

PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA
MATERI ALAT INDERA MANUSIA DI KELAS
IV SD NEGERI 22 RANTAU UTARA
KABUPATEN LABUHAN BATU



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NIA ANJELY SIREGAR
NIM. 1820500002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2023



PENINGKATKAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI
ALAT INDERA MANUSIA DI KELAS IV SD NEGERI 22
RANTAU UTARA KABUPATEN LABUHAN BATU

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NIA ANJELY SIREGAR
NIM. 1820500002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2023

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA
MATERI ALAT INDERA MANUSIA DI KELAS
IV SD NEGERI 22 RANTAU UTARA
KABUPATEN LABUHAN BATU**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NIA ANJELY SIREGAR
NIM. 1820500002



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Dr. Zulhammi, M.Ag. M. Pd
NIP. 19720701 199803 2 003

PEMBIMBING II

Dwi Maulilla Sari, M. Pd
NIP. 19930807 201903 2 007

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

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.n Nia Anjely Siregar

Padangsidempuan, Januari 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

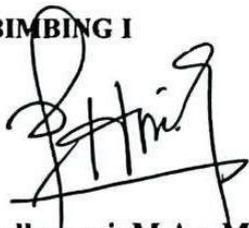
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n **Nia Anjely Siregar** yang berjudul: **"Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

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

PEMBIMBING I



Dr. Zulhanmi, M.Ag, M.Pd
NIP 19720702 199803 2 003

PEMBIMBING II



Dwi Maulida Sari, M.Pd
NIP 19930807 201903 2 007

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nia Anjely Siregar

NIM : 1820500002

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /PGMI

Judul Skripsi : **Penerapan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu**

Dengan ini menyatakan meyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

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

Padangsidempuan, 2023

Pembuat Pernyataan



Nia Anjely Siregar
1820500002

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nia Anjely Siregar

NIM : 1820500002

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syahada Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak UIN Syahada Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 2023

Saya yang menyatakan

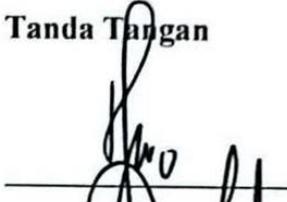


Nia Anjely Siregar

1820500002

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : Nia Anjely Siregar
NIM : 1820500002
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Teams Games Tournameet (TGT)
Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera
Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara
Kabupaten Labuhan Batu.

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Leyla Hilda, M.Si.</u> (Ketua/Penguji Bidang PGMI)	
2.	<u>Dwi Maulida Sari, M.Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	<u>Hamidah, M.Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Dr. Lis Yulianti Syafrida, S.Psi, M.A</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 16 Februari 2023
Pukul : 08.00 WIB s.d selesai
Hasil/ Nilai : 83.5 (A)



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

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)
Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indra
Manusia Di SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten
Labuhan Batu
Nama : Nia Anjely Siregar
NIM : 18 20500002
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

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

Padangsidempuan, 17 Januari 2023

Dekan



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

ABSTRAK

Nama : Nia Anjely Siregar
Nim : 1820500002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu

Topik penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu masih kurang berminat dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi alat indera manusia sehingga hasil belajar peserta didik kelas IV masih rendah. Hal ini dikarenakan peserta didik mudah merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran di kelas dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja saat menyampaikan materi. Banyak peserta didik yang masih bermain-main, mengantuk dan berbicara kepada teman sebangku mereka pada saat pembelajaran berlangsung. 16 peserta didik yang ada di dalam ruangan kelas hanya 6 orang yang tergolong mendengarkan guru dengan baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik kelas IV pada siklus I. Untuk mengetahui bagaimana gambaran kemajuan hasil belajar pada siklus II. Untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebagai subjek adalah peserta didik kelas IV Negeri 22 Rantau Utara yang berjumlah 16 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi peserta didik.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi alat indera manusia untuk peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu mulanya masih rendah. Namun dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menjadikan hasil belajar IPA dalam proses pembelajaran semakin meningkat pada setiap siklus yaitu pada siklus I dengan presentase 50.0% dengan 8 orang peserta didik yang memiliki peningkatan hasil belajar sedangkan pada siklus II dengan presentase 81.25% dengan 13 orang peserta didik yang memiliki peningkatan hasil belajar, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA materi alat indera manusia benar-benar meningkat yakni dari siklus I dengan presentase 50.0% sampai siklus II dengan presentase 81.25%.

Kata kunci: Metode *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar.

ABSTRACT

Nama : Nia Anjely Siregar
Nim : 1820500002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu

The topic of this reseach is that frouth grade students at SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu Regency, are still not interested in natural science (IPA) material on human sensory organs so that the learning process in class and the teacher only uses the lecture method when delivering material. Many students are still playing around, sleepy and talking to their peers during the lesson. Of the 16 students in the classroom, only 6 of them were classified as listening to the teacher well.

The purpose of the study was to find out how the description of the learning outcomes of class IV students in cycle I. To find out how the description of the progress of learning outcomes in cycle II. To find out how the comparison of students learning outcomes in cycles I and II. This aims to determine the increase in learning outcomes of class IV students at SD Negeri 22 Rantau Utara, Labuhan Batu Regency.

This type of research is Classroom Action Reseach (CAR) which is carried out in 2 cycles and each cycle consists of 2 meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation/action, observation and reflection. As subjects of SD Negeri 22 Rantau Utara, totaling 16 students. The data collection instrument used was student observation.

From the results of the study, it can bee seen that the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) method to material for human sensory organs to improve science learning outcomes for frought-grade students of SD Negeri 22 Rantau Utara, Labuhan Batu Regerency, was initially still low. But the existence of Clasroom Action Reseach (CAR) makes science learning outcomes in the learning process increase in each cycle, namely in cycle I with a presentage of 50.0% with 8 students who have increased learning outcomes while in cycle II with a perscentage of 81.25% with 13 peole students who have increased learning outcomes, therefore it can be concluded that by applying the *Teams Games Tournament* (TGT) method to learning science, the material for human sensory aids actually increases, namely from cycle I with a percentage of 50.0% to cycle II with a percentage of 81.25%.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) method, learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah Subanahu Wata'ala, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peneparan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, dosen pembimbing, keluarga dan teman seperjuangan, baik yang bersifat material maupun non nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd pembimbing I, Ibu Dwi Maulida Sari. M.Pd pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan keuangan, Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang kemahasiswaan dan Kerjasama UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Ibu Leyla Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
4. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Ali Asrun, S.Ag, M.Pd, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Addary Padangsidimpuan.

5. Ibu Nursyaidah, M.Pd Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta staf-staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah ikhlas memberikan Ilmu Pengetahuan dan Motivasi yang membangun bagi peneliti dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
7. Bapak Yusri Fahmi S.Ag., M.Hum, Kepala Perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti memperoleh buku-buku yang peneliti butuhkan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala sekolah, Bapak/Ibu guru dan seluruh peserta didik SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu yang telah memberikan iin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Terkhusus dan teristimewah kepada Ayahanda Saipul Anwar Siregar dan Ibu tecinta Masidah Nasution, adinda tersayang Parisal Anwar Siregar dan Muhammad Fahri Anwar Siregar, Opung tersayang Maslin Rambe dan Anah Harahap, Almarhuma Kakak tercinta Siti Anggur, Udak, Ibuk, Uwak, Bou, Kakak serta keluarga lainnya sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti hingga sampai pada tahap ini.
10. Untuk sahabat terbaik dan dan tersayang teman seperjuangan yang menemani saya berjuang selama kuliah mulai dari masuk asrama semester I sampai sekarang sahabat suka maupun duka dan memotivasi peneliti serta senantiasa memberi semangat dan dukungan bagi peneliti selama perkuliyahan sampai skripsi ini selesai (Siti Aisyah S. Pd, Nurasih Siregar S. Pd, Risa Sulastri Hrahap S. Pd, Puja Lestari S.E), teman-teman satu kos, teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan PGMI 4 Angkatan 2018/2019 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya dan untuk teman satu kos yang paling baik serta sahabat tersayang dikampung halamanan (Meli Anjani Siregar dan Putri Sagala) yang senantiasa ada dan selalu mendo'akan untuk kesuksesan peneliti.
11. Teman seperjuangan satu bimbingan yang telah sama-sama berjuang, saling memberi motivasi dan semangat mulai dari awal bimbingan sampai tahap ini serta memotivasi peneliti selama masa bimbingan.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharakan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan, Januari 2023

Peneliti

Nia Anjely Siregar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASHAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Indetifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Batasan Istilah	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar.....	13
2. Pengertian Hasil Belajar.....	13
3. Faktor-faktor Hasil Belajar	16
4. Aspek-aspek Hasil Belajar	17
2. Model <i>Games Tournament</i> (TGT)	18
a. Langkah-langkah Pembelajaran TGT	19
b. Aturan (Skenario) Permainan.....	20
c. Sistem Perhitungan Point Turnamen.....	21
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar	21
Tujuan Mata Pelajaran IPA	22
4. Materi Ajar Alat Indera Manusia	23
a. Mata.....	24
b. Telinga.....	26
c. Hidung	29
d. Kulit.....	30
e. Lidah.....	31
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	

1. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
2. Jenis dan Metode Penelitian	37
3. Latar dan Subjek Penelitian.....	39
4. Prosedur Penelitian	40
5. Sumber Data	42
6. Instrumen Pengumpulan Data	43
7. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
1. Kondisi Awal	51
2. Siklus I	56
3. Siklus II	72
B. Pembahasan	87
C. Keterbatasan Penelitian	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran-Saran.....	93

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Tes Awal Peserta Didik	54
Tabel 4.2	Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta Didik Tes Awal	55
Tabel 4.3	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tes Awal.....	55
Tabel 4.4	Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan I	59
Tabel 4.5	Lembar Obervasi Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II.....	66
Tabel 4.6	Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II	66
Tabel 4.7	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tes Siklus I Pertemuan I dan II	67
Tabel 4.8	Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I	74
Tabel 4.9	Lembar Observasi Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II.....	80
Tabel 4.10	Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II	81
Tabel 4.11	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I dan II.....	83
Tabel 4.12	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mata	25
Gambar 2.2 Telinga.....	28
Gambar 2.3 Hidung.....	30
Gambar 2.4 Kulit.....	31
Gambar 2.5 Lidah.....	32
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir	37
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK	41
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Lembar Observasi Metode Teams Games Tournament (TGT)	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah kegiatan yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku manusia, yang diakibatkan oleh pengalaman. Hal tersebut diperoleh dari pengetahuan, perilaku, dan keterampilan, melalui jalan latihan yang senantiasa di landasi oleh itikad dan tujuan tertentu. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam pengembangan potensi diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan ketika di masyarakat.¹ Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan dasar yang memegang peranan penting sebagai pembentuk kepribadian anak dan pola pikir anak. Karena dijenjang pendidikan sekolah dasar anak diajarkan berbagai ilmu sebagai pondasi anak untuk menjalani pendidikan dijenjang selanjutnya.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman peserta didik dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka peserta didik memperoleh suatu hasil belajar karena hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

¹ Oktaviastuti Awalia, "Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBDP)*, Vol II. NO.1A April 2018, hlm. 53

Hasil belajar juga merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seorang peserta didik dalam menguasai bahan pelajarannya. Hasil belajar dapat diuji melalui tes sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan peserta didik atau guru dalam proses belajar mengajar.²

Hasil belajar mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar terjadi dalam suatu proses melalui latihan dan pengalaman serta diberikan penguatan, secara bertujuan dan terarah.³ Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pengajaran. Pentingnya hasil belajar adalah karena dengan hasil belajar dapat digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa dalam seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Dari penjelasan di atas dilihat bahwa hasil belajar penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya merupakan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman peserta didik dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar yang baik perlu dimiliki karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima

² Mardiana, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui *Model Think Pair And Share*", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. III, No.01 Juni 2019, hlm. 15.

³ M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2016, hlm. 5.

pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan dan sikap.

Hasil belajar yang terdapat di lapangan berdasarkan observasi pada tanggal 16 Juli 2021 di SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu bahwa masih rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran terkhusus pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hasil wawancara terhadap wali kelas IV menunjukkan ada permasalahan yang terdapat di lapangan seperti peserta didik masih cenderung kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran sehingga membuat peserta didik bosan dan kurangnya bertanya kepada guru apakah ada materi yang belum dipahami oleh peserta didik saat guru menerangkan pembelajaran di kelas sehingga membuat rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*Science*'. Kata '*Science*' sendiri berasal dari kata bahasa Latin '*scientia*' yang berarti saya tahu. '*Science*' terdiri dari *social science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Untuk mendefinisikan IPA tidaklah mudah, karena sering kurang dapat menggambarkan secara lengkap pengertian sains sendiri.⁴

Wahyana mengatakan pembelajaran IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara

⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, hlm. 136.

umum terbatas pada gejala-gejala alam⁵. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.⁶

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar juga mengutamakan aktivitas peserta didik dengan melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam. Dengan berbagai aktivitas nyata tersebut maka peserta didik akan dihadapkan langsung dengan fenomena yang akan dipelajari, dengan demikian berbagai aktivitas tersebut memungkinkan untuk terjadinya proses belajar yang aktif kepada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar. Peserta didik dapat mempelajari diri sendiri berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA

⁵ Wahyana , “Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Januari 2020, hlm. 81.

⁶ Trianto, *Model pembelajaran.....*, hlm. 136-137.

bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.⁷ Hal ini karena mata pelajaran IPA memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. IPA melatih peserta didik berpikir logis, rasional, kritis, dan kreatif. Selain itu mata pelajaran IPA juga memegang peranan penting dalam perkembangan intelektual anak. Akan tetapi terdapat pula peserta didik yang kurang menyenangi mata pelajaran IPA karena guru yang menyampaikan materi IPA kebanyakan menggunakan metode ceramah dan tanpa alat peraga, peserta didik juga merasa kesulitan dengan bahasa asing atau bahasa ilmiah dalam pembelajaran IPA sehingga minat peserta didik dalam pembelajaran IPA direspon kurang baik dan minat belajar peserta didik yang kurang terlihat dari kurang semangatnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Hal ini benar sesuai dengan riset awal melalui wawancara terhadap wali kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu pada Senin tanggal 16 Juli 2021 Pukul 08.30-09.15⁸ terdapat beberapa masalah terhadap hasil pembelajaran IPA yaitu saat proses pembelajaran di kelas tersebut berlangsung peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan kemudian mencatat materi dan mengerjakan tugas yang disampaikan guru kepada peserta didik, walaupun ada beberapa peserta didik yang belum paham terkait materi yang telah diterangkan guru akan tetapi peserta didik malas untuk mengatakan kepada guru bahwa mereka ada yang belum paham terkait materi yang telah dijelaskan. Ada juga

⁷ Trianto, *model Pembelajaran ...*, hlm. 153

⁸ Wawancara Terhadap Wali Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu Pada Tanggal 16 Juli 2021.

sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi pembelajaran di kelas mereka hanya sebentar mendengarkan penjelasan guru kemudian berbicara dengan teman sebangkunya dan ada juga sebagian peserta didik yang tidur ketika guru menjelaskan materi.⁹

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya peran guru dan kesadaran peserta didik dalam pembelajaran IPA, seperti guru seharusnya ketika menyampaikan materi kepada peserta didik guru bisa menggunakan alat peraga sehingga peserta didik lebih mudah mengerti materi yang disampaikan oleh guru tersebut, dan apabila ada materi yang menggunakan bahasa ilmiah atau bahasa asing yang tidak dimengerti oleh peserta didik maka guru harus memberitahu arti atau maksud dari bahasa ilmiah atau bahasa asing tersebut, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dan mengerti materi yang diajarkan oleh guru, salah satu model yang dianggap bisa digunakan dalam peningkatan hasil belajar IPA adalah model TGT.

