian dan kecakapan dalam bertanya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peningkatan hasil belajar dari pree test, post tes I dan II dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Tes Awal atau Pree Test, Tes Siklus I, dan Siklus II

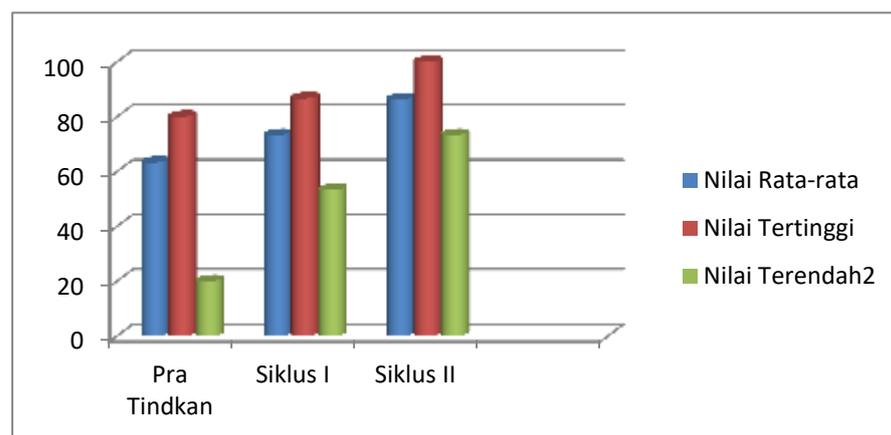
No.	Subjek Penelitian	Nilai		
		<i>Pre Test</i>	<i>Test Siklus I</i>	<i>Test Siklus II</i>
1	A R	60	66,7	80
2	A S M	80	80	100
3	A S L	60	80	86,7
4	A I	40	53,3	80
5	A R G	20	66,7	80
6	C S R	80	86,7	93,3
7	E A	40	86,7	93,3

8	FP	60	80	93,3
9	IP	60	86,7	93,3
10	M A S	80	80	86,7
11	M R R	80	80	80
12	N M M	80	53,3	86,7
13	N R	80	60	73,3
14	N S	60	46,7	73,3
15	N M	60	66,7	73,3
16	S D T	40	86,7	93,3
17	S A S	80	73,3	100
18	V A	80	86,7	86,7
Jumlah		1140	1320,2	1553,2
Rata-rata		63,3 (TT)	73,3 (TT)	86,3 (T)
Presentase Klasikal		44,44%	55,60%	83,33%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai belajar siswa pada pre test hingga akhir siklus II. Pada pre tes siswa memiliki rata-rata nilai 63,3 dengan persentase ketuntasan 44,44% (tidak tuntas), selanjutnya pada siklus I setelah diterapkannya model TGT terlihat adanya peningkatan hasil belajar menjadi 73,3 dengan persentase ketuntasan 56.6% (tidak tuntas), pada siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat dari siklus sebelumnya dengan rata-rata nilai 86,3 persentase ketuntasan 83.3% (tuntas).

Perolehan nilai diatas telah mencapai indikator keberhasilan tindakan pada bab III yakni tindakan dinyatakan berhasil jika 75% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM. Atas keberhasilan tersebut peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian sampai pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Sibolga T.P 2020/2021. Berikut penyajian data hasil belajar dalam bentuk diagram seperti pada gambar 4.3.

Gambar 4.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa



Meningkatnya hasil belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II hal ini sesuai dengan teori hasil belajar yang dikemukakan Asep Jihadi dan Abdul Haris yang menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu tertentu.”⁴⁴

⁴⁴Asep Jihadi dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bantul: Multi Presindo, 2013), hlm. 14.

Peningkatan hasil belajar seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.3 yang menunjukkan kestabilan peningkatan dari pre test, siklus I dan siklus II hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Bagja Sufeni dan Setianingsih.⁴⁵ Penelitian tersebut menunjukkan grafik stabil bergerak naik yang menunjukkan hasil belajar siswa mulai dari pre tes, siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan persis seperti gambar 4.3.

Selanjutnya dari hasil yang didapatkan dari pre test, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar termasuk ranah afektif khususnya sikap kerjasama, disiplin dan tanggung jawab (seperti yang terlampir pada lembar observasi aktivitas siswa) hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jufri yang menyatakan“ secara Teoritis, Turnamen akademik ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan kerjasama untuk saling membantu antar sesama anggota kelompok”.⁴⁶

Peningkatan hasil belajar ranah afektif khususnya sikap kerjasama, disiplin dan tanggung jawab juga dinyatakan oleh Rini Mulyani, Nana Djumaha dan Tatang Syaripudin pada penelitian yang mereka lakukan tahun 2018 yang menunjukkan menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun secara baik mengimplikasikan peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga penerapan model pembelajaran

⁴⁵Wahyu Bagja Sufeni dan Setianingsih, “*Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*”, *JOURNAL OF KOMODO SCIENCE EDUCATION*, Vol. 01 No. 01 November 2018, ISSN : 2621-1238. Tersedia online: <https://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>. Diakses pada, Jum’at 29 Januari 2021 pukul 19:00.

⁴⁶Jufri Wahab, *Belajar dan Pembelajaran SAINS*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm.121-122.

kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR (lokasi penelitian).⁴⁷

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini diketahui memiliki korelasi dengan peningkatan sikap siswa yang didapatkan dari hasil observasi yakni peningkatan pada sikap disiplin, tanggung jawab, aktif dan saling bekerjasama. Hal ini berkesinambungan dengan teori belajar menurut Vygotsky yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: “menekankan pada proses belajar, mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar siswa, sangat mendukung terjadinya pembelajaran kooperatif, penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik.”⁴⁸ Hal ini berarti pembelajaran dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 sub tema 1 di kelas V MIN 1 Sibolga.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Kesulitan dalam mengkondisikan siswa dalam bentuk kelompok, karena situasi pandemik atau era *new normal* mengharuskan siswa untuk jaga jarak dan belajar sesuai protokol kesehatan. Sehingga siswa berkelompok dengan cara jaga jarak.

⁴⁷Rini Mulyani, Nana Djumhana dan Tatang Syaripudin, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. III No. II, Agustus 2018, hlm. 38-45. Tersedia online <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article>

⁴⁸Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Yang Mendidik*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2015), hlm. 75.

2. Harapan-harapan yang telah direncanakan peneliti tidak sepenuhnya tercapai, karena waktu belajar siswa hanya dari jam 08.00-10.00 WIB karena situasi pandemik.
3. Kesulitan peneliti dalam menyesuaikan konsep pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penjelasan materi, karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa sudah terbiasa dengan cara-cara konvensional.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar ranah kognitif siswa mengalami peningkatan dari setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hal ini dapat kita lihat dari data penelitian pada saat pre test nilai rata-rata siswa 63,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 8 persentase ketuntasan klasikalnya 44,4%. Pada pos test I nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 73,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 10 orang persentase ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 55,6%. Pada post test II nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 86,3 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 83,3%.

Selain itu berdasarkan observasi terkait perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon dan tanggapan yang baik sekali terhadap model pembelajaran TGT yang peneliti terapkan sehingga mampu membuat siswa lebih atraktif dalam pembelajaran serta meningkatkan sikap kerjasama, disiplin dan tanggung jawab.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan suatu kebijakan untuk sebuah pembelajaran yang lebih baik.
2. Bagi guru, diharap menjadikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam kelas untuk mengganti suasana membosankan dari model konvensional yang biasa digunakan guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai salah satu landasan untuk melakukan penelitian berikutnya dengan kualitas dan pengembangan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W dan David R. Krathwohl. *Kerangka Pembelajaran Pengajaran Dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Anggraeni, Vian dan Wasitohadi, “*Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Vigo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014,*” *Jurnal satya widya alumni PGSD Kristen Satya Wacana Vol.30 No.2 2014* e-ISSN: 2549-967x, p-ISSN: 0854-5995. Tersedia online <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>. diakses pada Senin, 22 Juni 2020.
- Anggraini, Lenny Gusty. “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa T.A 2018.2019,*” *Skripsi* (Repository Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: UINSU, 2019), tersedia online <https://repository.uinsu.ac.id/view/division>. diakses pada 14 Maret 2020 pukul 13:00.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Astuti, Wahyu. dan Firosalia Kristin, “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA,*” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 1 (3) pp. 155-162 edisi 2017, tersedia online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article>.
- Burhanuddin, Salam. *Pengantar Pedagogik Dasar-Dasar Ilmu Mendidik*. Jakarta: Rhineka Cipta. 2011.
- Kemenag. *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia. 2006.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009.
- Dirman and Cici Juarsih. *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: Rhineka Cipta. 2014.

- Elmawa, Muhammada Faruq. "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Bagi Siswa Kelas V Patalan Baru Tahun Ajaran 2014/2015". Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.
- Erfariyah, Ai. "Perbandingan Peningkatan Prestasi Kognitif Dan Afektif Siswa Pada Konsep Ekosistem Perairan Menggunakan Pendekatan Lingkungan Dengan Pendekatan Konvensional." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5, No. 3 November 2015.
- Faisal, Rilwan Maqashing. "*Penerapan Teori Lev Vygotsky Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah Kolasi Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan*", *Skripsi Repository UIN Alauddin Makasar 2019*. Tersedia online repository.uin-alauddin.ac.id. Diakses pada, Kamis 4 Februari 2021.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 2011.
- Hasil Observasi nilai harian siswa pada kelas V-b MIN 1 Sibolga, pada 10 Oktober 2019 pukul 10:00 WIB.
- Hasim, Muhammad, dkk. "*Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*", *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* Vol. 6 No: 3 Tahun 2016. Tersedia online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article..diaksespadaKamis4Februari2021>.
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada. 2012.
- Jihadi, Asep and Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Bantul: Multi Presindo. 2013.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Karim Tajwid Dan Terjemahan*. Surabaya: Halim Publishing. 2013.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Tematik Di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Samudera Biru. 2018.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia. 2009.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta. 2010.
- Mureiningsih, Endang Sri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal Madaniyah*, 2014.