TGT adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), atau permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk tim skor mereka. Dalam TGT ini digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya untuk melawan anggota tim yang lain.¹⁰

⁹ Siti Fatima, S.pd, Guru Wali Kelas IV, *Wawancara dengan Guru IPA Kelas IV*, Senin, tanggal 16 Juli 2021 PUKUL 08.30-09.15 DI sd Negeri 22 Rantau Utara.

¹⁰Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: PT Prenamedia Group, 2014, hlm. 131.

Dimana diketahui bahwa peserta didik di sekolah dasar lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan, karena pada tahap sekolah dasar peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain dari pada belajar yang monoton, maka dari itu semakin banyak permainan yang disajikan oleh guru maka peserta didik akan lebih cenderung aktif dalam pembelajaran, akan tetapi permainan itu berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

Penggunaan model pembelajaran diharapkan akan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih semangat dan mampu mencapai nilai rata-rata yang telah ditetapkan khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran TGT. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana peserta didik memainkan *games* akademik dengan anggota lain untuk mendapatkan skor pada tim masing-masing.¹¹

Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang bisa meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar yaitu: (1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.

¹¹ Slamet Sugiartana, "Penerapan Metode TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banjar Jawa", *Jurnal PGSD*, Vol II. No. 02, November 2019, hlm. 8.

Menurut Dede Kurnia Adiputra & Yadi Heryadi dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar” mengatakan bahwa pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT membuat peserta didik merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena pada tahap sekolah dasar masih senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih sedang tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar.¹²

Model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membawa peserta didik dalam suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih mudah menemukan pengalaman baru dalam belajar. Karena kegiatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik, dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) akan menjadi terasa aktif dan menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata

¹² Dede kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, November 2021, hlm. 107.

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Upaya ini direalisasikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi bahwa:

- G. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.
- H. Peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat materi pembelajaran disampaikan.
- I. Sebagian peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.
- J. Keaktifan peserta didik dalam bertanya masih kurang.
- K. Keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok masih kurang.
- L. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi alat indera manusia di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui apakah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA pokok bahasan alat indra manusia di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari adanya salah paham penafsiran dalam memahami penelitian ini, dalam pembelajaran sangat penting mempengaruhi berhasil tidaknya pembelajaran adalah tergantung dari model dan metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini berjudul Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan hasil belajar IPA materi alat indera manusia di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dia tidak tahu menjadi tahu, dari dia tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dengan pencapaian hasil belajar yang semakin membaik akan mampu membentuk pribadi individu peserta didik.

2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model belajar yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan dan mengandung unsur permainan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan pembelajaran yang disampaikan tidak monoton. Dalam TGT ini digunakan turnamen akademik, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim nya melawan anggota tim yang lain untuk mendapatkan poin.
3. IPA (alat indera manusia dan fungsinya): alat indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan diluar tubuh. Alat indera manusia sering disebut panca indera, karena terdiri dari lima indera yaitu indera penglihatan (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau/pencium (hidung), indera pengecap (lidah), dan indera peraba (kulit). Pada setiap alat indera terdapat saraf, saraf ini akan menerima rangsang dari luar tubuh. Kemudian, saraf mengirim rangsang ikut ke otak, saat rangsang diterima otak dengan baik maka manusia dapat melihat, mendengar, mencium bau, mengecap/meraba. Alat indera harus dirawat dengan baik, jika alat indera rusak maka tubuh manusia tidak dapat bekerja dengan baik dan mengakibatkan manusia tidak dapat menikmati keadaan sekitar kita.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

5. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperlengkap kajian ilmu pendidikan khususnya mengenai peningkatan hasil belajar IPA melalui *model Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

6. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Peserta didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara dari yang pasif menjadi aktif.
- 2) Peserta didik lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar IPA dengan pelajaran yang disajikan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara.

b. Guru

- 1) Dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengajar dan menarik perhatian belajar peserta didik.
- 2) Dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan kompetensi dalam profesinya sebagai guru terhadap pembelajaran peserta didik di sekolah.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti untuk mengembangkan wawasan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT serta dapat menyikapi secara profesional kondisi nyata SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata “hasil” dan “belajar”, hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha. Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan dan sikap. Belajar adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadi interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar ini bisa buku, lingkungan, guru, atau sesama teman.¹³

Di dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist banyak dijelaskan mengenai hal tersebut. Salah satu surah yang berkaitan tentang belajar adalah surah Al-'Alaq ayat 1 sampai 5 sebagai berikut:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ

¹³ Maulana, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SMP Muhammadiyah 07 Medan Perjuangan Tahun Pelajaran 2018/2019” *Jurnal Logaritma*, Vol. 06, No. 02, Desember 2018, hlm. 12.

بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dengan segumpal darah, bacalah dan tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.¹⁴ Hasil belajar dapat diperoleh guru dari perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, appersepsi dan keterampilan yang diperoleh dari peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas.¹⁵

Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yaitu; 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat pada peserta didik karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan peserta didik tersebut. Berdasarkan pengertian

¹⁴ Azmil Hasan Lubis, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together*", *Jurnal Paedagogik*, Vol 10, No. 01, Januari, 2018, hlm. 11.

¹⁵ Rahmadani Tanjung, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia" *Jurnal Paedagogik*, Vol 11, No. 01, Juni 2020, hlm. 18.

di atas dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.¹⁶

Pembelajaran setidaknya melibatkan 4 elemen yang menjadi syarat terjadi pembelajaran. Sistem Pendidikan Nasional dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003) mendefinisikan mengenai pembelajaran yaitu, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar¹⁷. Berdasarkan hal tersebut maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah idealnya keempat elemen itulah yang seharusnya menjadi fokus perbaikan dan pengembangan.

Sudijono mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Artinya melalui hasil belajar dapat

¹⁶ Sulastri, Dkk, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur", *Jurnal Kreatif Taduluko Online*, Vol. III, No.1, juli 2016, hlm. 7.

¹⁷ Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.

terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran.¹⁸

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenis nya, tetapi yang ingin dijelaskan disini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- 1). Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar .
- 2). Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar peserta didik menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.
- 3). Relasi guru dengan peserta didik. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan peserta didik. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- 4). Relasi peserta didik dengan peserta didik. Peserta didik yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan bagi teman lainnya, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok.

¹⁸ Budi Tri Siswanto, “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SML di Kota Yogyakarta*”, Vol. VI, No. 1, Februari 2017, hlm. 20.

5). Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan peserta didik dalam sekolah juga dalam belajar. Hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru maupun peserta didik.

c. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu:

1). Aspek Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analisis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).¹⁹

2). Aspek Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar efektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3). Aspek Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dikemukakan oleh Simpons. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak

¹⁹ Mulyadi, "Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah", *Jurnal UIN-Maliki Press*, Tahun 2016, hlm. 3.

individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan eksresif dan *interpretative*.

2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Kurniasih “*Teams Games Tournament*” (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”. Sedangkan menurut (Kusumandari) bahwa: “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda”.

Pada *Teams Games Tournament* (TGT) tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lain. Sebagai penggantinya, diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai.²⁰ Pada

²⁰ Ai Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal SAP*, Vol. 1, No. 1 Agustus 2018, hlm. 21.

beberapa tahap proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik terlihat termotivasi pada saat game/turnament berlangsung. Dengan adanya game/turnament di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik terpacu untuk menjadi yang terbaik bagi tim/kelompoknya.²¹

Game/turnamen dapat menciptakan suasana persaingan sehat, dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran yang menggunakan model TGT peserta didik saling berdiskusi dan dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman materi tentang konsep sebuah tim.

a. Langkah-Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

Secara runut TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok Belajar (sama dengan STAD); (3) Turnament; dan (4) Pengenalan Kelompok.

1) Guru menyiapkan:

- a) Kartu soal.
- b) Lembar kerja peserta didik.
- c) Alat/bahan.

2) Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).

3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

²¹ Msy Hikmah, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang" *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Vol. V, No. 1 Mei 2017, hlm. 18.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: seperti pada model STAID, pada TGT peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik berkerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

b. Aturan (Skenario) Permainan.

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan kera-keras; dan (3) beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).

c. Sistem Perhitungan Poin Turnamen.

Skor peserta didik dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh peserta didik menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.²²

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran ...*, hlm. 84-86

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA pada sekolah terutama sekolah dasar (SD) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA didefinisikan sebagai suatu pemberian kemampuan menguasai pengetahuan dan fakta tentang alam, misalnya, manusia, hewan dan tumbuhan, dimulai dari daur hidup, ekosistem dan lain sebagainya. Pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini dimungkinkan karena dengan pendidikan IPA, peserta didik dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.²³

a. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Secara rinci hakikat IPA menurut Brigman adalah sebagai berikut:

Adapun tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1). Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2). Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

²³ Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa", *Jurnal Ilmiah guru*, Vol. 1, No.01 Mei 2016, hlm. 17.

- 3). Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4). Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5). Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6). Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.²⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA merupakan bagian dari IPA, sebagaimana tujuan pada mata pelajaran IPA menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran tidak akan berhasil apabila tidak ada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPA mencerminkan bagaimana tindakan-tindakan yang harus dilakukan agar keterampilan-keterampilan dan kecakapan-kecakapan yang diharapkan dapat dicapai pada diri peserta didik.

²⁴ Tursninawati, "Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SD Kota Banda Aceh", *Jurnal Pionir*, Vol. 1, No.01 Juli 2017, hlm. 20.

4. Materi Ajar Alat Indera Manusia

Alat indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar. Alat indera manusia sering disebut panca indera, karena terdiri dari lima indera yaitu indera penglihatan (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau atau pencium (hidung), indera pengecap (lidah), dan indera peraba (kulit).²⁵ Dengan bantuan organ tubuh masing-masing, kelima panca indera dapat mengerjakan fungsinya dengan baik dan mengirimkan “pesan” khusus ke otak, sehingga manusia bisa mengerti dan merasakan banyak hal.

Alat indera kita yang dalam kajian sains disebutkan terdapat lima macam merupakan salah satu dari berbagai macam karunia Allah swt yang diberikan pada manusia, yang memiliki tujuan utama agar kita semua mensyukurinya. Pentingnya menjaga dan memelihara pemberian Allah swt alat indera berupa mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah.²⁶

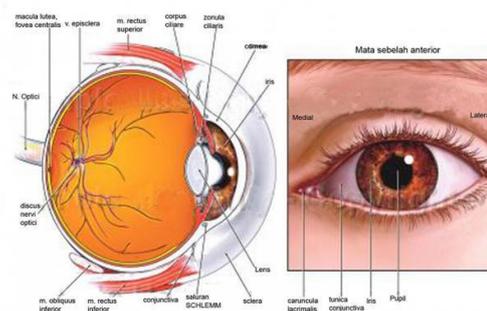
Lima alat indera yang berfungsi sebagai alat sensor dalam bahasa Sanskerta disebut panca *budi indriya* dan dalam bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai panca indera antara lain, alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat pembantu untuk mendengar (telingah), dan alat pembantu untuk merasakan (kulit atau indera peraba).

²⁵ Henny Wulandari, “Perancangan Interior Five Senses” *Jurnal Intra*, Vol. 3, No. 2. 2018.

²⁶ Ahmad Abtokhi, *Sains Untuk PGMI dan SD*, Malang: UIN-Malang Press, 2016, hlm. 27-28

a. Mata

Mata adalah salah satu panca indera yang diciptakan Allah swt yang diperuntukan kepada manusia dengan struktur dan rancangan yang sangat kompleks dan bersifat istimewa. Melalui mata manusia mampu melihat dan memperhatikan segala keindahan yang ada di jagat raya ini. Mata terdiri atas bola mata yang terletak didalam lekuk mata terdapat juga saraf penglihatan dan alat tambahan. Bola mata berbentuk bulat, hanya pada bidang depannya yang menyimpang dari bentuk bola sempurna karena selaput bening lebih menonjol kedepan.



Gambar 2.1 Mata

Fungsi mata, sinar yang masuk ke mata sebelum sampai masuk di retina mengalami pembiasan lima kali yaitu waktu melalui konjungtiva, kornea, *aqueus humor*, lensa, dan vitreous humor. Pembiasan terbesar terjadi di kornea. Bagi mata normal bayangan-bayang benda akan jatuh pada bintik kuning, yaitu bagian yang paling peka terhadap sinar.

Ada dua macam sel reseptor pada retina, yaitu sel kerucut (sel konus) dan sel batang (sel basilus). Sel konus berisi pigmen lembayung dan sel batang berisi pigmen ungu. Kedua macam pigmen akan terurai bila terkena

sinar, terutama pigmen ungu yang terdapat pada sel batang. Oleh Karena itu, pigmen pada sel basilus berfungsi untuk situasi kurang terang, sedangkan pigmen dari sel konus berfungsi lebih pada suasana terang yaitu untuk membedakan warna, makin ke tengah maka jumlah sel batang makin berkurang sehingga di daerah bintik kuning hanya ada sel konus saja.

Jarak terdekat yang dapat dilihat dengan jelas disebut titik dekat (*punctum proximun*). Jarak terjauh saat benda tampak jelas tanpa kontraksi disebut titik jauh (*punctum remotum*). Jika manusia sangat dekat dengan objek maka cahaya yang masuk ke mata tampak seperti kerucut, sedangkan jika manusia sangat jauh dari objek, maka sudut kerucut cahaya yang masuk sangat kecil sehingga sinar tampak paralel. Pembiasaan cahaya untuk menghasilkan penglihatan yang jelas disebut pemfokusan.

Bagian-bagian yang melindungi mata.

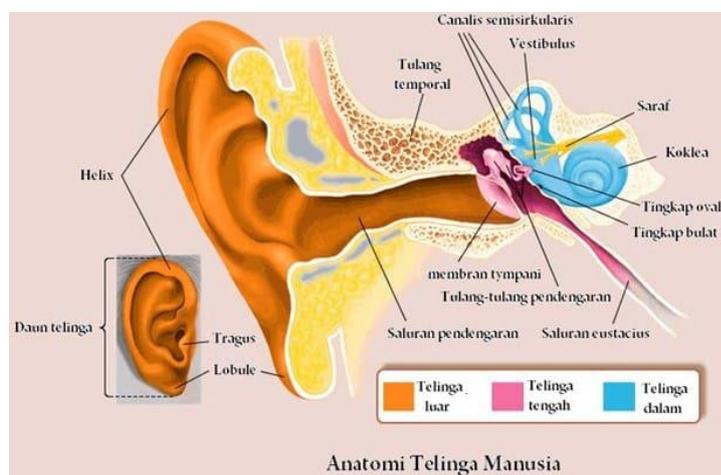
- a. Alis mata, berguna untuk menghindarkan masuknya keringat kedalam mata kita.
- b. Kelopak mata, berguna untuk melindungi mata dari debu, asap, dan benda asing lain.
- c. Bulu mata, berguna untuk mengurangi cahaya dan kotoran yang masuk.
- d. Kelenjar air mata yang masuk, menghasilkan air mata yang berguna untuk membasahi kornea.

Otot mata, terdapat enam otot mata yang berfungsi memegang sklera. Empat di antaranya disebut oto rektus (*rektus inferior, rektos superior, rektus eksternal, dan rektus internal*). Otot rektus berfungsi menggerakkan bola mata

ke kanan, ke kiri, ke atas, dan ke bawah. Dua lainnya adalah otot obliq atas (*superior*) dan otot obliq bawah (*inferior*).

b. Telinga

Pendengaran merupakan alat indera yang istimewa diantara alat indera yang lain, karena pendengaran adalah alat indera yang pertama kali difungsikan setelah nyawa ditiupkan pada setiap jasad manusia, bahkan ketika ia masih didalam kandungan.²⁷ Manusia dapat mendengarkan suara atau bunyi karena telinga menangkap getaran atau gelombang bunyi dan mengubahnya menjadi impuls saraf, oleh saraf pendengar getaran atau gelombang bunyi tersebut diteruskan ke otak kemudian diolah sehingga manusia dapat mendengar suara.