- Mulyani, Rini, dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. III No. II, Agustus 2018, hlm. 38-45. Tersedia online <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article>.
- Muslich, Masnur. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah: Classroom Action Research*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana. 2015.
- — — — —. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana. 2019.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. 2015.
- Saintif. “Penjelasan Sistem Pencernaan Manusia (Fungsi dan Anatominya). tersedia online <https://saintif.com> diakses pada Minggu 20 September 2020 pukul 17:43.
- Sefeni, Wahyu Bagja dan Setianingsih, “Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *JOURNAL OF KOMODO SCIENCE EDUCATION*, Vol. 01 No. 01 November 2018, ISSN : 2621-1238. Tersedia online: <https://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>. Diakses pada, Jum’at 29 Januari 2021 pukul 19:00.
- Setywan, Rochmad Ari, Firozalina Kristin dan Indri Anugraheni. “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament,” *Jurnal BASICEDU* Vol. 3 No. 1 tahun 2019 halaman 187-193 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147. Tersedia online <https://jbasic.org/index.basicedu>. diakses Jum’at 29 Januari 2021 pukul 19:00.
- Simatupang, Shofia Barkah. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya Dan Sifat-sifatnya di Kelas V MIN Medan,” *Skripsi*, Repository Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: UINSU, (2019), tersedia online <https://repository.uinsu.ac.id/view/division>. diakses pada 14 Maret 2020 pukul 13:00.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2013.

- Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Susilawati, Fransiska. *Makanan Sehat/kementrian Pendidikan Kebudayaan-Edisi Revisi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.
- Suyadi. *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi Offset. 2012.
- Taniredja, Tukiran, dkk. *Model-Model Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif progresif*. Jakarta: Kencana. 2018.
- Wahab, Jufri. *Belajar Dan Pembelajaran SAINS*. Bandung: Pustaka Reka Cipta. 2013.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

1. Nama : Resa Amelia Lubis
2. NIM : 1620500031
3. Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Agama : Islam
5. Alamat : Jln. Ketapang Gg. Kerinci No. 25 Sibolga

B. Pendidikan

1. SD Negeri 084093 Sibolga : Tahun 2004-2010
2. SMP Negeri 4 Sibolga : Tahun 2010-2013
3. SMA Negeri 3 Sibolga : Tahun 2013-2016
4. Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan : Tahun 2016-2020

C. Identitas Orangtua

1. Ayah : Ismet Lubis
2. Ibu : Masniwati Nasution
3. Pekerjaan : Wiraswasta
4. Agama : Islam
6. Alamat : Jln. Ketapang Gg. Kerinci No. 25 Sibolga

Lampiran I
RPP Siklus I Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : MIN Sibolga Ilir
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Makanan Sehat
Sub Tema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan :IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mengetahui cara memelihara kesehatan tubuh organ pencernaan 3.3.2 Mengetahui organ-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsinya. 3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

1. Dengan mempelajari materi tentang bagaimana sistem pencernaan dalam tubuh manusia, siswa diharapkan mau menjaga kesehatan dan makanan dan mensyukuri hidup dengan kesehatannya.
2. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan.
3. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.
4. Siswa dapat menggambarkan jalur proses pencernaan makanan pada tubuh.

D. MATERI

1. Organ-organ pencernaan pada hewan.
2. Fungsi-fungsi organ pencernaan pada hewan.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
Model	: <i>Teams Games Tournament</i>

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap 	15 menit

	<p>disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</p> <p>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p>	
Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu “Organ Pencernaan Hewan dan Manusia”, Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang organ pencernaan hewan dan manusia. ➤ Guru meminta siswa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ingin siswa ketahui tentang organ pencernaan hewan dan manusia . ➤ Guru mempersilahkan bagi teman yang mau menjawab pertanyaan temannya dengan pengetahuannya sendiri sebelum nantinya disempurnakan jawabannya oleh guru. ➤ Kegiatan ini bertujuan untuk mem-biasakan siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses pembelajaran, menumbuhkan keterampilan untuk membuat pertanyaan, dan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. <div style="border: 2px dashed green; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p style="text-align: center;">Hal-hal yang ingin aku ketahui tentang organ pencernaan hewan dan manusia:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> </div>	140

A. Ayo Mengamati

- Siswa membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, dengan memberi penekanan pada kata sistem pencernaan.
- Memberikan beberapa pertanyaan pancingan kepada siswa :
 - Menurut kamu apakah sarapan itu penting? Mengapa?
 - Apa yang kamu ketahui tentang organ pencernaan?
 - Apakah organ pencernaan itu penting bagi kita? Mengapa?
 - Menurutmu, apakah organ pencernaan yang kita miliki sama dengan yang dimiliki oleh hewan?



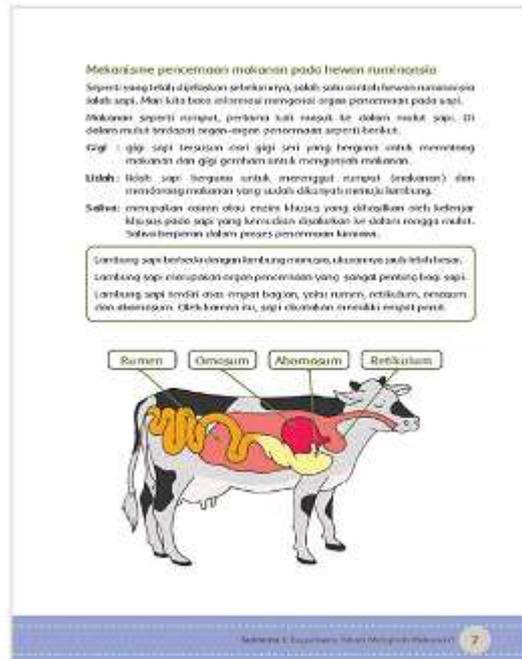
- Pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas dimaksudkan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.
- Meminta siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka. “Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, hewan–hewan apa saja yang sering kamu lihat di lingkungan sekitarmu?”

Hasil yang diharapkan:

- Sikap rasa ingin tahu siswa tentang topik pembelajaran

B. Ayo Mengamati

- Siswa mencermati teks bacaan yang disajikan pada buku siswa tentang organ pencernaan hewan (sapi).



- Siswa dengan bimbingan guru menggarisbawahkosakata baru yang mereka temukan dalam bacaan, dan bersama-sama dalam diskusi kelasmembahas kosakata baru tersebut.
- Sarankan kepada siswa untuk membuat catatan kecil untuk membantu siswa mengingat kembali organ-organ pencernaan pada hewan sapi.
- Siswa melengkapi diagram yang disediakan dalam buku siswa (kegiatan ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahamitentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).
- Pada kegiatan ini siswa boleh menggunakan informasi yang mereka dapatkan dari teks bacaan yang disajikan di Buku Siswa.

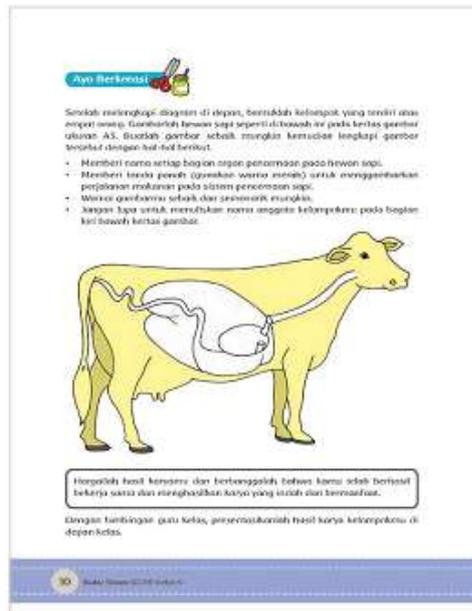
Hasil yang diharapkan:

- Sikap cermat dan teliti pada saat siswa mencermati teks bacaan dan mengolahnya menjadi diagram dan poster
- Pemahaman siswa tentang organ-organ pencernaan hewan
- Keterampilan siswa dalam menyajikan dan mengolah informasi yang mereka miliki tentang organ-organ pencernaan hewan.

Catatan : Kegiatan ini digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA (3.3 dan 4.3), hasil kegiatan dapat digunakan sebagai data bagi guru untuk melihat keberhasilan pembelajaran dan tidak harus masuk dalam buku nilai siswa.

C. Ayo Berkreasi

- Siswa bersama dengan teman sekelompok, membaca kembali teks informasi tentang organ pencernaan sapi dan mencermati kembali diagram yang mereka buat sebelumnya.
- Siswa menggambar poster tentang organ pencernaan sapi.