Gambar 2.2 Telinga

Telinga merupakan sebuah organ yang mampu mendeteksi atau mengenal suara dan banyak berperan dalam keseimbangan dan posisi tubuh. Setiap vertebrata memiliki satu pasang telinga, satu sama lainnya terletak

²⁷ Ahmad Abtokhi, Sains Untuk ..., hlm. 40.

simetris pada bagian yang berlawanan di kepala, untuk menjaga keseimbangan dan lokalisasi suara.

Suara adalah bentuk energi yang bergerak melewati udara, air, atau benda lainnya, dalam sebuah gelombang. Walaupun telinga yang mendeteksi suara, fungsi pengenalan dan interpretasi dilakukan di otak dan sistem saraf pusat. Rangsangan suara disampaikan ke otak melalui saraf yang menyambungkan telinga dan otak (*nervus vestibulokoklearis*). Bagian-bagian telinga dan fungsinya, telinga terdiri atas tiga bagian, antara lain telinga luar, telinga tengah, dan telinga dalam.²⁸

1) Telinga Luar

Telinga luar meliputi daun telinga atau *pinna*, liang telinga atau *meatus auditorius eksternus*, dan gendang telinga atau *membrana timpani*. Bagian daun telinga berfungsi untuk membantu mengarahkan suara ke dalam liang telinga dan akhirnya menuju gendang telinga. Rancangan yang begitu kompleks pada telinga luar berfungsi untuk menangkap suara, bagian terpenting dari telinga luar adalah liang telinga. Karena saluran ini merupakan hasil susunan tulang dan rawan yang dilapisi kulit tipis. di dalam saluran terdapat banyak kelenjar yang menghasilkan zat seperti lilin yang disebut serumen atau kotoran telinga. Hanya bagian saluran yang memproduksi sedikit serumen yang memiliki rambut. Pada ujung saluran terdapat gendang telinga yang meneruskan suara ke telinga dalam.

²⁸ Ahmad Abtokhi, Sains Untuk ..., hlm. 42.

2) Telinga Tengah

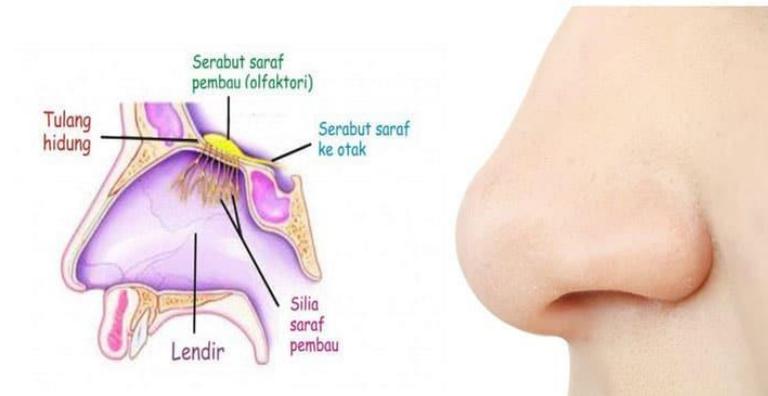
Telinga tengah meliputi gendang telinga, tiga tulang pendengaran (martir atau *malleus*, landasan atau *incus*, dan sanggurdi atau *stapes*). Getaran suara yang diterima oleh gendang telinga akan disampaikan ke tulang pendengaran. Masing-masing tulang pendengaran akan menyampaikan getaran ketulang berikutnya. Tidak seperti bagian luar, udara pada bagian telinga tengah tidak berhubungan dengan udara di luar tubuh.

3) Telinga Dalam

Telinga dalam terdiri dari *labirin osea* (labirin tulang), sebuah rangkaian rongga pada tulang pelipis yang dilapisi *periosteum* yang berisi cairan *perilimfe* dan *labirin membranasea*, yang terletak lebih dalam dan memiliki cairan *endolimfe*. Di depan labirin terdapat *koklea* atau rumah siput. Penampang melintang *koklea* terdiri atas tiga bagian yaitu skala *vestibuli*, skala *media*, dan skala *timpani*. Bagian dasar dari skala *vestibuli* berhubungan dengan tulang sanggurdi melalui jendela yang berselaput yang disebut tingkap oval, sedangkan skala timpani berhubungan dengan telinga tengah melalui tingkap bulat.

c. Hidung

Indera pencium atau pembau yang berupa *kemoreseptor* terdapat di permukaan dalam hidung, yaitu pada lapisan lender bagian atas. Reseptor pencium tidak bergerombol seperti tunas pengecap.

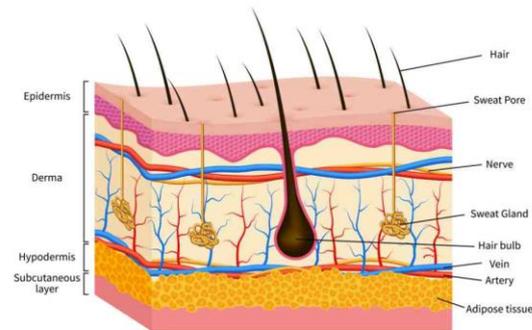


Gambar 2.3 Hidung

Diakhir setiap sel pembau pada permukaan epitelium mengandung beberapa rambut-rambut halus dan lendir yang bereaksi terhadap bahan kimia bau-bauan di udara. Di dalam rongga hidung bagian atas terdapat juga serabut-serabut saraf pembau dengan sel-sel pembau di ujungnya. Serabut-serabut saraf tersebut menuju ke pusat saraf di otak. Sebagai “gerbang utama” keluar masuknya udara saat bernapas, fungsi hidung sangat penting. Di lapisan dalam hidung, terdapat rambut-rambut halus, yang fungsinya adalah menyaring kotoran dari udara yang kamu hirup.

d. Kulit

Kulit merupakan indera peraba yang mempunyai reseptor khusus untuk sentuhan, panas, dingin, sakit, dan tekanan. Sel-sel peraba ini tersebar merata di seluruh permukaan kulit, ini seandainya kulit kita terbakar, tetapi apinya langsung membakar jaringan otot, maka kita tidak akan merasa sakit. Karena syaraf-syaraf yang dapat merasakan panas terdapat persis dibawah kulit.



Gambar 2.4 Kulit

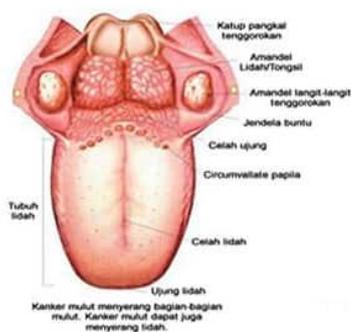
Susunan kulit, kulit terdiri atas lapisan luar yang disebut *epidermis* dan lapisan dalam atau lapisan dermis. Pada *epidermis* tidak terdapat pembuluh darah dan sel saraf. *Epidermis* tersusun atas empat lapis sel. Dari bagian dalam ke bagian luar, pertama adalah stratum *germinativum* berfungsi membentuk lapisan di sebelah atas. Kedua, yaitu di sebuah luar lapisan *germinativum* terdapat stratum *granulosum* yang berisi sedikit keratin yang menyebabkan kulit menjadi keras dan kering. Lapisan ketiga merupakan lapisan yang transparan disebut stratum *lucidum* dan lapisan keempat (lapisan terluar) adalah lapisan tanduk disebut stratum *kerneum*.

Bagian-bagian kulit terdiri atas dua, yakni kulit ari dan kulit jangat. Kulit ari, tersusun atas lapisan tanduk dan lapisan malpighi. Fungsi kulit, kulit berfungsi sebagai alat pelindung bagian dalam tubuh, misalnya otot dan tulang, sebagai alat peraba dengan dilengkapi bermacam reseptor yang peka terhadap berbagai rangsangan, sebagai alat rekresi, serta pengatur suhu tubuh. Sehubungan dengan fungsinya sebagai alat peraba, kulit dilengkapi dengan reseptor-reseptor khusus.

e. Lidah

Lidah merupakan kumpulan otot rangka pada bagian lantai mulut yang dapat membantu dalam pencernaan makanan dengan mengunyah dan menelan. Lidah dikenal sebagai indera pengecap yang banyak memiliki struktur tunas pengecap. Lidah juga turut membantu dalam tindakan bicara.

Sebagian besar, lidah tersusun atas otot rangka yang terlekat pada tulang *hyoideus*, tulang rahang bawah dan *procesuss styloideus* di tulang pelipis. Terdapat dua jenis otot pada lidah yaitu otot *ekstrinsik* dan *intrinsik*.



Gambar 2.5 Lidah

Tunas pengecap adalah bagian pengecap yang ada di pinggir *papilla*, terdiri atas dua sel yaitu sel penyokong dan sel pengecap. Sel pengecap berfungsi sebagai reseptor, sedangkan sel penyokong berfungsi untuk menopang.

B. Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini penulis akan mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa penelitian yang pernah penulis baca, diantaranya:

- 1) Fatimah, dengan judul meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan metode demonstrasi di kelas IV SDN 10 Biau. Hasil penelitiannya adalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti selama dalam dua siklus pada peserta didik kelas IV SDN 10 Biau, tingkat aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari studi awal, dari siklus pertama dan kedua. Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) meningkat 12,25% dari siklus pertama dan 45,27% dari siklus pertama ke siklus kedua. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebesar 42,5%.²⁹
- 2) Raden Gamal Tamrin, dkk, dengan judul penerapan metode *inquiry* untuk meningkatkan hasil belajar materi penggolongan hewan di kelas IV SD Seluma. Hasil penelitiannya adalah bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 28 Seluma pada mata pelajaran IPA pokok bahasan menggolongkan hewan dengan menggunakan metode *inquiry*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 28 Seluma yang berjumlah 18 orang yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu: 1)Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II.

²⁹ Fatimah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi di kelas IV SDN 10", *Jurnal Kreatif Online*, Vol. V, No.04, Mei 2016, hlm.3.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi yang dilakukan oleh guru dan supervisor. Dari hasil penelitian yang dilakukan terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari setiap siklus. Pada pelaksanaan pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 34,22 dengan ketuntasan 50%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 53,55 dengan ketuntasan 65%. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 79,82 dengan ketuntasan 80%. Dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran ini terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 28 seluma.³⁰

- 3) Raheanah, dengan judul penggunaan model pembelajaran tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di MI Yusuf Abdussatar. Dengan hasil penelitian yaitu bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran demonstrasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi serta refleksi. Hasil belajar yang diukur yaitu nilai kognitif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa metode observasi dan tes. Hasil observasi aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Skor aktivitas siswa sebanyak 43,72%

³⁰ Raden Gamal, dkk, “ Penerapan Model *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penggolongan Hewan di Kelas IV SD Seluma”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 11, No. 1, Januari 2020, hlm. 5.

dengan kategori cukup aktif meningkat menjadi 75,41% dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 60,86% pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan ketuntasan klasikal 87,65%. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri tahun pelajaran 2017/2018.³¹

Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan yang peneliti ajukan. Adapun persamaannya yaitu salah satu teknik dan model pembelajarannya. Peneliti pertama yang terdahulu memilih variable pembelajaran IPA dengan menggunakan metode demonstrasi kemudian penelitian kedua yang terdahulu memilih metode *Inquiry*. Dan penelitian kedua yang terdahulu berfokus terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV melalui model *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan peneliti memilih variabel peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

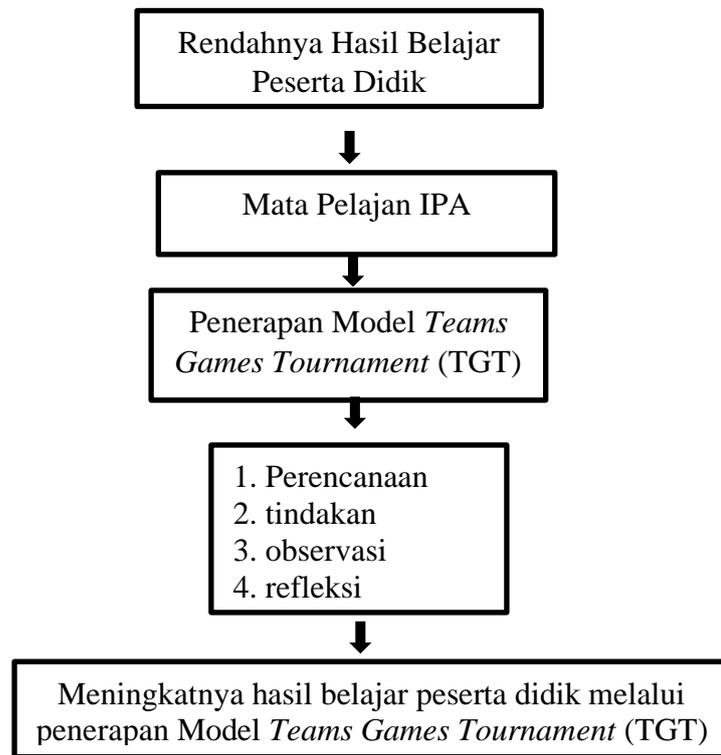
³¹ Raheanah, dkk. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA MI Yusuf Abdussatar", *Jurnal el-Midad Jurusan PGMI*, Vol. 10. No.01 Maret 2018, hlm 16.

C. Kerangka Berpikir

IPA merupakan pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran IPA, khususnya di sekolah dasar hendaknya memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah, oleh karena itu dalam mengajarkan IPA di sekolah dasar peserta didik dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran secara aktif.

Pemahaman hakikat IPA penting untuk dipahami oleh guru dan siswa, karena ketika guru dan siswa tidak memahami hakikat dari suatu pembelajaran maka akan memperoleh kebutuhan pencapaian pembelajaran IPA. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, aktif dalam aktivitas fisik maupun aktifitas mental. Aktivitas peserta didik yang diamati disini antara lain aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, mental dan emosional.

Untuk memberikan pemahaman konsep hakikat sains, guru dapat menentukan model pembelajaran yang aktif dan berpusat kepada peserta didik yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Salah satu pembelajaran aktif yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yaitu peserta didik sekolah dasar pada kelas tinggi gemar bermain dan tidak menyukai pelajaran yang monoton. Oleh karena itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhusus pada mata pelajaran IPA.



2.6 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) akan dapat meningkatkan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Rantau Utara yang beralamat di Jalan Gelugur Kelurahan Pulo Padang Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Materi penelitian adalah alat indera manusia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas tinggi materi ini diajarkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November 2021 selesai pada bulan Juni 2022.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classrom Action Reseach*, yang berarti penelitian dengan melakukan tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot dan yang lainnya.

PTK secara lebih sistematis dibagi menjadi tiga kata yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian yaitu kegiatan mengamati suatu objek dengan menggunakan prosedur tertentu untuk menemukan data dengan tujuan meningkatkan mutu. Kemudian tindakan yaitu perlakuan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Dan kelas adalah tempat dimana sekelompok peserta didik menerima pelajaran dari guru.

Tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai penelitian, yang disusun dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.³² Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu teknik agar pembelajaran yang dikelola guru selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus. Penelitian tindakan kelas (PTK) juga merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

Adapun karakteristik penelitian tindakan kelas dan yang membedakannya dengan jenis penelitian lain dapat dilihat pada ciri-ciri sebagai berikut.³³

1. Ciri perhatian tindakan kelas, yaitu paling esensial adalah penelitian melalui refleksi diri, yang berarti penelitian tindakan kelas. Menglibatkan guru mengumpulkan data diri praktiknya yang melalui refleksi diri.
2. Penelitian tindakan kelas, juga dapat dilakukan di kelas, sehingga penelitian ini terfokuskan pada saat pembelajaran yang berupa perilaku guru saat mengajar dan peserta didik saat dalam proses pembelajaran.

³² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Pengembangan Edisi Revisi*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188-189.

³³ Hamzah, Dkk. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 41-43.

3. Dalam penelitian tindakan kelas, dikenal dengan adanya siklus pelaksanaan yang berupa perencanaan, pola, pelaksanaan, observasi refleksi, revisi (pelaksanaan ulang). PTK bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran dan juga secara berulang-ulang sehingga mendapatkan hasil dan nilai yang baik serta memuaskan.
4. Selama ini penelitian tindakan kelas, mempunyai masalah yang perlu diselesaikan. Perbaikan tersebut inisiatif dari dalam diri guru tersebut dan bukan juga orang lain sebab dari karakter peserta didik hanya guru yang paling mengerti.

Berdasarkan pemahan PTK tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat selektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa siklus agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan bersama di kelas secara profesional sehingga diperoleh peningkatan pemahaman atau kualitas yang telah ditentukan.

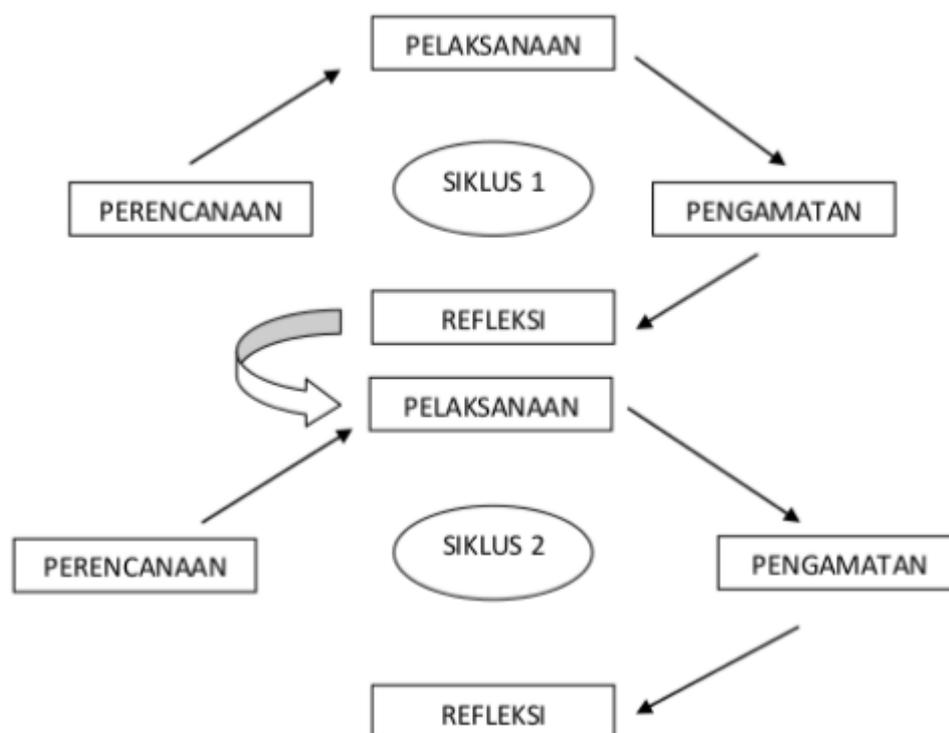
C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu, memiliki jumlah kelas sebanyak 12 kelas terdiri dari kelas I A, I B, II A, II B, III A, III B, IV, V dan VI. Sedangkan subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 16 orang. Terdiri dari 9 perempuan dan 7 laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Proses penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan siklus. Penelitian Tindakan Kelas memiliki tujuan yaitu untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus, pada tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dimana tindakan dan pengamatan dilaksanakan dalam satu kegiatan yaitu pada saat tindakan yang sedang berlangsung.



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK

1. Perencanaan (*planning*)

Menyusun rancangan tindakan (perencanaan) yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti membuat rencana dan skenario pembelajaran yang akan disajikan dalam materi penelitian, menyiapkan lembar kerja peserta didik dan menyiapkan media pembelajaran, selain itu peneliti juga menyiapkan instrumen yang terdiri dari soal yang harus dijawab peserta didik dan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana dan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Orientasi peserta didik pada masalah

Pada tahap orientasi peserta didik pada masalah peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar, menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

b. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Pada tahap ini peneliti memberikan masalah yang ada pada lembar kerja peserta didik. Peneliti membimbing peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan mengarahkan peserta didik bertanya jika terjadi kesulitan dalam menyelesaikan masalah baik individu maupun kelompok.

c. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap ini peneliti mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan di pertemuan selanjutnya, dan menutup pelajaran.

1. Observasi (*Observing*)

Observasi atau pengamatan dilaksanakan pada waktu tindakan sedang berlangsung. Peneliti dibantu oleh obsever yang mengamati segala aktivitas selama proses pembelajaran. Observasi dimaksudkan sebagai kegiatan mengamati, mengenal, dan mendokumentasikan semua dari proses, hasil tindakan terencana maupun efek sampingnya.

2. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan dianalisis bersama oleh peneliti dan obsever, sehingga dapat diketahui apakah kegiatan yang dilakukan ini dilaksanakan untuk memperoleh masukan bagi rencana tindakan siklus berikutnya.

E. Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang diperlukan, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh langsung dari subjek penelitian sebagai informasi, yaitu guru kelas mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

2. Data sekunder yaitu data pendukung yang dibutuhkan peneliti, yaitu kepala sekolah, tata usaha, wali kelas serta siswa-siswi SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, tes, wawancara dan catatan lapangan.

4) Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pedoman observasi kegiatan pembelajaran, catatan lapangan dan foto dengan tujuan memperoleh data tentang proses pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi alat indera manusia melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*Participant Observasi*) yang melibatkan peneliti secara langsung dengan kegiatan sehari-hari peserta didik yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT). Akan dilihat hasil belajar peserta didik meningkat atau tidak dengan menggunakan metode TGT.

Adapun kisi-kisi observasi yaitu :

- a. Peserta didik menjawab games yang diberikan oleh guru terkait materi alat indera manusia.

- b. Peserta didik menjawab pertanyaan games yang diberikan oleh guru terkait materi alat indera manusia
- c. Peserta didik yang aktif dalam games dan diskusi kelompok di dalam kelas.
- d. Peserta didik yang fokus dalam games dan diskusi kelompok di dalam kelas.

5) Tes

Tes merupakan instrumen mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pelajaran.³⁴ Tes ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tes yang diberikan kepada peserta didik. Adapun tes yang diberikan kepada peserta didik adalah pilihan ganda yang telah divalidkan.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini memerlukan teknik pemeriksaan atau teknik penjamin keabsahan data antara lain:

1. Perpanjangan waktu penelitian

Instrument pada penilaian kualitatif yaitu peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Peneliti tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu untuk meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan. Jika data belum memenuhi maka waktu penelitian diperpanjang sampai seluruh data dirasa cukup untuk dianalisis.

³⁴ Rustiyarsono, *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Depok: Noktah 2020), hlm. 67

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri atau unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, kemudian memusatkan perhatian pada hal tersebut. Ketekunan pengamatan artinya peneliti sebaiknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol.

3. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti video, gambar atau yang lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang sudah terkumpul.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik menjamin keabsahan data, maka teknik yang menjamin keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, dan kecukupan referensi.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun kedalam pola. Penelitian ini dianalisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.³⁵

1. Analisis data notes (Observasi)

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016, hlm. 270).

Analisis data observasi ini dengan menggunakan teknik analisis statistic deskriptif. Untuk menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator. Skor 1 diberikan apabila indikator terlihat atau menunjukkan jawaban “ya”. Sedangkan untuk indikator yang belum terlihat atau jawaban “tidak” diberikan skor 0. Kemudian menjumlahkan skor yang diperoleh dibagi banyaknya indikator kemudian dikalikan 100.

Data hasil pengamatan atau observasi dalam penelitian ini kemudian diolah menggunakan analisis statistic deskriptif, dipresentasikan untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{persentase: } \frac{\text{skor total yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.1

Lembar Observasi peserta didik

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung		✓		
2.	Aiza Putri Ritonga			✓	
3.	Aulia Putri Sagala				
4.	Nadra Zazira Naibaho				✓
5.	Eko Nanda Tanjung				
6.	M. Fahri Anwar Siregar			✓	
7.	Salsabila Mangunsong		✓		
8.	Salman Alfarizi Siregar				
9.	Putra Sinaga	✓			
10.	Lia Anandia				
11.	Mirza Rahimi Nasution		✓		
12.	Erkan Sanjaya			✓	
13.	Aldi Rafandi Ritonga				
14.	Meli Anajani Siregar		✓		
15.	Keyla Nur Aiza	✓			

16.	Arasely Aneska Queen Sanjaya				✓
-----	------------------------------	--	--	--	---

- Catatan: 1. Menjawab
2. Bertanya
3. Aktif
4. Fokus

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Langkah-langkah analisis data deskriptif kualitatif menurut Mile dan Huberman adalah:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya apabila diperlukan.

Setelah data lapangan terkumpul kemudian peneliti akan memilih dan memfokuskan data yang berkaitan dengan hasil belajar IPA dalam menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT), penyebab rendahnya kekreatifan peserta didik belajar IPA, serta perilaku peserta didik dan guru ketika memberikan tindakan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian ini data penyajian dapat dilaksanakan dalam bentuk uraian, singkat, hubungan antara kategori, *flowchart* dan

sejenisnya. Dalam penyajian data maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah untuk dipahami. Display data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. *Conclusion Drawing/verification*

Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan ini berupa deskripsi suatu objek yang sebelumnya masih samar-samar sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

2. Analisis Data Tes

Analisis data tes meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi alat indera manusia melalui metode TGT adalah analisis statistik deskriptif yaitu mencari rerata dan hasilnya di deskripsikan.

Hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis hasil evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan kriteria ketuntasan belajar. Persentase hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah ditentukan. Seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai skor 75. Untuk menghitung hasil belajar dengan membandingkan jumlah nilai yang diperoleh peserta didik dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100% atau digunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S= nilai yang dicari/diharapkan

R= jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N= skor maksimal ideal dari tes tersebut

Hasil tes digunakan untuk melihat kemampuan kognitif peserta didik. Hasil tes dilihat dari skor peserta didik dalam menjawab soal evaluasi di akhir setiap siklus yang diberikan. Setelah diperoleh nilai masing-masing peserta didik kemudian dilihat presentase ketuntasan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan rumus.³⁶

$$\text{persentase ketuntasan: } \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

Siklus 1 dianggap selesai jika total persentase peserta didik yang lulus kkm sebesar 80% atau sebanyak 13 peserta didik sudah melewati skor 75 maka siklus 1 dikatakan berhasil jika belum terpenuhi maka dilanjutkan ke siklus 2 dan seterusnya artinya, apabila siklus 2 belum memenuhi 80% maka dilanjutkan ke siklus 3.

³⁶ Agus Makmur "Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika dengan menggunakan Metode Two Stray pada Siswa SMP Negeri 10 Padang Sidempuan" , *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Volume 2, No. 2, SSeptember 2016, hlm. 7.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini dideskripsikan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Secara keseluruhan jumlah peserta didik di SD Negeri 22 Rantau Utara yaitu 279 peserta didik. Ruangnya terdiri dari ruangan kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, perpustakaan, kamar mandi dan UKS. SD Negeri 22 Rantau Utara terdiri dari 9 ruangan kelas yaitu kelas I-A, I-B, II-A, II-B, III-A, III-B, IV, V, dan VI. SD Negeri 22 Rantau Utara dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu ibu Nurkalen Pohan S.Pd. Guru berjumlah 14 orang, terdiri dari 9 guru kelas, dua orang guru agama, dua orang guru penjas dan satu orang guru TU.

Peneliti memilih kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara sebagai subjek penelitian dengan jumlah 16 orang peserta didik dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan hasil belajar IPA materi alat indera manusia di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara sebagai objek penelitian.

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti lebih dulu melaksanakan wawancara terhadap wali kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Wawancara terhadap wali kelas dilakukan untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi oleh kelas IV pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, wali kelas IV menceritakan

bahwa minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA materi Alat Indera Manusia masih kurang sehingga hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA masih rendah, hal ini disebabkan guru belum menerapkan berbagai macam model-model pembelajaran dan metode yang diterapkan oleh guru adalah metode ceramah sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurangnya bertanya peserta didik kepada guru terkait materi yang belum mereka pahami.

Proses pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru adalah pembelajaran yang kurang diminati peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun indikator hasil belajar pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Ketertarikan peserta didik

Berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

b. Perhatian peserta didik

Konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan atau pengertian dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

c. Perasaan senang

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan merasa senang saat

mengikuti proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik tersebut akan terus menerus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran dan tidak merasa bosan untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

d. Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dan objek tersebut. Keterlibatan peserta didik apabila mereka tertarik atau merasakan senang saat proses belajar berlangsung.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi, dengan berdasarkan hasil observasi juga didapatkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk peningkatan hasil belajar IPA pada materi alat indera manusia. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan tentang materi alat indera manusia dan kemudian bertanya kepada peserta didik apa saja yang dimaksud dengan alat indera manusia, tanpa adanya pemberian seperti gambar mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit. Padahal tidak semua peserta didik dapat berpikir secara cepat dan memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapatnya.

Berdasarkan tes awal yang disajikan pada lampiran, diperoleh hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Tes Awal Peserta Didik

No.	Nama	Skor	Nilai Kognitif	Ketuntasan Individual
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung	4,5	45	Tidak Tuntas
2.	Aiza Putri Ritonga	6	60	Tidak Tuntas
3.	Aulia Putri Sagala	4,8	48	Tidak Tuntas
4.	Nadra Zazira Naibaho	5,0	50	Tidak Tuntas
5.	Eko Nanda Tanjung	6,5	65	Tidak Tuntas
6.	M. Fahri Anwar Siregar	8	80	Tuntas
7.	Salsabila Mangungsong	5,3	53	Tidak Tuntas
8.	Salman Alfarizi Siregar	3	30	Tidak Tuntas
9.	Putra Sinaga	4	40	Tidak Tuntas
10.	Lia Anandia	6,2	62	Tidak Tuntas
11.	Mirza Rahimi Nasution	8	80	Tuntas
12.	Erkan Sanjaya	6,8	68	Tidak Tuntas
13.	Aldi Rafandi Ritonga	2	20	Tidak Tuntas
14.	Meli Anjani Siregar	7,0	70	Tidak Tuntas
15.	Keila Nur Aiza	3,9	39	Tidak Tuntas
16.	Arsely Aneska Queen Sanjaya	8,5	85	Tuntas
Jumlah Nilai Peserta Didik		860		
Nilai Rata-Rata Kelas		53,75		
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		3		
Presentasi Ketuntasan		18,75%		

Nilai rata-rata = $\frac{\text{jumlah skor peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$

$$= \frac{860}{3} = 53,75$$

16

Presentase ketuntasan = $\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$

Jumlah peserta didik

$$= \frac{3}{16} \times 100 = 18,75$$

16

Tabel 4.2

Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Tes Awal

No	Tingkat Ketuntasan Belajar	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	(90-100)	Sangat Tinggi	0	0%
2	(80-89)	Tinggi	3	18,75%
3	(65-79)	Sedang	3	18,75%
4	(55-64)	Rendah	4	25,00%
5	< 55	Sangat Rendah	6	37,50%
Jumlah			16	100%

Dari tabel 4.2 di peroleh bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih sangat rendah terlihat dari jumlah 16 peserta didik, 6 peserta didik (37,50%) memiliki kategori ketuntasan yang sangat rendah, 4 peserta didik (25,50%) memiliki kategori ketuntasan rendah, 3 peserta didik (18,75%) memiliki kategori ketuntasan yang sedang, 3 peserta didik (18,75%) memiliki ketuntasan yang tinggi, dan tidak ada peserta didik yang memiliki kategori sangat tinggi.