- Siswa bersama dengan sekelompoknya memberi nama pada setiap organ pencernaan dan menggambarkan perjalanan yang terjadi pada makanan dengan menggunakan tanda panah.
- Kegiatan ini digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	15 menit
----------------	--	----------

D. PENILAIAN

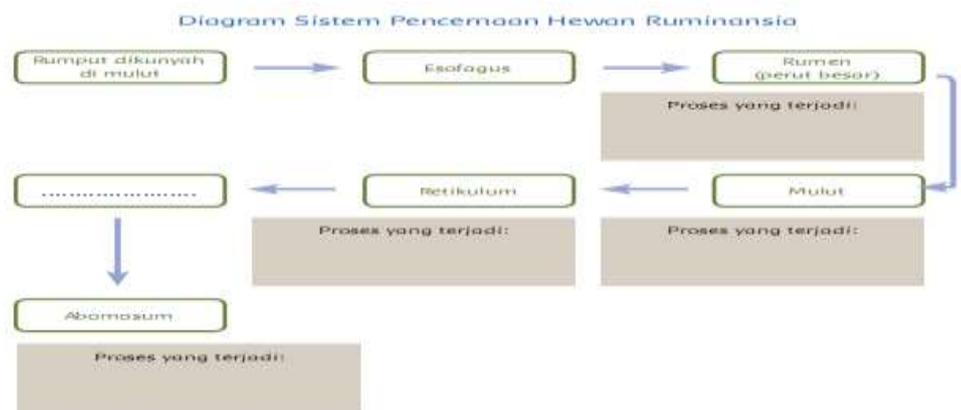
Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai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

1. Membuat Diagram Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia

Teknik Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.3 dan 4.3



No	Kriteria	4	3	2	1	
1.	Pengetahuan tentang Organ Pencernaan Hewan	Semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Semua penjelasan tentang proses sangat lengkap dan tepat	Semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap tetapi benar	Tidak semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap tetapi benar	Tidak semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap dan kurang benar	
2.	Keterampilan dalam Mengolah Informasi dalam Bentuk Diagram	Diagram sangat mudah dibaca dan sangat mudah dimengerti	Diagram mudah dibaca dan mudah dimengerti	Diagram mudah dibaca tetapi agak sulit dimengerti	Diagram agak sulit dibaca dan dimengerti	
3.	Sikap Kecermatan dan Kemandirian	Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, sehingga dapat digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

Guru Kelas V,



Aidar Pasaribu, S.Pd.I
NUPTK. 6339758660200023

Sibolga, Agustus 2020

Peneliti,



Resa Amelia Lubis
NIM. 16 205 00031

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Rukiah, S.Pd.

NIP. 197711021999032002

Pertemuan 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : MIN 1 Sibolga
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Makanan Sehat
Sub Tema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan :IPA**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mengetahui cara memelihara kesehatan tubuh organ pencernaan 3.3.2 Mengetahui organ-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsinya. 3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

1. Dengan mempelajari materi tentang bagaimana sistem pencernaan dalam tubuh manusia, siswa diharapkan mau menjaga kesehatan dan makanan dan mensyukuri hidup dengan kesehatannya.
2. Dengan menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia.
3. Dengan membuat bagan dan model, siswa mampu membedakan organ pencernaan hewan dan manusia.
4. Siswa dapat menggambarkan jalur proses pencernaan makanan pada tubuh.

D. MATERI

1. Organ-organ pencernaan manusia.
2. Proses pencernaan manusia.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Model	: <i>Teams Games Tournament</i>
Metode	: Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 	15 menit

<p>Inti</p>	<p>3. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>A. Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menggali informasi tentang organ-organ pencernaan manusia melalui teks bacaan yang disediakan. <div data-bbox="600 819 1051 1384" data-label="Image"> <p>Ayo Membaca</p> <p>Selalu kita diri makhluk hidup selalu memerlukan makanan. Makanan yang telah dicerna akan diangkut dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen penyusun sel dan jaringan, serta zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh. Sistem pencernaan merupakan salah satu sistem kompleks yang terdapat dalam tubuh kita. Kita juga sebagai bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia? Untuk itu, sebelum dan setelah belajar, sistem pencernaan bekerja dengan sendirinya. Mengetahui, bukan? Setelah kita mempelajari sistem pencernaan ini juga, akan lebih peyakitkan sistem pencernaan pada manusia seperti pada gambar di bawah ini.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan bimbingan guru, siswa menggaris bawahi kata-kata penting dalam bacaan. ➤ Guru memberikan penjelasan tentang organ-organ pencernaan manusia dan fungsinya, berikan penekanan pada perjalanan makanan dalam proses pencernaan. ➤ Siswa dengan bimbingan guru mencermati gambar organ-organ pencernaan manusia dan membaca fungsi tiap-tiap organ dengan rinci. ➤ Siswa membuat catatan kecil tentang organ-organ pencernaan manusia dan fungsinya. ➤ Dengan menggunakan informasi yang didapatkan dari teks bacaan, siswa menuangkan pemahamannya tentang organ pencernaan manusia dengan membuat 	<p>140 menit</p>
--------------------	---	------------------

diagram alur perjalanan makanan. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.3 dan 4.3

Hasil yang diharapkan:

Sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam menggali informasi dari teks bacaan dan penjelasan guru, sikap kemandirian siswa dalam membuat gambar diagram, dan rasa ingin tahu siswa tentang topik organ pencernaan manusia.

Kemampuan siswa dalam mendefinisikan organ-organ pencernaan dan dalam membuat diagram perjalanan makanan dalam sistem pencernaan manusia.

Kegiatan ini bisa dinilai dengan menggunakan **Rubrik Diagram Organ Pencernaan Manusia**.

B. Ayo Berlatih

- Siswa mencermati teks bacaan yang berisi informasi pengetahuan tentang proses pencernaan manusia. Siswa mencermati tahapan-tahapan proses pencernaan pada manusia, mulai dari mulut sampai ke saluran pembuangan.

Berikut ini adalah proses pencernaan makanan pada manusia.

1. Proses memasukkan makanan ke mulut.
2. Proses mengunyah makanan dengan menggunakan gigi.
3. Proses menyalur makanan di kerongkongan.
4. Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul-molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. Proses penyerapan zat-zat makanan yang terjadi di usus halus.
6. Proses pengaliran sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

Ayo Berlatih!

Coba kamu buatlah diagram yang kamu buat dan perisalah mengenai proses pencernaan makanan di atas. Apakah ada kesamaannya? Sekarang, bandingkan diagrammu dengan diagram teman sebangkumu.

Coba kamu tuliskan pemahamanmu mengenai sistem pencernaan pada manusia. Apa saja fungsi utama dari sistem pencernaan manusia?

Apakah akan terjadi apabila salah satu organ dalam sistem pencernaan tidak berfungsi dengan baik?

- Siswa membandingkan diagram yang dibuat sebelumnya dengan runutan proses yang didapat dari teks bacaan.

Proses pencernaan makanan pada manusia antara lain sebagai berikut:

1. **Ingesti**: proses memasukkan makanan melalui mulut.
2. **Mastikasi**: proses pengunyahan makanan menggunakan gigi.
3. **Deglutisi**: proses menelan makanan di kerongkongan.
4. **Digesti**: proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul–molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. **Absorpsi**: proses penyerapan sari–sari makanan yang terjadi di usus halus
6. **Defekasi**: proses pengeluaran sisa–sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

- Dari hasil perbandingan tersebut siswa mengoreksi diagram yang mereka buat sebelumnya apabila ada kesalahan, dan melengkapi diagram mereka apabila kurang lengkap.
- Guru menjelaskan dan memimpin diskusi kelas dan meminta siswa memperhatikan kembali diagram yang dibuat. Selanjutnya, siswa mencocokkan diagram yang mereka buat dengan penjelasan dari guru. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.3 dan 4.3.

C. Ayo Berkreasi

- Siswa bersama dengan teman sekelompoknya menuangkan pemahamannya tentang organ-organ pencernaan dan sistem pencernaan dengan membuat poster organ-organ pencernaan manusia.

Ayo Bernyanyi

Membuat poster sistem pencernaan manusia
 (sistem kelengkapan kerja yang terdiri atas lima organ).

Bersama dengan teman sekelompokmu, buatlah poster tentang sistem pencernaan manusia. Setiap organ dalam sistem pencernaan dilabel dengan warna yang berbeda agar mudah dikenali.

Selanjutnya, carilah informasi dari buku teks kelasmu atau beritanyailah kepada guru mengenai fungsi dari masing-masing organ dalam sistem pencernaan manusia. Tidaklah penting apabila dengan menggunakan hasil yang cukup bagus sehingga dapat dibaca dan peka yang cukup baik.

Ayo Meniriba

Bandingkan sistem pencernaan seekor sapi dengan sistem pencernaan manusia. Kemukakan hasil perbandingan dan perbedaan yang ada. Berilah warna, presentasikan hasil yang kamu peroleh di dikelasmu.

Organ	Pencernaan	Pembuangan
Proses pengunyahan (Makanan)		
Proses penyerapan zat gizi makanan		
Proses pengeluaran		

Dokumentasikan hasil perbandinganmu di rapor kelas.
 Perhatikan presentasi kelompokmu. Bisa berdiskusi setelah perbandingan dengan hasil kelompokmu!

17

- Guru memberikan penjelasan tentang poster dan kriteria dari model yang akan dibuat.
- Kriteria tersebut meliputi: kelengkapan organ pencernaan manusia, ketepatan penjelasan fungsi tiap organ, ketepatan penjelasan proses perjalanan makanan dari mulut ke saluran pembuangan, serta kerapian dan keindahan model. Kegiatan ini bisa digunakan sebagai alat ukur yang dipakai untuk mengukur ketercapaian KD IPA 3.3 dan 4.3.
- Kegiatan membuat poster bisa disesuaikan dan dimodifikasi dengan kondisi sekolah

Hasil yang diharapkan :

Sikap kemandirian dan kerja sama siswa dalam membuat model organ pencernaan,
 Pengetahuan tentang organ pencernaan manusia dan keterampilan siswa dalam menyajikannya melalui sebuah model.
 Kegiatan ini bisa dinilai dengan menggunakan Rubrik Diagram Organ Pencernaan Manusia

D. Ayo Bernyanyi

- Siswa mengingat kembali tentang pentingnya makanan sehat bagi pencernaan.
- Guru memperkenalkan lagu Mars Hidup Sehat.

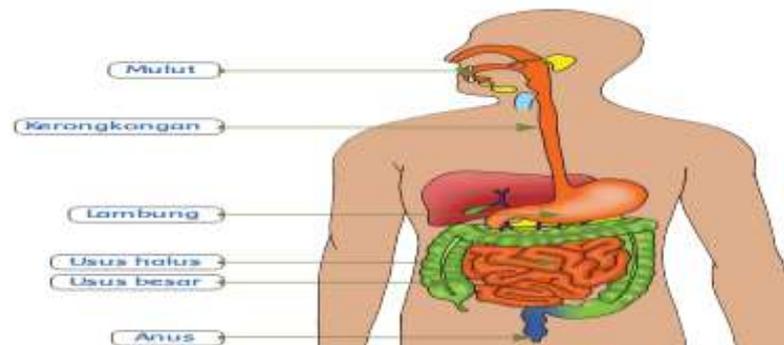
<p>Penutup</p>	 <p>1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>4. Penugasan dirumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya. <p>5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	<p>15 menit</p>
-----------------------	---	-----------------

E. PENILAIAN

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

1. Membuat Diagram Sistem Pencernaan Manusia
Teknik Penilaian : Penugasan
Instrumen Penilaian : Rubrik
KD IPA 3.3 dan 4.3

Diagram Organ Pencernaan Manusia



Dengan mengamati diagram sistem pencernaan pada manusia, coba kamu buat diagram alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus.

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Organ Pencernaan	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap dengan definisi fungsi yang tepat	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap tetapi ada 2-3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan kurang lengkap, ada lebih dari 3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan tidak lengkap dan definisi tidak tepat
2.	Ketepatan Alur Perjalanan Makanan	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat dan jelas	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat tetapi bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan kurang tepat dan bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan dan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan tidak tepat
3.	Sikap Kecermatan dan Ketelitian				

2. Membuat Poster Sistem Pencernaan Manusia

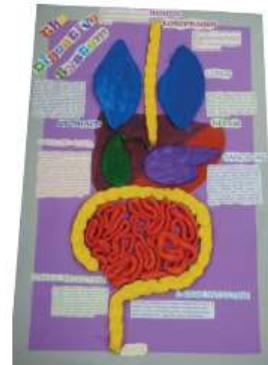
Teknik Penilaian: Penugasan

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.3 dan 4.3

Membuat Poster Sistem Pencernaan Manusia

Carilah informasi mengenai fungsi dari masing-masing organ dalam sistem pencernaan tersebut. Buatlah poster tersebut dengan tulisan cukup besar dan rapi agar dapat dibaca dari jarak yang cukup jauh.



A

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Organ Pencernaan	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap dengan definisi fungsi yang tepat	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap tetapi ada 2-3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan kurang lengkap, ada lebih dari 3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan tidak lengkap dan definisi tidak tepat
2.	Ketepatan Alur Perjalanan Makanan	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat dan jelas	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat tetapi bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan kurang tepat dan bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan dan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan tidak tepat
3.	Keterbacaan dan Kejelasan Poster	Poster sangat jelas dan sangat mudah dibaca	Poster jelas dan mudah dibaca	Poster cukup jelas dan cukup mudah dibaca	Poster kurang jelas dan kurang mudah dibaca
4.	Sikap Kecermatan dan Ketelitian				

Guru Kelas V,

Aidar Pasaribu, S.Pd.I
 NUPTK. 6339758660200023

Sibolga, Agustus 2020
 Peneliti ,

Resa Amelia Lubis
 NIM. 16 205 00031

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Rukiah, S.Pd.
 NIP. 197711021999032002

RPP Siklus II Pertemuan 1

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

Satuan Pendidikan : MIN Sibolga Ilir
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Makanan Sehat
Sub Tema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan :IPA**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mengetahui cara memelihara kesehatan tubuh organ pencernaan 3.3.2 Mengetahui organ-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsinya. 3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

1. Dengan mempelajari materi tentang bagaimana sistem pencernaan dalam tubuh manusia, siswa diharapkan mau menjaga kesehatan dan makanan dan mensyukuri hidup dengan kesehatannya.
2. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan.
3. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.
4. Siswa dapat menggambarkan jalur proses pencernaan makanan pada tubuh.

D. MATERI

1. Organ-organ pencernaan pada hewan.
2. Fungsi-fungsi organ pencernaan pada hewan.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Teknik	: <i>Example Non Example</i>
Metode	: Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
Model	: <i>Teams Games Tournament</i>

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya 	15 menit

<p>Inti</p>	<p>sita-cita.</p> <p>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme</p> <p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu “Organ Pencernaan Hewan dan Manusia”, Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang organ pencernaan hewan dan manusia. ➤ Guru meminta siswa untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ingin siswa ketahui tentang organ pencernaan hewan dan manusia . ➤ Guru mempersilahkan bagi teman yang mau menjawab pertanyaan temannya dengan pengetahuannya sendiri sebelum nantinya disempurnakan jawabannya oleh guru. ➤ Kegiatan ini bertujuan untuk mem-biasakan siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses pembelajaran, menumbuhkan keterampilan untuk membuat pertanyaan, dan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Hal-hal Yang Belum Kamu Mengerti Tentang Organ Pencernaan Hewan Dan Manusia</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> </div>	<p>140</p>
--------------------	---	------------

A. Ayo Mengamati

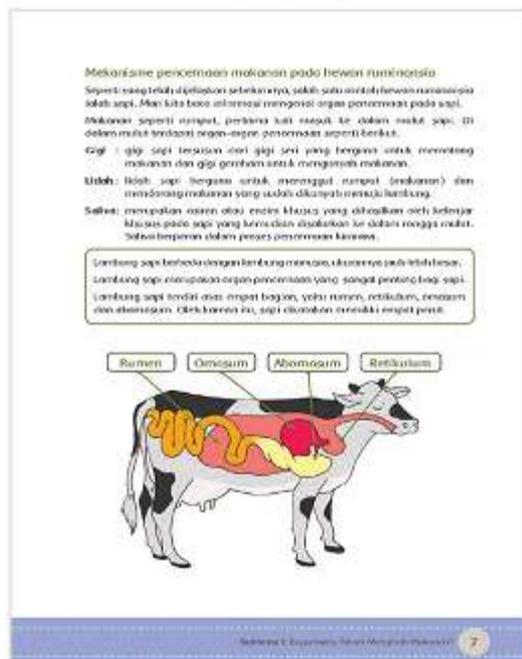
- Siswa membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, dengan memberi penekanan pada kata sistem pencernaan.
- Guru memberikan sebuah cerita kehidupan tentang bagaimana orang yang jatuh sakit karena tidak mengatur pola makannya.
- Kemudian mengarahkan siswa untuk menganalisis penyebab orang tersebut jatuh sakit
- Kegiatan tersebut di atas dimaksudkan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.
- Meminta siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka. “Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, hewan–hewan apa saja yang sering kamu lihat di lingkungan sekitarmu?”

Hasil yang diharapkan:

- Sikap rasa ingin tahu dan mau mencoba siswa tentang topik pembelajaran

B. Ayo Mengamati

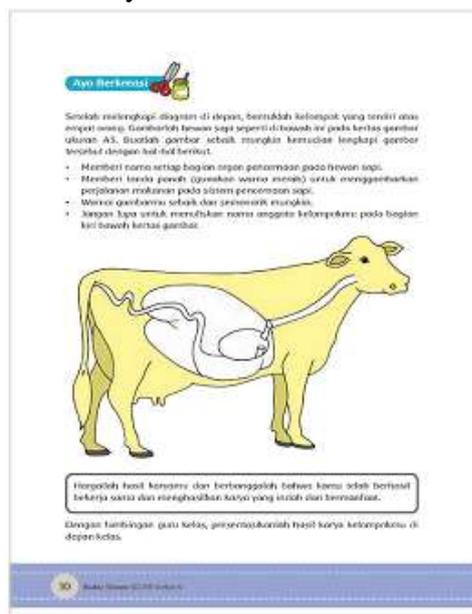
- Siswa mencermati teks bacaan yang disajikan pada buku siswa tentang organ pencernaan hewan (sapi).



- Siswa dengan bimbingan guru menanyakan secara langsung kata-kata yang baru yang belum dimengerti siswa
- Sarankan kepada siswa untuk membuat catatan kecil untuk membantu siswa mengingat kembali organ-organ pencernaan pada hewan sapi.
- Untuk lebih mengingatnya guru, mengarahkan siswa untuk berlomba siapa yang mau majukan ke depan memberikan keterangan tentang organ pencernaan sapi yang sebelumnya telah digambarkan guru di papan tulis.
- Siswa melengkapi diagram yang disediakan dalam buku siswa (kegiatan ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).
- Pada kegiatan ini siswa boleh menggunakan informasi yang mereka dapatkan dari teks bacaan yang disajikan di Buku Siswa atau dari video pembelajaran yang disajikan oleh guru.

C. Ayo Berkreasi

- Siswa bersama dengan teman sekelompok, membaca kembali teks informasi tentang organ pencernaan sapi dan mencermati kembali diagram yang mereka buat sebelumnya.