Adapun tabel ketuntasan hasil belajar IPA materi alat indera manusia pada peserta didik pada tes awal di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara sebagai berikut:

Tabel 4.3
Persentase Ketuntasan Hasil belajar Peserta Didik Pada Tes Awal

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik
1	< 75%	Tidak tuntas	13	81,25% %
2	<_ 75%	Tuntas	3	18,75%
Jumlah			16	100%

Dari tabel 4.3 diperoleh bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih sangat rendah terlihat dari jumlah 16 peserta didik, 13 peserta didik (81,25%) memiliki ketuntasan yang sangat rendah, dan hanya 3 peserta didik (18,75%) memiliki kategori tuntas. Dari hasil tes peserta didik diawal tersebut dapat dikemukakan bahwa peserta didik yang mencapai nilai kriteria awal minimalnya adalah 75.

Dari 2 siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

2. Siklus I

Siklus I Pertemuan I

a. Perencanaan (*Planning*)

Dari permasalahan kondisi awal yaitu penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV. Disebabkan pada saat pembelajaran, peneliti hanya menjelaskan tentang materi alat indera manusia dan kemudian bertanya kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan alat indera manusia, tanpa adanya pemberian gambar seperti gambar mata, telinga, hidung, lidah dan kulit. Maka peneliti berupaya merancang suatu desain

pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Alat Indera Manusia. Perencanaan yang dilakukan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi alat indera manusia agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 3) Mempersiapkan bahan atau materi tentang alat indera manusia.
- 4) Menyiapkan lembar observasi metode *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Tindakan (*Action*)

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu pada tanggal 16 November 2022 mulai pukul 07.30 sampai dengan 08.40 WIB. Pada kegiatan ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan waktu yang digunakan 2 x 35 menit.

Pada pertemuan pertama ini peneliti mengajarkan materi alat indera manusia. Sedangkan media yang digunakan adalah buku IPA peserta didik kelas IV dan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui penggunaan media dan penerapan model ini peserta didik kelas IV diharapkan dapat memahami pembelajaran IPA materi alat indera manusia. Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal (10 menit)

Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik. Langkah berikutnya adalah sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi belajar agar peserta didik semangat dalam proses belajar dan dengan mengaitkan kepada peserta didik tentang alat indera manusia.

Kegiatan inti (50 menit)

Pada kegiatan ini siklus I pertemuan I ini, pertama peserta didik disuruh untuk membaca pengantar mengenai alat indera manusia. Kemudian peneliti meminta peserta didik untuk mengamati tentang apa saja alat indera manusia yang ada pada manusia kemudian menyebutkan satu persatu alat indera manusia tersebut, kemudian peserta didik menjelaskan tentang alat indera manusia tersebut secara rinci.

Kemudian peneliti membagikan gambar alat indera manusia untuk diamati seluruh peserta didik dan peneliti menjelaskan materi terkait gambar yang telah diberikan tersebut, setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang gambar dan materi yang belum dipahami, akan tetapi pada siklus I pada pertemuan I ini tidak ada peserta didik yang bertanya.

Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada akhir pertemuan I siklus I dengan bimbingan peneliti, peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah itu peneliti memberikan tugas rumah kepada peserta didik dan kemudian peneliti mengucapkan salam sebagai penutupan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observation*)

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, yang menjadi observer adalah peneliti dan dibantu oleh wali kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara, dengan menggunakan media buku pembelajaran yaitu buku tematik peserta didik dan buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kegiatan inti dan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) secara singkat. Peneliti dapat memantau perkembangan belajar peserta didik yang dinilai dari pemahaman peserta didik pada setiap indikator. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat bahwa peserta didik mulai semangat dalam proses pembelajaran, kemudian ditanya beberapa peserta didik kenapa semangat dalam proses pembelajaran, mereka menjawab karena gurunya baru dan menjelaskan dengan cara yg berbeda. Namun sebagian peserta didik menikmati pembelajaran namun masih terdapat beberapa peserta didik yang masih tampak bingung.

Tabel 4.4

Lembar Observasi Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4
1.	Aira Nur Aqila Tanjung				✓
2.	Aiza Putri Ritonga			✓	
3.	Aulia Putri Sagala				
4.	Nadra Zazira Naibaho				✓
5.	Eko Nanda Tanjung		✓		
6.	M. Fahri Anwar Siregar	✓			

7.	Salsabila Mangunsong			✓	
8.	Salman Alfarizi Sirega				
9.	Putra Sinaga				
10	Lia Anandia		✓		
11	Mirza Rahimi Nasution	✓			
12	Erkan Sanjaya		✓		
13	Aldi Rafandi Ritonga				
14	Meli Anjani Siregar			✓	
15	Keyla Nur Aiza				
16	Arasely Aneska Queen Sanjaya	✓			

Tabel 4.5

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan I

No.	Nama	Skor	Nilai Kognitif	Ketuntasan Individual
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung	15	75	Tuntas
2.	Aiza Putri Ritonga	12	60	Tidak Tuntas
3.	Aulia Putri Sagala	13	65	Tidak Tuntas
4.	Nadra Zazira Naibaho	10	50	Tidak Tuntas
5.	Eko Nanda Tanjung	13	65	Tidak Tuntas
6.	M. Fahri Anwar Siregar	17	85	Tuntas
7.	Salsabila Mangunsong	14	70	Tidak Tuntas
8.	Salman Alfarizi Siregar	13	65	Tidak Tuntas
9.	Putra Sinaga	10	50	Tidak Tuntas

10.	Lia Anandia	12	60	Tidak Tuntas
11.	Mirza Rahimi Nasution	17	85	Tuntas
12.	Erkan Sanjaya	16	80	Tuntas
13.	Aldi Rafandi Ritonga	12	60	Tidak Tuntas
14.	Meli Anjani Siregar	17	85	Tuntas
15.	Keila Nur Aiza	12	60	Tidak Tuntas
16.	Arsely Aneska Queen Sanjaya	19	95	Tuntas
Jumlah Nilai Peserta Didik		1,085		
Nilai Rata-Rata Kelas		67,81		
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		6 orang		
Presentasi Ketuntasan		37,50%		

Nilai rata-rata = jumlah skor peserta didik

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah seluruh peserta didik} \\ & = \frac{1085}{16} = 67,81 \end{aligned}$$

Presentase ketuntasan = jumlah peserta didik yang tuntas x 100%

Jumlah peserta didik

$$= \frac{6}{16} = 37,50\%$$

16

Dari tabel diatas, diperoleh bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas IV pada tes siklus I pertemuan I adalah 67,81% jumlah peserta didik yang tuntas adalah 6

orang dengan presentase 37,50% dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 orang peserta didik dengan presentase 62,50%.

d. Perenungan (*Reflection*)

Hasil observasi dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan rencana pada siklus I pertemuan I masih ada peserta didik yang malas, rasa ingin tahu peserta didik masih rendah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran IPA berlangsung di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara pada siklus I pertemuan I hasil belajar peserta didik masih rendah karena peserta didik masih cenderung kurang fokus saat saat mengikuti pelajaran di kelas dan saat berdiskusi peserta didik masih banyak yang tidak bertanya kepada teman sekelompoknya maupun kepada peneliti.

Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Tindakan pada pertemuan II ini peserta didik dituntut agar lebih meningkatkan hasil belajar melalui upaya perbaikan dari kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya. Pada pertemuan II siklus I ini untuk tindakan berikutnya dengan perencanaannya yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui metode pembelajaran TGT. Kemudian menyiapkan lembar angket peserta didik untuk melihat sejauh mana peserta didik paham dan mengerti materi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran, dan lembar observasi metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk melihat langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti sesuai atau tidak.

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Mempersiapkan sumber belajar, bahan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi alat indera manusia agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 4) Mempersiapkan bahan atau materi tentang alat indera manusia.
- 5) Menyiapkan lembar observasi metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 6) Menyiapkan lembar observasi peserta didik.
- 7) Menyiapkan angket.

b. Tindakan (*Action*)

Pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Rabu pada tanggal 23 November 2022 mulai pukul 07.30 sampai dengan 08.40 WIB. Pada kegiatan ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Waktu yang dilakukan dengan pertemuan sebelumnya yaitu 2 x 35 menit. Dalam pertemuan ini peneliti dan guru wali kelas IV mencari solusi untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Solusi yang dihasilkan melalui diskusi tersebut adalah peserta didik diminta ikut serta dalam pembelajaran dengan berkelompok kecil yang berisi 3 atau 4 orang dalam setiap kelompok, serta mengajak peserta didik lebih berani dan fokus dalam pembelajaran. Pertemuan kedua ini peneliti memberikan 5 gambar alat indera manusia kemudian diberikan

kepada setiap kelompok untuk didiskusikan oleh setiap kelompok. Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal (10 menit)

Pembelajaran dilakuakn dengan mengucapkan salam, meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, kemudian memeriksa kehadiran peserta didik. Langkah berikutnya adalah sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu bertanya pada peserta didik “siapa yang masih ingat apa yang dimaksud dengan alat indera manusia?”. Tidak bosan peneliti mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik yaitu peserta didik dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan alat indera manusia.

Kegiatan Inti (50 menit)

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan II ini, pertama peserta didik membaca pengantar mengenai alat indera manusia yaitu mata, hidung, telinga, kulit dan lidah. Kemudian peneliti membagi peserta didik kedalam 5 kelompok yang berisi 3 atau 4 orang dalam satu kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari pembaca, kelompok penantang I dan kelompok penantang II, peneliti memberikan kartu nomor, soal dan lembar permainan kepada masing-masing kelompok, kemudian peserta didik membentuk lingkaran kelompok dengan teman yang telah diberikan oleh peneliti dan mengarahkan aturan permainannya.

Kemudian peneliti membagikan 5 gambar contoh alat indera manusia pada setiap kelompok untuk didiskusikan, peserta didik melaksanakan arahan dari peneliti untuk mendiskusikan tentang materi alat indera manusia. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, kemudian membaca pertanyaan keras-keras dan memberi jawaban, kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah, sedangkan kelompok penantang II menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruller*)

Kemudian skor peserta didik dibandingkan dengan rerata skor dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh peserta didik menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi ganjaran *award*.

Kegiatan penutup (10 menit)

Pada akhir pertemuan II siklus I ini dengan bimbingan peneliti, peserta didik dan peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah itu peneliti meminta ketua kelas untuk membacakan do'a penutup pembelajaran dan keudian peneliti mengucapkan salam sebagai tanda penutupan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pada pertemuan II siklus I ini sama dengan pertemuan sebelumnya yang bertindak sebagai observer adalah peneliti dan dibantu oleh satu observer lainnya yaitu wali kelas IV selaku guru mata pelajaran IPA. Pada saat pembelajaran degan

menggunakan metode TGT, guru dapat memantau perkembangan hasil belajar peserta didik yang dinilai dari hasil belajar peserta didik pada setiap indikator. Selain itu pada pertemuan ini peserta didik ikut serta dalam melaksanakan diskusi tersebut dengan baik dan gambar yang digunakan tersebut. Hasil belajar mulai meningkat meskipun belum juga maksimal. Saat proses pembelajaran pertemuan kedua ini peserta didik tampak menikmati kegiatan pembelajaran di kelas, banyak peserta didik yang berantusias dalam diskusi tersebut.

Kemudian untuk hasil observasi peserta didik pada pertemuan II siklus I ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada setiap indikator hasil belajar pada materi alat indera manusia sedikit meningkat. Semakin banyak peserta didik yang mampu menerangkan mengenai apa yang telah dicapainya, akan tetapi peserta didik masih memiliki sifat malu untuk bertanya dan keberanian peserta didik mengemukakan pendapat masih kurang. Meskipun peningkatan setiap indikator belum maksimal namun adanya peningkatan pada setiap pertemuan menandakan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan.

Tabel 4.6

Lembar Observasi Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4
1.	Aira Nur Aqila Tanjung	✓			
2.	Aiza Putri Ritonga		✓		
3.	Aulia Putri Sagala				✓
4.	Nadra Zazira Naibaho				

5.	Eko Nanda Tanjung			✓	
6.	M. Fahri Anwar Siregar	✓			
7.	Salsabila Mangunsong			✓	
8.	Salman Alfarizi Siregar	✓			
9.	Putra Sinaga				
10	Lia Anandia				
11	Mirza Rahimi Nasution	✓			
12	Erkan Sanjaya		✓		
13	Aldi Rafandi Ritonga				
14	Meli Anjani Siregar	✓			
15	Keyla Nur Aiza				
16	Arasely Aneska Queen Sanjaya	✓			

Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui analisis soal tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan metode TGT. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II

No.	Nama	Skor	Nilai Kognitif	Ketuntasan Individual
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung	17	85	Tuntas

2.	Aiza Putri Ritonga	10	50	Tidak Tuntas
3.	Aulia Putri Sagala	15	75	Tuntas
4.	Nadra Zazira Naibaho	13	65	Tidak Tuntas
5.	Eko Nanda Tanjung	12	60	Tidak Tuntas
6.	M. Fahri Anwar Siregar	17	85	Tuntas
7.	Salsabila Mangungsong	14	70	Tidak Tuntas
8.	Salman Alfarizi Siregar	16	80	Tuntas
9.	Putra Sinaga	10	50	Tidak Tuntas
10.	Lia Anandia	12	60	Tidak Tuntas
11.	Mirza Rahimi Nasution	19	95	Tuntas
12.	Erkan Sanjaya	15	75	Tuntas
13.	Aldi Rafandi Ritonga	12	60	Tidak Tuntas
14.	Meli Anjani Siregar	17	85	Tuntas
15.	Keila Nur Aiza	13	65	Tidak Tuntas
16.	Arsely Aneska Queen Sanjaya	18	90	Tuntas
Jumlah Nilai Peserta Didik		1,150		
Nilai Rata-Rata Kelas		71,88		
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		8 orang		
Presentasi Ketuntasan		50,0%		

Nilai rata-rata = $\frac{\text{jumlah skor peserta didik}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}}$

$$= \frac{1150}{16} = 71,88$$

16

Presentase ketuntasan = $\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$

Jumlah peserta didik

$$= \frac{8}{16} = 50,0\%$$

16

Dari tabel diatas, diperoleh bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas IV pada siklus I pertemuan II adalah 71,88% jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 orang dengan persentase 50,0% dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 8 orang dengan persentase 50,0%.

Tabel 4.8

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tes Siklus I pertemuan I dan II

Kategori	Rata-rata	Presentase Peserta Didik Tuntas	Presentase Peserta Didik Tidak Tuntas	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas
Tes awal	53,75	18,75%	81,25%	3
Tes siklus I pertemuan I	67,81	37,5%	62,5%	6
Tes siklus I pertemuan II	71,88	50,0%	50,0%	8

Berdasarkan tabel tersebut hasil belajar kognitif peserta didik yang tuntas sebanyak 3 orang (15%), pada siklus I pertemuan I sebanyak 6 orang (37,5%) dan pada siklus I pertemuan II sebanyak 8 orang (50%) yang artinya presentase nilai terbesar 85% belum tercapai. Untuk itu perluh dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Perenungan (*Reflection*)

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus I pertemuan II sudah berjalan lancar tetapi masih ada kekurangan hampir sama pada siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus I pertemuan II, sebagian peserta didik sudah terlibat langsung dengan pembelajaran selama proses pembelajaran. Peserta didik sudah banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti. Dari segi hasil belajar peserta didik tidak terlihat rasa malas, akan tetapi rasa ingin tahu peserta didik masih rendah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis selama pembelajaran IPA berlangsung pada siklus I pertemuan II, pembelajaran dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sudah berjalan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Namun, sebagian peserta didik masih kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran. Adapun refleksi terhadap hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung penulis masih menemukan beberapa hambatan yang dialami antara lain:

- 1) Beberapa peserta didik masih kurang memperhatikan ketika peneliti membuka pelajaran dan waktu peneliti menjelaskan materi masih ada yang kurang fokus dalam menerima materi.
- 2) Peserta didik tidak cepat tanggap menulis jawaban diskusi dan penjelasan penting dari peneliti.
- 3) Peserta didik masih ada yang merasa malu untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya sendiri.