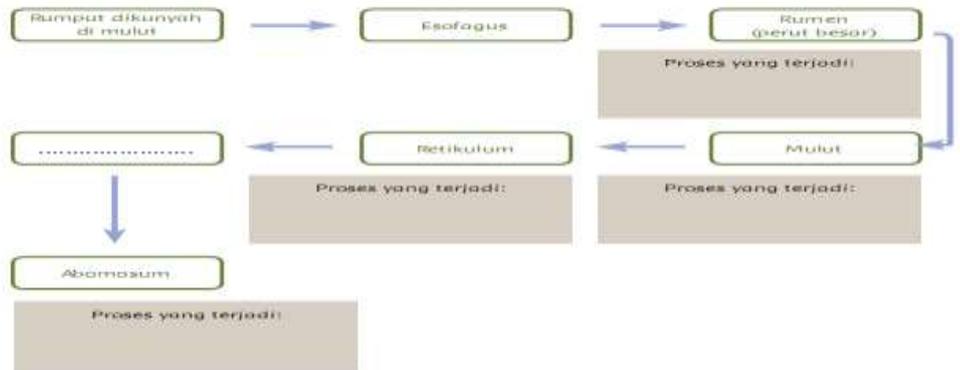
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama dengan sekelompoknya memberi nama pada setiap organ pencernaan dan menggambarkan perjalanan yang terjadi pada makanan dengan menggunakan tanda panah. ➤ Kegiatan ini digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3). ➤ Pada kegiatan ini kelompok yang paling benar dan tepat atau mendekati benar akan diberikan point tambahan untuk di jumlahkan diakhir permainan nantinya. <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>
-----------------------	--	-----------------

D. PENILAIAN

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

2. Membuat Diagram Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia
Teknik Penilaian: Penugasan
Instrumen Penilaian: Rubrik
KD IPA 3.3 dan 4.3

Diagram Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia



No	Kriteria	4	3	2	1	
1.	Pengetahuan tentang Organ Pencernaan Hewan	Semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Semua penjelasan tentang proses sangat lengkap dan tepat	Semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap tetapi benar	Tidak semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap tetapi benar	Tidak semua bagian diagram yang kosong terisi dengan tepat. Penjelasan kurang lengkap dan kurang benar	
2.	Keterampilan dalam Mengolah Informasi dalam Bentuk Diagram	Diagram sangat mudah dibaca dan sangat mudah dimengerti	Diagram mudah dibaca dan mudah dimengerti	Diagram mudah dibaca tetapi agak sulit dimengerti	Diagram agak sulit dibaca dan dimengerti	
3.	Sikap Kecermatan dan Kemandirian	Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, sehingga dapat digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

Guru Kelas V,

Aidar Pasaribu, S.Pd.I
 NUPTK. 6339758660200023

Sibolga, Agustus 2020

Peneliti ,

Resa Amelia Lubis
 NIM. 16 205 00031

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Rukiah, S.Pd.
 NIP. 197711021999032002

Pertemuan 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : MIN 1 Sibolga
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Makanan Sehat
Sub Tema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**Muatan :IPA**

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mengetahui cara memelihara kesehatan tubuh organ pencernaan 3.3.2 Mengetahui organ-organ yang ada pada pencernaan hewan dan fungsinya. 3.3.3 Mengetahui organ-organ yang terdapat pada pencernaan manusia, fungsi dan cara memeliharanya
4.3	Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya.

C. TUJUAN

1. Dengan mempelajari materi tentang bagaimana sistem pencernaan dalam tubuh manusia, siswa diharapkan mau menjaga kesehatan dan makanan dan mensyukuri hidup dengan kesehatannya.
2. Dengan menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia.
3. Dengan membuat bagan dan model, siswa mampu membedakan organ pencernaan hewan dan manusia.
4. Siswa dapat menggambarkan jalur proses pencernaan makanan pada tubuh.

D. MATERI

1. Organ-organ pencernaan manusia.
2. Proses pencernaan manusia.

E. PENDEKATAN & METODE

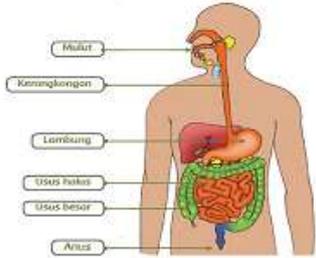
- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*
 Model : *Teams Games Tournament*
 Metode : Pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu 	15 menit

<p>Inti</p>	<p>nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>A. Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menggali informasi tentang organ-organ pencernaan manusia melalui teks bacaan yang disediakan. Disertai dengan video pembelajaran yang disediakan oleh guru. <div data-bbox="598 862 1050 1429" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Ayo Membaca</p> <p>Selalu kita cari makhluk hidup adalah memerlukan makanan. Makanan yang telah kita makan akan diuraikan dalam sistem pencernaan menjadi sumber energi, komponen jaringan sel dan jaringan, serta nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Sistem pencernaan merupakan salah satu sistem kompleks yang terdapat dalam tubuh kita. Lalu, apa saja bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia? Untuk kita sadari lagi fungsi masing-masing, sistem pencernaan bekerja dengan sendirinya. Amatilah, baik!</p> <p>Sementara kita mempelajari sistem pencernaan pada sapi, sekalian perhatikan sistem pencernaan pada manusia seperti pada gambar di bawah ini.</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dengan bimbingan guru, siswa diarahkan untuk saling berlomba dalam membuat kesimpulan mengenai video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. ➤ Dengan menonton video siswa diarahkan untuk mempraktekkan kembali proses pencernaan manusia seperti yang dipertontonkan dalam video ke depan papan tulis yang telah digambarkan oleh guru organ pencernaan. ➤ Dengan menggunakan informasi yang didapatkan dari teks bacaan, siswa menuangkan pemahamannya tentang organ pencernaan manusia dengan membuat diagram alur perjalanan makanan. Kegiatan ini 	<p>140 menit</p>
--------------------	---	------------------

ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.3 dan 4.3

- Kelompok yang berani maju pertama akan mendapatkan point yang akan ditotalkan di akhir permainan.

Hasil yang diharapkan:

Sikap kecermatan dan ketelitian siswa dalam menggali informasi dari teks bacaan dan penjelasan guru, sikap kemandirian siswa dalam membuat gambar diagram, dan rasa ingin tahu siswa tentang topik organ pencernaan manusia.

Kemampuan siswa dalam mendefinisikan organ-organ pencernaan dan dalam membuat diagram perjalanan makanan dalam sistem pencernaan manusia.

Kegiatan ini bisa dinilai dengan menggunakan **Rubrik Diagram Organ Pencernaan Manusia**.

B. Ayo Berlatih

- Siswa mencermati teks bacaan yang berisi informasi pengetahuan tentang proses pencernaan manusia. Siswa mencermati tahapan-tahapan proses pencernaan pada manusia, mulai dari mulut sampai ke saluran pembuangan.

Berikut ini adalah proses pencernaan makanan pada manusia.

1. Proses memasukkan makanan ke mulut.
2. Proses mengunyah makanan dengan menggunakan gigi.
3. Proses menelan makanan di kerongkongan.
4. Proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul-molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. Proses penyerapan zat-zat makanan yang terjadi di usus halus.
6. Proses pelepasan sisa-sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

Ayo Berlatih!

Coba kamu buat diagram yang kamu buat dengan penulisan mengenai proses pencernaan makanan di atas. Apakah ada kerumitannya? Seberapa banyak diagrammu dengan diagram lesson sebelumnya?

Coba kamu tuliskan pemahamanmu mengenai sistem pencernaan pada manusia. Apa saja fungsi utama dari sistem pencernaan tersebut?

Apakah ada yang terjadi apabila salah satu organ dalam sistem pencernaan tidak berfungsi dengan baik?

- Siswa membandingkan penjelasan yang ada pada buku paket dengan yang telah mereka tuliskan di papan tulis.

Proses pencernaan makanan pada manusia antara lain sebagai berikut:

1. **Ingesti**: proses memasukkan makanan melalui mulut.
2. **Mastikasi**: proses pengunyahan makanan menggunakan gigi.
3. **Deglutisi**: proses menelan makanan di kerongkongan.
4. **Digesti**: proses pemecahan makanan dari zat yang kompleks menjadi molekul–molekul yang lebih sederhana dengan bantuan enzim yang ada di lambung.
5. **Absorpsi**: proses penyerapan sari–sari makanan yang terjadi di usus halus
6. **Defekasi**: proses pengeluaran sisa–sisa makanan yang sudah tidak diperlukan oleh tubuh melalui organ anus.

- Dari hasil perbandingan tersebut siswa mengoreksi pekerjaan yang mereka buat sebelumnya apabila ada kesalahan, dan melengkapinya apabila kurang lengkap.
- Guru menjelaskan dan memimpin diskusi kelas dan meminta siswa memperhatikan kembali diagram yang dibuat. Selanjutnya, siswa mencocokkan skema yang mereka buat dengan penjelasan dari guru. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.3 dan 4.3.
- Kelompok yang skemanya sempurna atau mendekati sempurna akan mendapatkan tambahan skor untuk dihitung di akhir permainan
- Kriteria tersebut meliputi: kelengkapan organ pencernaan manusia, ketepatan penjelasan fungsi tiap organ, ketepatan penjelasan proses perjalanan makanan dari mulut ke saluran pembuangan, serta kerapian dan keindahan model. Kegiatan ini bisa digunakan sebagai alat ukur yang dipakai untuk mengukur ketercapaian KD IPA 3.3 dan 4.3.