- 4) Ada beberapa peserta didik yang masih berbicara dengan teman sebangkunya sehingga membuat peserta didik yang lain merasa terganggu saat diskusi berlangsung.

Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat direfleksikan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode TGT belum menunjukkan hasil yang optimal. Maka dari itu, peneliti harus menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang menghambat kelancaran proses belajar mengajar IPA khususnya materi alat indera manusia dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan refleksi diatas maka dilakukan rencana (revisi) tindakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, rencana tindakan ini dilakukan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dapat dilakukan pada siklus II adalah senagai berikut:

- 1) Memberikan sesuatu yang menarik sebelum memulai pelajaran, misalnya memberikan beberapa permainan kepada peserta didik.
- 2) Memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa jika ada penjelasan penting yang peneliti sampaikan agar langsung ditulis, tanpa menunggu perintah dari guru.
- 3) Memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berani dan aktif mengungkapkan pendapat atau jawabannya berupa cendera mata.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Siklus II

Siklus II pertemuan I

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan masalah yang terjadi pada siklus I, diantaranya adalah pada pertemuan I dan II pada siklus I pembelajaran yang berpusat pada peneliti dan pada pertemuan II siklus I pembelajaran tidak efektif dikarenakan peneliti hanya berfokus pada peserta didik yang memberikan pendapat tentang materi alat indera manusia pada kelompoknya dan peserta didik yang memberikan pendapat tersebut saja yang mengerti. Maka dari itu tindakan dilanjutkan ke siklus II untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi alat indera manusia serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi alat indera manusia agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 3) Mempersiapkan bahan atau materi tentang alat indera manusia yaitu dengan gambar alat indera manusia.
- 4) Menyiapkan lembar observasi metode *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I ini, tindakan pertama pada siklus II pertemuan I dilakukan pada hari rabu pada tanggal 30 November

2022 dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 08.40 WIB. Waktu yang digunakan dalam satu pertemuan 2 x 35 menit dengan materi yang tetap yaitu alat indera manusia. Pada tindakan ini peneliti bersama guru wali kelas IV menggunakan beberapa gambar tentang alat indera manusia dan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Melalui penggunaan beberapa gambar dan model pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi alat indera manusia tersebut. Peneliti melaksanakan kegiatan mengajar berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dari rencana tersebut peneliti melaksanakan tindakan sebanyak 2 x pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus II ini pada dasarnya sama dengan siklus I, yang membedakannya adalah kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II ini.

Kegiatan Awal (10 menit)

Materi pelajaran diajarkan dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Penggunaan model ini bertujuan agar peserta didik mampu dan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan metode TGT pada materi alat indera manusia. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama. Peneliti memeriksa kehadiran peserta didik atau absensi kemudian peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih giat lagi dalam proses pembelajaran dan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan I, pertama peserta didik membaca pengantar mengenai alat indera manusia yang terdapat dalam tubuh manusia. Kemudian peserta didik bertanya mengenai fungsi masing-masing alat indera yang terdapat pada tubuh manusia, peneliti menjawab dari beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. Kemudian peneliti membagi peserta didik kedalam 5 kelompok yang berisi 3 sampai 4 orang dalam satu kelompok, kemudian peserta didik membentuk lingkaran kelompok dengan teman yang telah dibagikan oleh peneliti.

Seperti pada siklus I pertemuan II peneliti membagikan 5 gambar contoh alat indera manusia akan tetapi pada siklus II pertemuan I ini peneliti memberikan gambar alat indera manusia beserta fungsinya pada setiap kelompok untuk mendiskusikan, menyampaikan pendapat atau idenya masing-masing kemudian peserta didik melaksanakan arahan dari peneliti untuk mendiskusikan tentang materi alat indera manusia. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, kemudian membaca pertanyaan keras-keras dan memberi jawaban, kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah, sedangkan kelompok penantang II menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruller*)

Kemudian skor peserta didik dibandingkan dengan rerata skor dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh peserta didik menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk

mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi ganjaran *award*.

Terakhir peneliti meminta setiap kelompok untuk menyampaikan kritik dan saran kepada kelompok lain tentang kekurangan dalam hasil diskusi tersebut, kemudian setiap kelompok mendengar kritik dan saran yang telah diberikan oleh kelompok lain, kemudian peserta didik mendengarkan arahan yang telah disampaikan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada akhir siklus II pertemuan I ini, penulis memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian peneliti mengingatkan kembali kepada peserta didik untuk mengulang materi yang telah dipelajari sehingga peserta didik tidak lupa. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin do'a penutup pembelajaran dan peneliti mengucapkan salam sebagai salam penutup.

c. Pengamatan (*Observation*)

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada materi alat indera manusia dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai media pembelajaran pada siklus II pertemuan I ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar dibandingkan dengan siklus I.

Perbaikan yang dilakukan terhadap kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I memberikan hal yang positif. Akan tetapi peneliti akan melakukan pertemuan II dalam siklus II ini untuk memastikan apakah hasil belajar dalam

proses pembelajaran benar-benar meningkat dengan dibuktikan hasil observasi diakhir siklus II pertemuan II.

Tabel 4.9

Lembar Observasi Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4
1.	Aira Nur Aqila Tanjung	✓			
2.	Aiza Putri Ritonga				
3.	Aulia Putri Sagala			✓	
4.	Nadra Zazira Naibaho		✓		
5.	Eko Nanda Tanjung				
6.	M. Fahri Anwar Siregar	✓			
7.	Salsabila Mangunsong	✓			
8.	Salman Alfarizi Siregar		✓		
9.	Putra Sinaga			✓	
10	Lia Anandia				
11	Mirza Rahimi Nasution	✓			
12	Erkan Sanjaya		✓		
13	Aldi Rafandi Ritonga				
14	Meli Anjani Siregar	✓			
15	Keyla Nur Aiza				
16	Arasely Aneska Queen Sanjaya	✓			

Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui analisis soal tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan metode TGT. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I

No.	Nama	Skor	Nilai Kognitif	Ketuntasan Individual
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung	17	85	Tuntas
2.	Aiza Putri Ritonga	12	60	Tidak Tuntas
3.	Aulia Putri Sagala	15	75	Tuntas
4.	Nadra Zazira Naibaho	16	80	Tuntas
5.	Eko Nanda Tanjung	13	65	Tidak Tuntas
6.	M. Fahri Anwar Siregar	19	95	Tuntas
7.	Salsabila Mangungsong	17	85	Tuntas
8.	Salman Alfarizi Siregar	16	80	Tuntas
9.	Putra Sinaga	15	75	Tidak Tuntas
10.	Lia Anandia	14	70	Tidak Tuntas
11.	Mirza Rahimi Nasution	18	90	Tuntas
12.	Erkan Sanjaya	17	85	Tuntas
13.	Aldi Rafandi Ritonga	12	60	Tidak Tuntas
14.	Meli Anjani Siregar	18	90	Tuntas
15.	Keila Nur Aiza	14	70	Tidak Tuntas
16.	Arsely Aneska Queen Sanjaya	19	95	Tuntas
Jumlah Nilai Peserta Didik		1,260		
Nilai Rata-Rata Kelas		78,75		
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		10 orang		
Presentasi Ketuntasan		62,5%		

Nilai rata-rata = jumlah skor peserta didik

Jumlah seluruh peserta didik

$$= \frac{1260}{16} = 78,75$$

16

Presentase ketuntasan = jumlah peserta didik yang tuntas x 100%

Jumlah peserta didik

$$= \frac{10}{16} = 62,5\%$$

16

Pada siklus II pertemuan I banyak peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase 78,75% dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 21,25%.

d. Perenungan (*Reflection*)

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus II pertemuan I sudah berjalan lancar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus II pertemuan I, sebagian besar peserta didik sudah terlibat langsung dengan pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Peserta didik sudah banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti. Peserta didik banyak yang mulai aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya serta menyelesaikan masalah dengan bersama-sama dalam anggota kelompoknya. Dari proses belajar peserta didik tidak

lagi terlihat malas pada diri peserta didik, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Siklus II pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II pertemuan II, peneliti membuat suatu perencanaan dengan berpatokan pada hasil refleksi yang telah dilaksanakan peneliti pada siklus I berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA pada materi alat indera manusia yang diajarkan peneliti menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) belum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi peserta didik pada setiap pertemuannya.

Beberapa hal yang memerlukan perbaikan agar kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terjadi pada siklus II adalah mengenai kegiatan yang berlangsung dengan menggunakan metode TGT. Maka dari itu tindakan dilanjutkan ke siklus II untuk lebih meningkatkan hasil belajar IPA materi alat indera manusia serta mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa perencanaan yang akan dilakukan di siklus II adalah:

- 1) Menyusun kembali rancangan pembelajaran melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi alat indera manusia agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 3) Mempersiapkan bahan atau materi tentang alat indera manusia.

- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk peserta didik.
- 5) Peneliti menyiapkan cendera mata sederhana sebagai apresiasi untuk peserta didik.

b. Tindakan (Action)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II ini, tindakan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Desember 2022 dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan 08.40 WIB. Waktu yang digunakan dalam satu pertemuan 2 x 35 menit dengan materi yang tetap yaitu alat indera manusia. Pada tindakan ini peneliti seperti biasa menggunakan gambar tentang alat indera manusia dan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui penggunaan beberapa gambar dan metode tersebut peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi alat indera manusia. Peneliti melaksanakan kegiatan mengajar berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Dari rencana tersebut peneliti melaksanakan tindakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus II ini pada dasarnya sama dengan siklus I, yang membedakannya adalah kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II ini.

Kegiatan Awal (10 menit)

Materi pelajaran diajarkan dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Penggunaan metode ini bertujuan agar peserta didik lebih mampu dalam mengikuti pembelajaran dengan penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT). Pada materi alat indera manusia. Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, kemudian meminta ketua kelas untuk

memimpin doa'a bersama. Peneliti memeriksa kehadiran peserta didik atau absensi dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar lebih giat lagi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan II ini, pertama peserta didik membaca pengantar mengenai alat indera manusia dan fungsi masing-masing alat indera manusia. Kemudian peserta didik bertanya mengenai alat indera beserta fungsinya, peneliti menjawab dari beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. Kemudian peneliti kembali membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 orang dalam satu kelompok, peserta didik membentuk lingkaran kelompok dengan teman yang telah dibagikan oleh peneliti.

Seperti pada siklus II pertemuan I peneliti membagikan 5 gambar contoh alat indera manusia, pada siklus II pertemuan II ini peneliti memberikan gambar alat indera manusia beserta fungsinya pada setiap kelompok untuk mendiskusikan, menyampaikan pendapat atau idenya masing-masing kemudian peserta didik melaksanakan arahan dari peneliti untuk mendiskusikan tentang materi alat indera manusia. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, kemudian membaca pertanyaan keras-keras dan memberi jawaban, kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah, sedangkan kelompok penantang II menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbedah dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruller*).

Kemudian skor peserta didik dibandingkan dengan rerata skor dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh peserta didik menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi ganjaran *award*.

Terakhir peneliti meminta setiap kelompok untuk menyampaikan kritik dan saran kepada kelompok lain tentang kekurangan dalam hasil diskusi tersebut, kemudian setiap kelompok mendengar kritik dan saran yang telah diberikan oleh kelompok lain dan peserta didik mendengarkan arahan yang telah disampaikan.

Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada akhir siklus II pertemuan I ini, penulis memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran. Peneliti memberikan beberapa hadiah atau cendera mata sederhana kepada seluruh peserta didik sebagai hadiah. Kemudian peneliti mengingatkan kembali kepada peserta didik untuk mengulang materi yang telah dipelajari sehingga peserta didik tidak lupa. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin do'a penutup pembelajaran dan peneliti mengucapkan salam sebagai salam penutup.

c. Pengamatan (*Observation*)

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran pada materi alat indera manusia dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai media pembelajaran pada silus II pertemuan II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dilihat dari lembar observasi untuk peserta didik pun sudah terlaksana semua pada siklus ini.

Tabel 4.11

Lembar Observasi Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4
1.	Aira Nur Aqila Tanjung	✓			
2.	Aiza Putri Ritonga				✓
3.	Aulia Putri Sagala		✓		
4.	Nadra Zazira Naibaho			✓	
5.	Eko Nanda Tanjung	✓			
6.	M. Fahri Anwar Siregar	✓			
7.	Salsabila Mangunsong		✓		
8.	Salman Alfarizi Siregar				
9.	Putra Sinaga		✓		
10	Lia Anandia				✓
11	Mirza Rahimi Nasution	✓			
12	Erkan Sanjaya	✓			
13	Aldi Rafandi Ritonga				✓
14	Meli Anjani Siregar	✓			
15	Keyla Nur Aiza				✓
16	Arasely Aneska Queen Sanjaya	✓			

Untuk melihat persentase Ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diketahui melalui analisis soal tes yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan metode TGT. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12

Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II

No.	Nama	Skor	Nilai Kognitif	Ketuntasan Individual
1.	Aira Nur Aqilah Tanjung	15	85	Tuntas
2.	Aiza Putri Ritonga	14	70	Tidak Tuntas
3.	Aulia Putri Sagala	16	80	Tuntas
4.	Nadra Zazira Naibaho	15	75	Tuntas
5.	Eko Nanda Tanjung	17	85	Tuntas
6.	M. Fahri Anwar Siregar	19	95	Tuntas
7.	Salsabila Mangungsong	16	80	Tuntas
8.	Salman Alfarizi Siregar	13	65	Tidak Tuntas
9.	Putra Sinaga	16	80	Tuntas
10.	Lia Anandia	14	70	Tidak Tuntas
11.	Mirza Rahimi Nasution	19	95	Tuntas
12.	Erkan Sanjaya	18	90	Tuntas
13.	Aldi Rafandi Ritonga	15	75	Tuntas
14.	Meli Anjani Siregar	18	90	Tuntas
15.	Keila Nur Aiza	15	75	Tuntas
16.	Arsely Aneska Queen Sanjaya	19	95	Tuntas
Jumlah Nilai Peserta Didik		1,305		
Nilai Rata-Rata Kelas		81,56		
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		13 orang		
Presentasi Ketuntasan		81,25%		

Nilai rata-rata = jumlah skor peserta didik

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah seluruh peserta didik} \\ & = \frac{1305}{16} = 81,56 \end{aligned}$$

Presentase ketuntasan = jumlah peserta didik yang tuntas x 100%

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah peserta didik} \\ & = \frac{13}{16} = 81,25\% \end{aligned}$$

d. Perenungan (*Reflection*)

Selama penelitian berlangsung untuk siklus II pertemuan II sudah berjalan dengan lancar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dilihat dari peserta didik mulai mengalami perubahan dimulai dari semangat, dan rasa percaya diri peserta didik untuk memperhatikan materi pelajaran semakin meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran TGT. Selain itu rasa ingin tau peserta didik untuk menanyakan materi yang kurang dipahami juga sudah terlihat, peserta didik sudah berani mengajukan pertanyaan kepada peneliti, bahkan peserta didik berlomba-lomba dan sangat antusias saat untuk mengajukan tangan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran dapat merangsang keingin tahuan peserta didik pada materi alat indera manusia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai karena dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi alat indera manusia di kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 orang dari 16 peserta didik, 16 orang peserta didik dengan presentase ketuntasan belajarnya adalah 50,0% akan tetapi di siklus II jumlah peserta didik yang tuntas bertambah dari 8 peserta didik menjadi 13 peserta didik dengan presentase ketuntasan 81,25%. Nilai yang tuntas dicapai dengan nilai KKM 75 disesuaikan dengan sekolah.