Hasil yang diharapkan :

Sikap kemandirian dan kerja sama siswa dalam membuat model organ pencernaan,
 Pengetahuan tentang organ pencernaan manusia dan keterampilan siswa dalam menyajikannya melalui sebuah model.
 Kegiatan ini bisa dinilai dengan menggunakan **Rubrik Diagram Organ Pencernaan Manusia**

C. Ayo Bernyanyi

- Siswa mengingat kembali tentang pentingnya

	<p>makanan sehat bagi pencernaan.</p> <p>➤ Guru memperkenalkan lagu Mars Hidup Sehat.</p> 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya. 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>

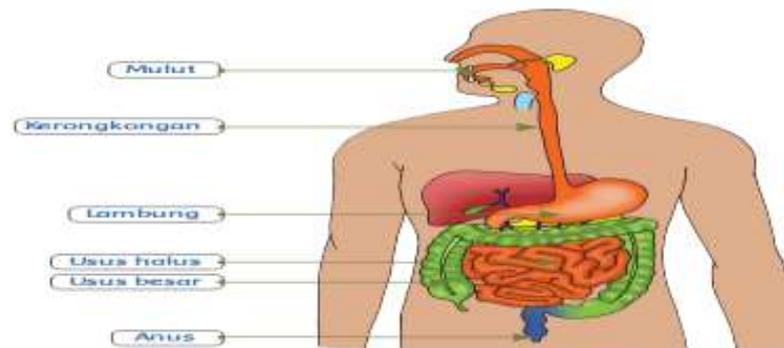
D. PENILAIAN

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

3. Membuat Diagram Sistem Pencernaan Manusia
Teknik Penilaian : Penugasan
Instrumen Penilaian : Rubrik

KD IPA 3.3 dan 4.3

Diagram Organ Pencernaan Manusia



Dengan mengamati diagram sistem pencernaan pada manusia, coba kamu buat diagram alur perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus.

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Organ Pencernaan	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap dengan definisi fungsi yang tepat	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap tetapi ada 2-3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan kurang lengkap, ada lebih dari 3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan tidak lengkap dan definisi tidak tepat
2.	Ketepatan Alur Perjalanan Makanan	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat dan jelas	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat tetapi bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan kurang tepat dan bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan dan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan tidak tepat
3.	Sikap Kecermatan dan Ketelitian				

- Membuat Poster Sistem Pencernaan Manusia
Teknik Penilaian: Penugasan
Instrumen Penilaian: Rubrik
KD IPA 3.3 dan 4.3

No	Kriteria	4	3	2	1
1.	Kelengkapan Organ Pencernaan	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap dengan definisi fungsi yang tepat	Organ pencernaan dijelaskan secara lengkap tetapi ada 2-3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan kurang lengkap, ada lebih dari 3 definisi fungsi yang kurang tepat	Organ yang dijelaskan tidak lengkap dan definisi tidak tepat
2.	Ketepatan Alur Perjalanan Makanan	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat dan jelas	Alur perjalanan makanan dijelaskan dengan tepat tetapi bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan kurang tepat dan bahasa kurang jelas	Alur perjalanan makanan dan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan tidak tepat
3.	Keterbacaan dan Kejelasan Poster	Poster sangat jelas dan sangat mudah dibaca	Poster jelas dan mudah dibaca	Poster cukup jelas dan cukup mudah dibaca	Poster kurang jelas dan kurang mudah dibaca
4.	Sikap Kecermatan dan Ketelitian				

Guru Kelas V,



Aidar Pasaribu, S.Pd.I
NUPTK. 6339758660200023

Sibolga, Agustus 2020

Peneliti ,



Resa Amelia Lubis
NIM. 16 205 00031

Mengetahui,
Kepala Sekolah



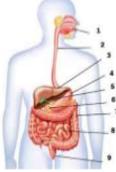
Rukiah, S.Pd.
NIP.197711021999032002

LAMPIRAN II

ANALISIS SOAL TES

Satuan Pendidikan : MIN 1 Sibolga
 Kelas / Semester : V / I
 Tema : 3. Makanan Sehat
 Subtema : 1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

NO. SOAL	MATERI/ KONSEP	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	BUTIR SOAL	KUNCI JAWABAN
1.	Makanan Sehat	Menyebutkan ciri makanan sehat	C1 (Mengingat)	Karakteristik makanan sehat meliputi..... a. harganya mahal b. mengandung banyak serat c. warnanya menarik d. bentuknya keras	B
2.		Menyebutkan jenis makanan sehat	C1 (Mengingat)	Jenis makanan yang baik kita makan untuk tubuh kita setiap hari adalah seperti..... a. kalengan c. mie instan b. buah d. gorengan	B
3.	Hewan Ruminansia dan organ pencernaannya	Menyebutkan contoh hewan Ruminansia	C1 (Mengingat)	Hewan berikut yang tidak termasuk Ruminansia..... a. sapi c. kambing b. kerbau d. leo	D
4.		Organ pencernaan Hewan Ruminansia Menjelaskan sist emperedar and ar ah kecil	C2 (Memahami)	Lambung Ruminansia terdiri dari beberapa bagian, yakni.... a. rumen, reticulum, omasum dan abomasum b. rumen, usus halus, usus besar, dan anus c. rumen, nenek, trakea, dan bronkiolus d. rumen, esophagus, diafragma, dan bronkus	A
5.			C4 (Menganalisis)	Dalam perut buku sapi, proses pencernaan didukung oleh..... a. mikroba c. Enzim b. geraham d. Usus kecil	C
6.	Sistem Pencernaan Manusia dan	Menjelaskan gerakan peristaltic	C2 (Memahami)	Gerakan makanan yang dapat terjadi akibat kontraksi kerongkongan dalam sistem	A

	Fungsinya			pencernaan disebut dengan..... a. peristaltic b. Kimia b. selaput d. Mekanisme	
7.			C2 (Memahami)	Proses pendorongan makanan masuk ke dalam sistem pencernaan manusia dengan gerakan peristaltik berlangsung dalam organ..... a. dubur c. kerongkongan b. perut d. Usus kecil	C
8.		Memahami fungsi gigi manusia	C2 (Memahami)	Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah.... a. gigi seri b. gigi taring c. gigi geraham depan d. gigi geraham belakang	A
9.		Mengingat organ pencernaan manusia	C1 (Mengingat)	 <p>Usus halus ditunjukkan oleh nomor... a. 1 c. 6 b. 4 d. 8</p>	D
10.		Menganalisis fungsi lidah	C4 (Menganalisis)	Perhatikan pernyataan di bawah ini! 1. Membantu mengatur posisi makanan ketika dikunyah di dalam mulut. 2. Membantu menelan makanan 3. mengecap makanan, yaitu rasa manis, pahit, asin, dan masam. 4. Peka terhadap panas, dingin, dan tekanan. Yang termasuk fungsi lidah a. 1 dan 2 b. 3 dan 4 c. 1, 2, dan 3 d. Semuabenar	D
11.		Memahami fungsi lambung	C2 (Memahami)	 <p>Organ tersebut berfungsi sebagai a. Menyerap sari-sari makanan b. Membantu pencernaan makanan</p>	A

				c. Menghancurkan makanan d. Mengolah makanan menjadi tinja	
12.		Mengingat organ pencernaan manusia	C1 (Mengingat)	Dibawah ini manakah yang termasuk gambar dari usus besar..... 	B
13.		Menjelaskan urutan sistem pencernaan manusia	C3 (Menerapkan)	Urutan sistem pencernaan manusia yang benar adalah.... a. Usus besar – usus kecil – lambung – kerongkongan – mulut b. Mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – usus besar c. Mulut – kerongkongan – lambung – usus besar – usus halus d. Mulut – lambung – kerongkongan – usus besar – usus halus	B
14.		Memahami kerja organ pencernaan manusia	C2 (Memahami)	Pembusukan sisa-sisa makanan oleh bakteri Escherichia coli terjadi di ... a. usus 12 jari.usus halus b. lambung d. usus besar	D
15.		Menganalisis kerja organ pencernaan manusia	C4 (Menganalisis)	Lambung menghasilkan beberapa cairan yang membantu pencernaan makanan. Salah satunya yaitu asam klorida yang berfungsi untuk a. Menyerap sari makanan b. Membunuh kuman yang masuk bersama makanan c. Melarutkan makanan yang keras d. Menghaluskan makanan	B

LAMPIRAN III

Pedoman Observasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Aktivitas Siswa	Skala		
			1	2	3
1	Keaktifan siswa dalam kegiatan pengamatan	Mengamati proses pengolahan makanan didalam tubuh manusia dan hewan	Pasif dalam mengikuti kegiatan percobaan dan kurang mampu memberikan kesimpulan	Aktif mengikuti percobaan tetapi masih kurang dalam menyimpulkan hasil percobaan	Aktif mengikuti kegiatan percobaan dan mampu memberikan kesimpulan
2	Kerjasama dalam kegiatan <i>Teams Games Tournament</i>	Saling membantu dan bekerjasama dalam menyelesaikan games dan menjawab pertanyaan	Kurangnya kerjasama dari semua anggota kelompok dalam menyelesaikan games dan menjawab pertanyaan	Adanya kerjasama dari sebagian anggota kelompok dalam menyelesaikan games dan menjawab pertanyaan	Adanya kerjasama dari semua anggota kelompok dalam menyelesaikan games dan menjawab pertanyaan
3	Tanggung Jawab	Berperan dalam kelompok sesuai tugas masing-masing.	Kurang Paham dan tidak mengerjakan perannya yang telah disepakati bersama	Mengerjakan perannya yang telah disepakati bersama namun kurang paham	Paham dan mengerjakan perannya yang telah disepakati bersama
4	Disiplin	Mengikuti segala tata cara dan peraturan pembelajaran juga peraturan kompetisi	Tidak mematuhi semua peraturan permainan dan kompetisi serta enggan melakukannya.	Melakukan semua peraturan namun tidak sesuai tata cara/peraturan.	Mematuhi semua peraturan permainan dan kompetisi serta melakukannya.
5	Kehadiran siswa	Persentase kehadiran siswa selama penelitian	Hadir 50% dari total pertemuan	Hadir 75% dari total pertemuan	Hadir +80% dari total pertemuan
6	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Memberikan contoh pembelajaran sesuai kegiatan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.	Memberikan 2 contoh benar dari 4 contoh yang di minta guru	Memberikan 2 contoh benar dari 4 contoh yang di minta guru	Memberikan 2 contoh benar dari 4 contoh yang di minta guru

LAMPIRAN IV**Pedoman Observasi Aktivitas Guru**

No	Indikator	Skor	
		1	0
1.	Keterampilan membuka pelajaran:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa • Melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan semangat kepada siswa. 		
2.	Penyajian materi:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Menyampaikan materi. • Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam membagi kelompok. • Memotivasi siswa untuk aktif dalam kelompok • Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. • Mendorong siswa dalam menetapkan jawaban dalam diskusi. • Menggunakan media secara efektif dan efisien. • Mendorong siswa dalam menguji kebenaran jawaban sementara dari dari masing-masing kelompok. • Memotivasi siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi. 		
3.	Strategi pembelajaran:		
4.	Pengelolaan kelas:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Upaya melibatkan siswa dalam pembelajaran 		
5.	Komunikasi dengan siswa:		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk bertanya. • Pemberian waktu berfikir 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi respon dan jawaban atas pertanyaan siswa. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa 		
6.	Melaksanakan evaluasi :		
	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa menuliskan hasil kerja kelompok 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pujian kepada kelompok 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi kelompok yang kurang kerjasamanya 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tugas dan tes hasil belajar 		
7.	Keterampilan menutup pelajaran		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan pembelajaran secara runtut 		
8.	Efisiensi penggunaan waktu		
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu memulai pelajaran 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu menyajikan materi 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengadakan evaluasi 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran 		
Jumlah Skor			
Nilai Observasi			

Keterangan:

- ✓ Jika indikator keterampilan nampak/dilakukan guru dengan cakap maka diberikan centang pada kolom 1 dan mendapatkan 1 point.
- ✓ Jika indikator keterampilan tidak nampak/tidak dilakukan guru dengan cakap maka diberikan centang pada kolom 0 dan mendapatkan 0 point.

LAMPIRAN V
Instrument Tes Kognitif

SOAL PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Tematik (IPA)
 Tema : 3. Makanan Sehat
 Subtema : 1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang benar.

1. Karakteristik makanan sehat meliputi....

a. harganya mahal	c. warnanya menarik
b. mengandung banyak serat	d. bentuknya keras
2. Jenis makanan yang baik kita makan untuk tubuh kita setiap hari adalah, misalnya....

a. kalengan	c. mie instan
b. buah-buahan	d. makanan goreng lemak
3. Kulit ruminansia terdiri dari beberapa bagian, yaitu

a. rumen, reticulum, omasum, dan abomasums	
b. rumen, usus halus, usus besar dan anus.	
c. rumen, nenek, trake dan bronkiolus	
d. rumen, esophagus, diafragma, dan bronkus	
4. Hewan berikut yang tidak termasuk ruminansia, adalah....

a. sapi	c. kambing
b. kerbau	d. leo
5. Dalam perut buku sapi, proses pencernaan didukung oleh.....

a. mikroba	c. enzim pencernaan
b. geraham	d. usus kecil
6. Gerakan makanan yang dapat terjadi akibat kontraksi kerongkongan dalam sistem pencernaan disebut gerakan.....

a. peristaltic	c. kimia
b. selaput	d. mekanisme
7. Proses pendorongan makanan masuk ke dalam sistem pencernaan manusia dengan gerakan peristaltik berlangsung dalam organ....

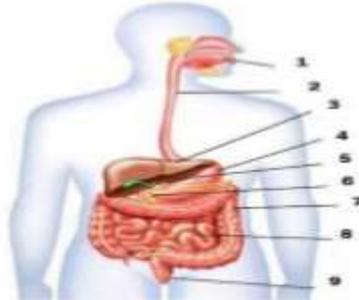
a. dubur	c. kerongkongan
b. perut	d. usus kecil
8. Gigi yang berfungsi untuk memotong makanan adalah

a. gigi seri	c. gigi geraham muka/depan
--------------	----------------------------

b. gigi taring

d. gigi geraham belakang

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Usus halus ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1
- b. 4
- c. 6
- d. 8

10. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1. Membantu mengatur posisi makanan ketika dikunyah di dalam mulut.
2. Membantu menelan makanan
3. mengecap makanan, yaitu rasa manis, pahit, asin, dan masam.
4. Peka terhadap panas, dingin, dan tekanan.

Yang termasuk fungsi lidah yaitu ...

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

11. Perhatikan gambar dibawah ini!

Organ tersebut berfungsi sebagai

- a. Menyerap sari-sari makanan
- b. Membantu pencernaan makanan
- c. Menghancurkan makanan
- d. Mengolah makanan menjadi tinja



12. Dibawah ini manakah yang termasuk gambar dari usus besar

a.



c.



b.



d.



13. Urutan sistem pencernaan manusia yang benar adalah....
- a. Usus besar – usus kecil – lambung – kerongkongan – mulut
 - b. Mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – usus besar
 - c. Mulut – kerongkongan – lambung – usus besar – usus halus
 - d. Mulut – lambung – kerongkongan – usus besar – usus halus
14. Pembusukan sisa-sisa makanan oleh bakteri *Escherichia coli* terjadi di ...
- a. usus 12 jari
 - b. lambung
 - c. usus halus
 - d. usus besar
15. Lambung menghasilkan beberapa cairan yang membantu pencernaan makanan. Salah satunya yaitu asam klorida yang berfungsi untuk
- a. Menyerap sari makanan
 - b. Membunuh kuman yang masuk bersama makanan
 - c. Melarutkan makanan yang keras
 - d. Menghaluskan makanan

Lampiran VI**Kunci Jawaban**

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

	indicator				
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bah Bahaasa				
3.	Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
4.	Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indicator				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
6.	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum				
7.	Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

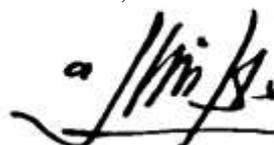
A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Sibolga ,.....
Validator,



Aidar Pasaribu, S.Pd.I

NUPTK. 6339758660200023

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aidar Pasaribu, S.Pd
NUPTK : 6339758660200023
Jabatan : Wali Kelas V-B/Guru Bidang Study IPA

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V MIN 1 Sibolga”

Yang disusun oleh:

Nama : Resa Amelia Lubis
NIM : 16 205 000 31
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Semoga saran maupun komentar yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan kualitas tes hasil belajar yang baik.

Sibolga ,.....
Validator,



Aidar Pasaribu, S.Pd.I
NUPTK. 6339758660200023

LAMPIRAN VIII**HASIL PENILAIAN TES KOGNITIF, BUTIR SOAL & KETUNTASAN BELAJAR TP.2020/2021**

MATA PELAJARAN : TEMATIK (IPA)
 KELAS/SEMESTER : V-B/1
 KOMPETENSI DASAR : TEMA 3 SUBTEMA 1

TANGGAL PELAKSANAAN :
 JUMLAH SISWA/KKM : 18/75
 SIKLUS : I (SATU)

No	Nama Siswa	Soal Pilihan Berganda															Jumlah Skor	Nilai	% ketercapaian	T/TT
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	AR	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	10	66,7	67%	TT
2	ASM	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	80,0	80%	T
3	ASL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	12	80,0	80%	T
4	AI	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	8	53,3	53%	TT
5	ARG	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	66,7	67%	TT
6	CSR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	86,7	87%	T
7	EA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,7	87%	T
8	FP	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	80,0	80%	T
9	IP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	86,7	87%	T
10	MAS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80,0	80%	T
11	MRR	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12	80,0	80%	T
12	NMM	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	8	53,3	53%	TT
13	NR	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	9	60,0	60%	TT
14	NS	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	7	46,7	47%	TT
15	NM	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	10	66,7	67%	TT
16	SDT	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,7	87%	T
17	SAS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	73,3	73%	TT
18	VA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,7	87%	T

Jlh PerolehanSkor	14	17	12	17	11	17	10	12	13	12	9	17	12	14	11				
Skor Maximum	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18				
% Ketercapaian	78%	94%	67%	94%	61%	94%	56%	67%	72%	67%	50%	94%	67%	78%	61%				
Ketuntasan	T	T	TT	T	TT	T	TT	TT	TT	TT	TT	T	TT	T	TT				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{SkorMaximum}} \times 100$$

HASIL PENILAIAN TES KOGNITIF, BUTIR SOAL & KETUNTASAN BELAJAR TP.2020/2021

Jlh Skor Perolehan	18	18	16	17	14	17	15	16	14	14	15	16	14	15	14				
Jlh Skor Maximum	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18				
% Ketercapaian	100%	100%	89%	94%	78%	94%	83%	89%	78%	78%	83%	89%	78%	83%	78%				
Ketuntasan	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{SkorMaximum}} \times 100$$

LAMPIRAN IX**KEBERHASILAN LEVEL KOGNITIF**

MATA PELAJARAN : TEMATIK (IPA)
 KELAS/SEMESTER : V-B/GANJIL
 TEMA PEMBELAJARAN : TEMA 3 SUBTEMA 1

Siklus II

No	Nama Siswa	LEVEL KOGNITIF/BUTIR SOAL			
		C1 (1,2,3,9,12)	C2 (4,6,7,8,11,14)	C3 (13)	C4 (5,10,15)
1	A R	4	4	1	1
2	A S M	5	5	1	1
3	A S L	5	4	1	2
4	A I	3	3	1	1
5	A R G	4	4	1	1
6	C S R	5	4	1	3
7	E A	3	6	1	3
8	F P	4	5	0	3
9	I P	4	6	1	2
10	M A S	4	5	1	2
11	M R R	3	6	0	3
12	N M M	4	4	0	0
13	N R	4	3	0	2
14	N S	3	3	0	1
15	N M	4	4	1	1
16	S D T	4	5	1	3
17	S A S	5	3	1	2
18	V A	5	5	0	3
Skor Maximum :		90	90	108	18
Jumlah Skor :		82	73	79	12
Nilai Akhir :		91,1	81,1	73,1	66,7

- $NA = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100$ dimana NA = nilai akhir.