Berdasarkan hal diatas secara umum dapat dikatakan bahwa kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan keseriusan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung selama siklus II.

Tabel 4.13

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Pertemuan I dan II

Kategori	Rata-rata	Persentase Peserta Didik Tuntas	Persentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas
Tes Siklus II Pertemuan I	78,75%	62,5	37,5%	10
Tes Siklus II Pertemuan II	81,56%	81,25	18,75%	13

Dari tabel tersebut diperoleh hasil belajar peserta didik, banyak peserta didik yang tuntas pada siklus II pertemuan I sebanyak 10 orang (62,5%) dan pada pertemuan II sebanyak 13 orang (81,25%) yang artinya persentase nilai tuntas hasil belajar 81% yang diharapkan telah tercapai.

B. Pembahasan Penelitian

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPA pokok bahasan alat indera manusia peneliti menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik dituntun agar aktif dalam memahami materi yang diajarkan dan merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dalam hasil diskusi kelompok tanpa merasa malu untuk menyampaikan pendapatnya atau hasil jawabannya dan hasil tersebut dapat meningkat dengan baik. Proses pembelajaran berkelompok diarahkan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah diskusi didalam kelompok masing-masing.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan yaitu penerapan metode TGT dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan melakukan pendekatan kepada peserta didik dan memberikan motivasi, arahan dan perhatian, menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT agar peserta didik tidak bosan dan merasa jenuh dalam belajar. Menciptakan suasana yang kondusif karena dengan suasana yang kondusif peserta didik akan merasa nyaman, tenang dan lebih tertib untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Upaya yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung yaitu dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik baik berupa kata-kata ataupun

reward karna akan menjadi salah satu faktor motivasi bagi peserta didik agar menjadi lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran.

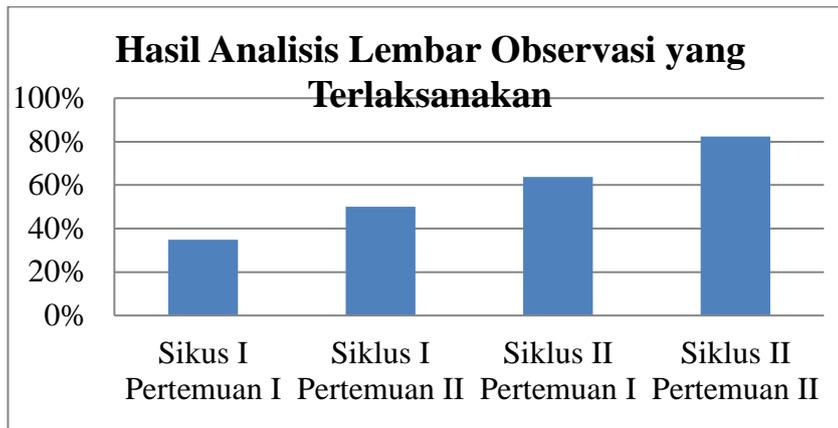
Berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi alat indera manusia, dilihat dari hasil analisis data mengenai perolehan nilai ketuntasan klasikal peserta didik. Berikut ini rekapitulasi hasil belajar kognitif peserta didik pada pra tindakan siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Kategori	Jenis Tes	Rata-rata Kelas	Persentase Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas
Pratindakan	Tes awal	53,75	18,75%	3
Siklu I	Tes pertemuan I	67,81	37,50%	6
Siklus I	Tes pertemuan II	71,88	50,0%	8
Sikus II	Tes Pertemuan I	78,75	62,5%	10
Siklus II	Tes Pertemuan II	81,56	81,25%	13

Hasil belajar kognitif peserta didik terus meningkat dari pratindakan ke siklus I dan siklus II. Perbandingan peningkatan hasil kognitif peserta didik, pada siklus I pertemuan I ada 6 orang yang tuntas 6 dengan persentase (18,75%). Setelah diberikan perbaikan dari hasil refleksi pada pertemuan I, pada pertemuan ke II hasil belajar peserta didik meningkat dengan bertambahnya jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 8 orang dengan persentase 50% namun peningkatan tersebut belum mencapai target peneliti, untuk itu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II pertemuan I hasil belajar kognitif peserta didik terus meningkat hingga meningkat hingga 62,5% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang. Sedangkan pada pertemuan ke II setelah dilakukan perbaikan, hasil belajar kognitif peserta didik meningkat menjadi 81,25% dengan 13 jumlah peserta didik yang tuntas.

Dari penjelasan tersebut bahwa pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) telah memberikan hasil belajar yang lebih baik, dan telah mencapai target yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu berakhir sampai siklus II pertemuan ke II, hal ini sejalan dengan hipotesis penelitian bab II bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara.



Gambar 4.1
Diagram Batang Hasil Lembar Observasi metode *Teams Games Tournament* (TGT)

C. Keterbatasan Peneliti

Seluruh rangkaian telah dilaksanakan di SD Negeri 22 Rantau Utara sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penelitian ini ada beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. keterbatasan ilmu pengetahuan peneliti, untuk mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan bahasa yang baik dan jelas.
2. pada saat pembelajaran peserta didik belum terbiasa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga pada proses pembelajaran ada sebagian peserta didik yang masih kurang paham.
3. keterbatasan peneliti dalam menganalisis data yang diperoleh.
4. adanya kesulitan dalam membimbing peserta didik untuk membentuk diskusi kelompok sehingga awal pembelajaran peserta didik kurang kondusif dalam proses pembelajaran.

Meskipun peneliti menemui hambatan dalam pelaksanaan penelitian, akan tetapi peneliti berusaha sekuat tenaga agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini. Akhirnya dengan segala upaya, kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penerapan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu sebelum menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berada dalam kategori kurang karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dari kegiatan pratindakan yang menunjukkan hasil rata-rata persentasenya 20% saja yang masuk kategori rendah.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, dalam proses penerapan model metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi alat indera manusia gambaran hasil belajar peserta didik pada siklus I masih sangat rendah yaitu 50.0% sehingga perlu adanya pendalaman mengenai pelajaran yang menyampaikan pendapat atau ide-idenya tentang materi tentang materi alat indera manusia masih sekitar 8 orang peserta didik atau sekitar 48.65% masih banyak peserta didik yang takut dan segan terhadap peneliti karena mereka menganggap peneliti guru baru yang masih asing sehingga belum bisa menyesuaikan diri.
3. Setelah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II peserta didik mulai mengerti dan paham mengenai pelajaran yang diajarkan oleh peneliti. Peserta didik mulai aktif berbicara dan bertanya kepada peneliti dan

seekali membantu temannya yang kurang mengerti tentang materi yang diajarkan. Dalam pertemuan siklus II ini terdapat 13 peserta didik dengan presentase 81.25% orang peserta didik sangat aktif dan berminat dalam pembelajaran. Hal ini membuat suasana di dalam kelas ramai, akan tetapi seekali peneliti menertibkan ruangan kelas agar tidak mengganggu pada ruangan lain.

4. Gambaran hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II sangat jelas terlihat adanya peningkatan. Banyaknya peserta didik yang sering bertanya dan menyampaikan pendapat karena adanya stimulus dan respon peneliti dan peserta didik. Pada siklus I sebanyak 8 orang peserta didik yang aktif dengan presentase 50.0%, dan pada siklus II sebanyak 13 peserta didik yang aktif dan berminat dengan presentase 81.25%. Dengan demikian gambaran hasil belajar pada siklus I dan II meningkat.

Dengan demikian hipotesis yang peneliti buat “**Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu**” telah diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Pada penelitian selanjutnya, peneliti sebaiknya memperhitungkan jumlah kelompok yang akan dibentuk dsms pelaksanaan pembelajaran sebelum

membuat media pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk mengurangi keributan peserta didik pada setiap kelompok saat mengamati media yang dibagikan.

3. Penelitian selanjutnya, dapat menambahkan beberapa media lain guna mengembangkan keaktifan peserta didik.
4. Penelitian selanjutnya, dapat menggunakan subjek lain untuk mengetahui keaktifan penggunaan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) pada subjek tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Makmur “Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Dengan menggunakan Metode Two Stray Pada Siswa SMP Negeri 10 Padang Sidempuan” *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2017
- Ahmad Abtokhi, *Sains Untuk PGMI dan SD*, Malang: UIN-Malang Press, 2016.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Pengembangan Edisi Revisi*, 2016
- Ai solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal SAV*, Vol. 1 Agustus 2018.
- Binti Muakhirin, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa” *Jurnal Ilmiah guru*, Vol. 1, No. 1 Mei 2016.
- Budi Tri Siswanto, “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran praktik Kelistrikan Otomotif SML Di Kota Yogyakarta”, Vol, No. 1, Februari 2017.
- Dedek kurnia Adiputra dan Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, November 2021.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasioanal. Jakarta: Kemdikbud*, (2003).
- Fatimah,” Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas IV SDN 10”, *Jurnal Kreatif Online*, Vol. V, No.04, Mei 2016.
- Hamzah, Dkk. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*, 2014
- M. Hosnan, *Pendekatan Sainifik Dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Mardiana, ”Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Think Pair And Share”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. III, No.01 Juni 2019.
- Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2016.

- Oktaviastuti Awalia, "Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBDP)*, Vol II. NO.1A April 2018.
- Raheanah, Dkk. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA MI Yusuf Abdussatar", *Jurnal el-Midad Jurusan PGMI*, Vol. 10. No.01 Maret 2018.
- Rustiyarsono, *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, 2020
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*, 2016
- Sulastri, Dkk, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur", *Jurnal Kreatif Tadaluko Online*, Vol. III, No.1, juli 2016.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*, Jakarta: PT Prenamedia Group, 2014.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Tursninawati, "Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA Di SD Kota Banda Aceh", *Jurnal Pionir*, Vol. 1, No.01 Juli 2017.

Lampiran I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 22 Rantau Utara
Kelas/Semester	: IV (Empat) /I (Satu)
Tema	: Alat Indera Manusia
Sub Tema	: Mengenal Alat Indera Manusia
Pembelajaran	: 1
Waktu	: 1 x 45 menit

I. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian alat indera manusia secara baik dan benar.
- b. Peserta didik dapat menyebutkan lima alat indera manusia.

II. Materi

- a. Pengertian Alat Indera Manusia

Alat indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi untuk mengetahui keadaan luar. Alat indera manusia sering disebut panca indera, karena terdiri dari lima indera yaitu penglihatan (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau atau penciun (hidung), indera pengecap (lidah), dan indera peraba (kulit). Dengan bantuan organ tubuh masing-masing, kelima panca indera dapat mengerjakan fungsinya dengan baik dan mengirimkan "pesan" Khusus ke otak, sehingga manusia bisa mengerti dan merasakan banyak hal.

Alat indera kita yang dalam kajian sains disebutkan terdapat lima macam merupakan salah satu dari berbagai macam karunia Allah SWT yang diberikan kepada manusia, yang memiliki tujuan utama agar kita

semua mensyukuri. Pentingnya menjaga dan memelihara pemberian Allah SWT. Alat indera manusia berupa mata, telinga, hidung, kulit dan lidah.

Lima alat indera yang berfungsi sebagai sebagai alat sensor dalam bahasa sansakertanya disebut panca budi inddriya dan dalam bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai panca indera antara lain alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat untuk pembantu mendengar (telinga) dan alat pembantu untuk merasakan (kulit atau indera peraba).

b. Lima Macam Alat Indera Manusia

2. Indera Penglihatan (mata)
3. Indera Pendengar (telinga)
4. Indera pembau/pencium (hidung)
5. Indera pengecap (lidah)
6. Indera peraba (kulit)

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>f. Guru memberi salam kepada peserta didik.</p> <p>g. Guru menyapa peserta didik, guru menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>h. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas atau salah satu peserta didik.</p> <p>i. Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dan memeriksa kebersihan dan kerapian dalam kelas tersebut.</p>	10 menit

	<p>j. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>k. Guru memberitahukan materi hari ini tentang pengertian alat indera manusia.</p>	
Inti	<p>Ayo Bernyanyi</p> <p>d) Peserta didik diperkenalkan dengan lagu "dua mata saya" dan peserta didik di suruh bernyanyi bersama-sama.</p> <p>E. Peserta didik mengidentifikasi nilai-nilai yang ada pada lagu tersebut.</p> <p>Mengamati</p> <p>F. Peserta didik mengamati gambar lima panca indera yang diberikan oleh guru.</p> <p>G. Guru memotivasi atau membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai lima alat indera manusia tersebut.</p> <p>H. Guru menjelaskan lima alat indera yang ada pada manusia.</p> <p>Melakukan Diskusi</p> <p>I. Guru membagi tiga atau empat orang peserta didik dalam satu kelompok.</p> <p>J. Peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru.</p> <p>K. Peserta didik mendengarkan aturan skenario permainan yang dijelaskan oleh guru.</p>	25 menit

	<p>L. Guru menjelaskan sistem perhitungan point tournament kepada peserta didik.</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>M. Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik mengenai alat indera manusia.</p> <p>N. Kemudian guru menjelaskan pentingnya lima alat indera manusia yang ada pada tubuh manusia .</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>O. Guru memberikan kesempatan bertanya bbagi peserta didik yang belum memahami materi tentang alat indera manusia.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari untuk mengingat materi yang sudah dipelajari. <p>6) Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh ketua kelas atau salah satu peserta didik.</p>	5 menit

IV. Sumber/Media, Metode dan Alat Pembelajaran

Media : 1. Gambar alat indera manusia

Metode : TGT

Alat : Papan Tulis, Spidol dan Penghapus.

Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik

a. Haryanto. 2004. Sains untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Jakarta : Erlangga.

b. Buku Siswa SD/MI Kelas IV, Tema Ilmu

Pengetahuan Alam 4 Untuk Kelas IV
SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan, 2017.

c. Buku Tematik IPA Kelas IV Materi Alat
Indera Manusia.

V. Penilaian

5. **Jenis Soal** :Tulisan

6. **Bentuk Soal** : Pilihan Ganda

7. Soal

5. Yang dimaksud dengan panca indera adalah...
 - a. Organ tubuh manusia yang mampu menerima rangsangan dari luar.
 - b. Organ tubuh manusia yang tidak bisa disentuh.
 - c. Organ manusia yang terdapat di dalam tubuh.
 - d. Organ manusia yang tidak mampu merangsang dari luar tubuh.
6. Alat indera manusia terdiri dari...
 - a. Jantung, lidah, mata dan telinga
 - b. Rambut, kulit, hidung dan mata
 - c. Hati, lidah, mata dan hidung
 - d. Mata, hidung, telinga, lidah dan kulit.
7. Ada berapa jumlah alat indera yang ada pada tubuh manusia...
8.
 - a. 4
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 5

8. Kunci Jawaban dan Skor

No	Kunci Jawaban	Skor
1	a. Organ tubuh manusia yang mampu menerima rangsangan dari luar.	35

2	d. Mata, hidung, telinga, lidah dan kulit.	35
3	d. 5	30
	Skor	100

Pasir Tinggi, 2022

Diketahui,

Kepala Sekolah

Wali Kelas IV

Nurkalen Pohan S.Pd

Siti Fatimah, S.Pd

NIP. 19661207 198803 2 003

NIP. 19660429 199007 2 001

Peneliti

Nia Anjely Siregar

NIM. 1820500002

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Rantau Utara

Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Satu)

Tema : Alat Indera Manusia

Sub Tema : Fungsi Alat Indera Manusia

Pembelajaran : 2

Waktu : 1 x 45 menit

3. Tujuan Pembelajaran

- a. Mendeskripsikan hubungan antara struktur panca indera dan fungsinya secara baik dan benar.
- b. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi indera penglihatan dengan baik dan benar.
- c. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi indera pembau/pencium dengan baik dan benar.
- d. Peserta didik mampu menjelaskan fungsi indera perasaan dengan baik dan benar.
- e. Peserta didik mampu menjelaskan fungsi indera peraba dengan baik dan benar.
- f. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi indera pendengar dengan baik dan benar.