KEBERHASILAN LEVEL KOGNITIF

MATA PELAJARAN : TEMATIK (IPA)
 KELAS/SEMESTER : V-B/GANJIL
 TEMA PEMBELAJARAN : TEMA 3 SUBTEMA 1

Siklus II

No	Nama Siswa	LEVEL KOGNITIF/BUTIR SOAL			
		C1 (1,2,3,9,12)	C2 (4,6,7,8,11,14)	C3 (13)	C4 (5,10,15)
1	A R	5	4	1	2
2	A S M	5	6	1	3
3	A S L	5	5	1	2
4	A I	5	5	1	1
5	A R G	4	6	1	1
6	C S R	5	5	1	3
7	E A	4	6	1	3
8	F P	5	6	0	3
9	I P	5	5	1	3
10	M A S	3	6	1	3
11	M R R	4	5	0	3
12	N M M	5	6	1	1
13	N R	5	5	0	1
14	N S	3	5	1	2
15	N M	4	3	1	3
16	S D T	5	5	1	3
17	S A S	5	6	1	3
18	V A	5	6	0	2
Skor Maximum :		90	108	18	54
Jumlah Skor :		82	95	14	42
Nilai Akhir		91,1	88,0	77,8	77,8

- $NA = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100$ dimana NA = nilai akhir.

LAMPIRAN X

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan						Perolehan Skor	Nilai Observasi	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	A R	2	1	2	2	3	2	12	66,7	Baik
2	A S M	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
3	A S L	2	3	2	2	3	2	14	77,8	Baik
4	A I	2	2	2	2	2	2	12	66,7	Baik
5	A R G	2	2	2	2	3	2	13	72,2	Baik
6	C S R	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
7	E A	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
8	F P	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
9	I P	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
10	M A S	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
11	M R R	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
12	N M M	2	1	2	2	3	1	11	61,1	Cukup
13	N R	2	2	1	2	2	1	10	55,6	Kurang
14	N S	2	1	1	2	3	1	10	55,6	Kurang
15	N M	2	2	1	2	2	2	11	61,1	Cukup
16	S D T	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
17	S A S	2	2	1	2	3	1	11	61,1	Cukup
18	V A	3	2	3	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
	Rata-rata	2,3	1,9	2,0	2,0	2,8	1,8			
	Jumlah							232	1288,9	
	Nilai Observasi							12,9	71,6	Baik

- $NO = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$ dimana NO = nilai observasi.

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan						Perolehan Skor	Nilai Observasi	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	A R	2	1	2	2	3	2	12	66,7	Baik
2	A S M	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
3	A S L	2	3	2	2	3	2	14	77,8	Baik
4	A I	2	2	2	2	2	2	12	66,7	Baik
5	A R G	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
6	C S R	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
7	E A	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
8	F P	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
9	I P	2	2	3	2	3	2	14	77,8	Baik
10	M A S	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
11	M R R	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
12	N M M	2	1	2	2	3	1	11	61,1	Cukup
13	N R	2	2	1	2	2	1	10	55,6	Kurang
14	N S	2	1	2	2	3	1	11	61,1	Cukup
15	N M	2	2	1	2	2	2	11	61,1	Cukup
16	S D T	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
17	S A S	2	2	1	2	3	1	11	61,1	Cukup
18	V A	3	2	3	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
	Rata-rata	2,3	1,9	2,1	2,0	2,8	1,8			
	Jumlah							234	1300,0	
	Nilai Observasi							13,0	72,2	Baik

- $NO = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$ dimana NO = nilai observasi.

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan						Perolehan Skor	Nilai Observasi	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	A R	3	2	3	2	2	2	14	77,8	Baik
2	A S M	3	3	2	3	3	3	17	94,4	Baik Sekali
3	A S L	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
4	A I	3	2	3	2	2	2	14	77,8	Baik
5	A R G	3	3	2	2	3	3	16	88,9	Baik Sekali
6	C S R	2	3	3	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
7	E A	3	3	3	3	3	2	17	94,4	Baik Sekali
8	F P	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
9	I P	2	3	3	2	3	3	16	88,9	Baik Sekali
10	M A S	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
11	M R R	3	2	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
12	N M M	2	3	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
13	N R	3	2	2	2	3	3	15	83,3	Baik Sekali
14	N S	3	2	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
15	N M	3	2	2	2	3	2	14	77,8	Baik
16	S D T	3	3	2	3	3	2	16	88,9	Baik Sekali
17	S A S	2	3	3	3	3	3	17	94,4	Baik Sekali
18	V A	3	2	3	3	3	2	16	88,9	Baik Sekali
Rata-Rata		2,8	2,6	2,4	2,4	2,9	2,3			
Jumlah		:						277	1538,9	
Nilai Observasi		:						15,4	85,5	Baik Sekali

- $NO = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$ dimana NO = nilai observasi.

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan						Perolehan Skor	Nilai Observasi	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	A R	3	2	3	2	2	2	14	77,8	Baik
2	A S M	3	3	2	3	3	3	17	94,4	Baik Sekali
3	A S L	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
4	A I	3	2	3	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
5	A R G	3	3	2	2	3	3	16	88,9	Baik Sekali
6	C S R	2	3	3	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
7	E A	3	3	3	3	3	2	17	94,4	Baik Sekali
8	F P	3	3	2	2	3	2	15	83,3	Baik Sekali
9	I P	2	3	3	2	3	3	16	88,9	Baik Sekali
10	M A S	3	3	2	2	3	3	15	83,3	Baik Sekali
11	M R R	3	2	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
12	N M M	2	3	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
13	N R	3	2	2	2	3	3	15	83,3	Baik Sekali
14	N S	3	2	2	3	3	2	15	83,3	Baik Sekali
15	N M	3	2	3	2	3	3	15	83,3	Baik Sekali
16	S D T	3	3	2	3	3	2	16	88,9	Baik Sekali
17	S A S	2	3	3	3	3	3	17	94,4	Baik Sekali
18	V A	3	2	3	3	3	2	16	88,9	Baik Sekali
Rata-rata		2,8	2,6	2,4	2,4	2,9	2,4			
Jumlah		:						279	1550,0	
Nilai Observasi		:						15,5	86,1	Baik Sekali

- $NO = \frac{\text{Perolehan Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$ dimana NO = nilai observasi.

LAMPIRAN XI
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus I

No	Indikator	Skor	
		1	0
1.	Keterampilan membuka pelajaran:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan semangat kepada siswa. 	✓	
2.	Penyajian materi:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan materi. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran. 	✓	
3.	Strategi pembelajaran:		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam membagi kelompok. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk aktif dalam kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa dalam menetapkan jawaban dalam diskusi. 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media secara efektif dan efisien. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa dalam menguji kebenaran jawaban sementara dari dari masing-masing kelompok. 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi. 	✓	
4.	Pengelolaan kelas:		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Upaya melibatkan siswa dalam pembelajaran 		
5.	Komunikasi dengan siswa:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa untuk bertanya. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian waktu berfikir 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi respon dan jawaban atas pertanyaan siswa. 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa 	✓	
6.	Melaksanakan evaluasi : <ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa menuliskan hasil kerja kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pujian kepada kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi kelompok yang kurang kerjasamanya 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tugas dan tes hasil belajar 	✓	
7.	Keterampilan menutup pelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan pembelajaran secara runtut 		✓
8.	Efisiensi penggunaan waktu <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu memulai pelajaran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu menyajikan materi 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengadakan evaluasi 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran 		✓
Jumlah Skor		19	
Nilai Observasi		65,5 (Baik)	

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Skor	
		1	0
1.	Keterampilan membuka pelajaran:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa 		
	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan semangat kepada siswa. 	✓	
2.	Penyajian materi:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tujuan pembelajaran. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan materi. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran. 	✓	
3.	Strategi pembelajaran:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Kecakapan dalam membagi kelompok. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Memotivasi siswa untuk aktif dalam kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Mendorong siswa dalam menetapkan jawaban dalam diskusi. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media secara efektif dan efisien. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Mendorong siswa dalam menguji kebenaran jawaban sementara dari dari masing-masing kelompok. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Memotivasi siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi. 	✓	
4.	Pengelolaan kelas:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Upaya melibatkan siswa dalam pembelajaran 		
5.	Komunikasi dengan siswa:	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Memotivasi siswa untuk bertanya. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian waktu berfikir 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi respon dan jawaban atas pertanyaan siswa. 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa 	✓	
6.	<p>Melaksanakan evaluasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa menuliskan hasil kerja kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pujian kepada kelompok 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi kelompok yang kurang kerjasamanya 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tugas dan tes hasil belajar 	✓	
7.	<p>Keterampilan menutup pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa 		✓
	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan materi pelajaran selanjutnya 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan pembelajaran secara runtut 	✓	
8.	<p>Efisiensi penggunaan waktu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu memulai pelajaran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu menyajikan materi 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mengadakan evaluasi 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu mengakhiri pelajaran 		✓
Jumlah Skor		27	
Nilai Observasi		93,1 (Baik Sekali)	

LAMPIRAN XII

DOKUMENTASI PENELITIAN

Silaturahmi dengan Kepala Sekolah



Penelitian: Planning (Perencanaan)



Tindakan (Action)



Observasi (Observation)**Refleksi (Reflection)**