4. Materi

G. Mengenal fungsi yang terdapat pada alat indera manusia.

Pada tubuh manusia memiliki alat indera dengan berbagai fungsi atau kegunaan. Alat indera pada manusia disebut juga dengan panca indera. Karena alat indera manusia terdiri dari lima, yakni indera penglihatan (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau (hidung), indera pengecap (lidah), dan indera peraba (kulit).

H. Menjelaskan fungsi alat indera manusia.

Adapun fungsi alat indera manusia adalah:

- Indera penglihatan adalah mata yang berguna untuk melihat sesuatu.
- Indera perasa, atau lidah, yang bekerja untuk merasakan.
- Indera peraba atau tangan, digunakan untuk meraba benda atau sesuatu.
- Indera penciuman, atau hidung, digunakan untuk mengendus dan menghirup .
- Indera pendengar, telinga, berguna untuk mendengarkan suara.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>l. Guru memberi salam kepada peserta didik.</p> <p>m. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>n. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas atau salah satu peserta didik.</p> <p>o. Guru mengecek kesiapan diri dan memeriksa kerapian dalam kelas tersebut.</p>	10 menit

	<p>p. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran.</p> <p>q. Guru memberitahukan materi hari ini tentang fungsi kelima alat indera manusia.</p> <p>r. Mendiskusikan materi pembelajaran melalui metode <i>Tems Games Tournamet</i> (TGT) .</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <p>P. Peserta didik mengamati gambar fungsi alat indera manusia yang diberikan oleh guru.</p> <p>Q. Guru memotivasi atau membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai fungsi alat indera yang telah mereka ketahui.</p> <p>R. Guru menjelaskan tentang manfaat kelima alat indera yang terdapat pada masing-masing panca indera manusia.</p> <p>Diskusi</p> <p>S. Guru membagi tiga atau empat orang peserta didik dalam satu kelompok.</p> <p>T. Peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru.</p> <p>U. Peserta didik mendengarkan aturan skenario permainan yang dijelaskan oleh guru.</p>	30 menit

	<p>V. Guru menjelaskan sistem perhitungan point tournament kepada peserta didik.</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>W. Peserta didik distimulus untuk menanyakan pertanyaan yang terkait dengan fungsi alat indera manusia.</p> <p>X. Peserta didik dibimbing untuk membuat contoh fungsi dari kelima alat indera manusia.</p> <p>Y. Guru menjelaskan hal-hal penting yang harus diperhatikan terhadap kelima fungsi alat indera manusia.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Z. Guru memberikan kesempatan bertanya bagi peserta didik yang belum memahami materi tentang fungsi alat indera manusia.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari untuk mengingat materi yang sudah dipelajari 7) Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh peserta didik yang ditugaskan. 	5 Menit

5. Sumber/Media, Metode dan Alat Pembelajaran

Media : Gambar alat indera manusia

- Metode : TGT
- Alat : Papan Tulis, Spidol dan Penghapus
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik
- a. Haryanto. 2004. Sains untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Jakarta : Erlangga.
 - b. Buku Siswa SD/MI Kelas IV, Tema Ilmu Pengetahuan Alam 4 Untuk Kelas IV SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
 - c. Buku Tematik IPA Kelas IV Materi Alat Indera Manusia.

6. Penilaian

3. Jenis Soal :Tulisan

4. Bentuk Soal : Pilihan Ganda

5. Soal

1. Bagian telinga yang berperan dalam mengetahui posisi tubuh atau keseimbangan tubuh adalah ...
 - A. Tulang telinga
 - B. Tabung eustachius
 - C. Tabung auditori
 - D. Semisirkularis
2. Selain sebagai indera pengecap, lidah juga berfungsi untuk...
 - a. Tempat air liur
 - b. Alat bicara dan pengatur makanan
 - c. Alat menjilat
 - d. Alat pengatur bicara
3. Yang bukan merupakan fungsi dari hidung yaitu...
 - a. Melihat
 - b. Peraba

c. Mendengar

d. Mencium/pembau

6. Kunci Jawaban dan Skor

No	Kunci Jawaban	Skor
1	d. Semisirkularis	35
2	b. Alat bicara dan pengatur makanan	35
3	d. Mencium/pembau	30
	Skor	100

Pasir Tinggi,

2022

Diketahui,

Kepala Madrasah

Wali Kelas IV

Nurkalen Pohan, S.Pd

Siti Fatimah, S.Pd

NIP. 19661207 198803 2 003

NIP. 19660429 199007 2 001

Peneliti

Nia Anjely Siregar

NIM. 1820500002

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD. Negeri 22 Rantau Utara
Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Satu)
Tema : Alat Indera Manusia
Sub Tema : Menjelaskan Contoh Alat Indera Manusia
Pembelajaran : 3
Waktu : 1 x 45 menit

I. Tujuan Pembelajaran

4. Peserta didik dapat menjelaskan masing-masing contoh alat indera manusia.
5. Peserta didik dapat menyebutkan contoh kelima alat indera manusia.

II. Materi

- a. Alat indera manusia dalam kajian sains disebutkan terdapat lima macam merupakan salah satu dari berbagai macam karunia Allah SWT yang diberikan kepada manusia, yang harus disyukuri dan dijaga dengan baik. Alat indera manusia adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar, alat indera manusia sering disebut panca indera karena terdiri mata, hidung, telinga, lidah dan kulit.
- b. Contoh alat indera manusia yaitu:
 5. Indera penglihatan (Mata)
 6. Indera Peraba (Kulit)
 7. Indera Pengecap/perasa (Lidah)
 8. Indera Pencium (Hidung)
 9. Indera Pendengar (Telinga)

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> s. Guru memberi salam kepada peserta didik. t. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. u. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas atau salah satu peserta didik. v. Guru mengecek kesiapan diri dan memeriksa kebersihan dan kerapian dalam ruangan kelas tersebut. w. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari. x. Guru memberitahukan materi hari ini tentang contoh kelima alat indera manusia. y. Mendiskusikan materi pembelajaran melalui metode <i>Teama Games Tournament</i> (TGT) 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Å. Guru memotivasi atau membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai contoh alat indera manusia. Ä. Guru menjelaskan tentang kelima contoh alat indera manusia. <p>Diskusi</p>	30 menit

	<p>Ö. Guru membagi tiga atau empat orang dalam satu kelompok.</p> <p>AA. Peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru.</p> <p>BB. Guru menjelaskan aturan skenario permainan.</p> <p>CC. Peserta didik mendengarkan aturan skenario permainan yang telah dijelaskan oleh guru.</p> <p>DD. Guru membagi tugas setiap kelompok diskusi.</p> <p>EE. Peserta didik bersama teman kelompok masing-masing mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh guru.</p> <p>FF. Peserta didik kemudian menjawab tugas yang telah diberikan oleh guru.</p> <p>GG. Guru menjelaskan sistem perhitungan point tournament dengan membandingkan skor peserta didik dengan rerata skor mereka sendiri.</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>KK. Peserta didik distimulus untuk menanyakan pertanyaan yang terkait dengan contoh alat indera manusia.</p> <p>LL. Peserta didik dibimbing untuk membuat contoh kelima alat indera manusia.</p>	
--	---	--

	<p><i>JJ.</i> Guru menjelaskan hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam kelima alat indera manusia.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p><i>KK.</i> Guru memberikan kesempatan bertanya bagi peserta didik yang belum memahami materi tentang contoh alat indera manusia.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari untuk mengingat materi yang sudah dipelajari <p>8) Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh siswa yang ditugaskan.</p>	5 Menit

IV. Sumber, Metode, dan Alat Pembelajaran

Media : Gambar Alat Indera Manusia

Metode : TGT

Alat : Papan Tulis, Spidol dan Penghapus

Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik

a. Haryanto. 2004. Sains untuk Sekolah

Dasar Kelas IV. Jakarta : Erlangga.

b. Buku Siswa SD/MI Kelas IV, Tema Ilmu

Pengetahuan Alam 4 Untuk Kelas IV

SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan, 2017.

c. Buku Tematik IPA Kelas IV Materi Alat

Indera Manusia.

V. Penilaian

a. Jenis Soal :Tulisan

b. Bentuk Soal : Pilihan berganda

c. Soal

5. Telinga tengah memiliki tulang-tulang pendengaran sebagai berikut, kecuali...

- a. Tulang martil
- b. Tulang telinga
- c. Tulang landasan
- d. Tulang sangurdi

6. Bagian mata yang merupakan sebuah celah kecil tempat masuknya cahaya dari luar disebut...

- a. Iris
- b. Bola mata
- c. Pupil
- d. Lensa

3. Bunyi suara dapat diketahui dengan indera...

- a. Peraba
- b. Pendengar
- c. Perasaan
- d. Penglihatan

d. Kunci Jawaban dan Skor

No	Kunci Jawaban	Skor
1	b. Tulang telinga	35
2	c. Pupil	35
3	b. Pendengar	30
	Skor	100

Pasir Tinggi,

2022

Diketahui,

Kepala Sekolah

Wali Kelas IV

Nurkalen Pohan S.Pd

NIP. 19661207 198803 2 003

Siti Fatimah, S.Pd

NIP. 19660429 199007 2 001

Peneliti

Nia Anjely Siregar

NIM. 1820500002

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Rantau Utara
Kelas/Semester : IV (Empat) / I (Satu)
Tema : Alat Indera Manusia
Sub Tema : Memelihara Kesehatan Alat Indera Manusia
Pembelajaran : 4
Waktu : 1 x 45 menit

I. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan alat indera mata pada manusia.
- Peserta didik dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan alat indera telinga pada manusia.
- Peserta didik dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan alat indera hidung pada manusia.
- Peserta didik dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan alat indera kulit pada manusia.
- Peserta didik dapat menjelaskan cara memelihara kesehatan alat indera lidah pada manusia.

II. Materi

VI. Cara menjaga kesehatan mata

Mata.

Cara merawat mata yaitu dengan belajar di tempat yang terang.

Hidung

Cara merawat hidung dengan membersihkan menggunakan handuk basah yang bersih.

Telinga

Cara merawat telinga yaitu dengan tidak mendengar suara yang keras, cara membersihkan telinga menggunakan Cotton Buds.

Lidah.

Cara merawat lidah yaitu tidak makan makanan yang terlalu pedas dan terlalu panas.

Kulit

Cara merawat kulit yaitu dengan mandi 2x sehari.

b. Penyebab tidak memelihara kesehatan alat indera manusia

Setiap manusia memiliki alat indera yang merupakan reseptor yang peka terhadap rangsangan. Alat indera termasuk organ penting pada tubuh manusia. Namun, alat indera tersebut bisa mengalami gangguan dan kelainan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Gangguan Indera yaitu panca indera yang terganggu dan tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Gangguan pada indera Penglihatan yang mendapat prioritas mencakup pada katarak, kelainan refraksi, dan glaukoma.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>LL. Guru memberi salam kepada peserta didik.</p> <p>MM. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>NN. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas atau salah satu peserta didik.</p>	10 menit

	<p>OO. Guru mengecek kesiapan diri dan memeriksa kerapian dalam kelas tersebut.</p> <p>PP. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>QQ. Guru memberitahukan materi hari ini tentang menjaga alat indera manusia.</p> <p>RR. Mendiskusikan materi pembelajaran melalui metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .</p>	
Inti	<p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diperkenalkan dengan lagu "dua mata saya" Kemudian guru mengajak peserta didik bernyanyi bersama-sama c. Peserta didik mengidentifikasi nilai-nilai yang ada pada lagu tersebut. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Peserta didik mengamati dan mendengarkan guru menjelaskan dengan menggunakan media gambar alat indera manusia. e. Guru memotivasi atau membuka kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai cara menjaga kesehatan panca indera. f. Guru menjelaskan akibat yang terjadi apabila kita tidak merawat kesehatan panca indera. <p>Diskusi</p>	30 menit

	<p>g. Guru membagi tiga atau empat orang peserta didik.</p> <p>h. Peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang diberikan oleh guru.</p> <p>i. Peserta didik mendengarkan aturan skenario permainan yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>j. Guru menjelaskan sistem perhitungan point tournament kepada peserta didik.</p> <p>Tanya Jawab</p> <p>k. Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik mengenai cara menjaga kesehatan panca indera manusia.</p> <p>l. Kemudian guru menjelaskan pentingnya menjaga dan merawat panca indera.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>m. Guru memberikan kesempatan bertanya bagi peserta didik yang belum memahami materi tentang cara menjaga dan merawat panca indera.</p>	
Penutup	<p>7. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari untuk mengingat materi yang sudah dipelajari</p> <p>e. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh peserta didik yang ditugaskan.</p>	5 menit

IV. Sumber, Metode dan Alat Pembelajaran

Metode : TGT

- Alat : Papan Tulis, Spidol dan Penghapus
- Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik
- a. Haryanto. 2004. Sains untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Jakarta : Erlangga.
 - b. Buku Siswa SD/MI Kelas IV, Tema Ilmu Pengetahuan Alam 4 Untuk Kelas IV SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
 - c. Buku Tematik IPA Kelas IV Materi Alat Indera Manusia.

V. Penilaian

- c. **Jenis Soal** :Tulisan
- d. **Bentuk Soal** : Pilihan berganda
- e. **Soal**
 - g. Bagaimana cara merawat panca indera lidah...
 - a. Membersihkan menggunakan kain
 - b. Digosok ketika sedang menggosok gigi
 - c. Minum dan makan tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin
 - d. Mencuci dengan air dingin
 - h. Apa akibatnya bila kita tidak merawat panca indera dengan baik...
 - a. Akan membuat panca indera kita mengalami kerusakan
 - b. Akan menimbulkan rasa nyeri
 - c. Membuat panca indera kita sehat
 - d. Membuat panca indera kita berkurang
 - i. Bagaimana cara kita menjaga indera penglihatan/mata...
 - a. Membaca buku dengan keadaan gelap
 - b. Mencuci dengan air hangat
 - c. Membaca buku tidak terlalu jauh
 - d. Menggosok mata menggunakan jari

f. Kunci Jawaban dan Skor

No	Kunci Jawaban	Skor
1	C. Minum dan makan tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin.	30
2	A. Akan membuat panca indera kita mengalami kerusakan.	35
3	C. Membaca buku tidak terlalu jauh	35
	Skor	100

Pasir Tunggu,

2022

Diketahui,

Kepala Sekolah

Wali Kelas IV

Nurkalen Pohan S.Pd

Siti Fatimah, S.Pd

NIP. 19661207 198803 2 003

NIP. 19660429 199007 2 001

Peneliti

Nia Anjely Siregar

NIM. 1820500002

Lampiran 5

Tabel Kisi-Kisi Hasil Belajar Kognitif

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas : IV/II

Materi : Alat Indera Manusia

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Level Kognitif	Pertanyaan Soal	Kunci Jawaban
3.1 menjelaskan alat indera manusia.	Alat indera manusia.	3.1.1 menjelaskan pengertian alat indera manusia berdasarkan pengamatan.	1	C1	10. Alat indera manusia terdiri dari... f. Hidung, telinga, lidah dan kulit. g. Jantung, mata, telinga dan kulit. h. Mata, hidung, telinga, kulit dan lidah. i. Hati, mata, kulit, hidung dan telinga.	C
	Fungsi alat indera manusia.	3.1.2 menjelaskan fungsi bagian-bagian alat indera manusia.	2	C1	11. Fungsi dan telinga adalah... 6. Menyerap cahaya. 7. Menyerap bunyi. 8. Memantulkan cahaya. 9. Menangkap bunyi.	B
			3	C2	12. selain sebagai indera pengecap, lidah juga berfungsi untuk... 9) alat bicara dan pengatur makanan. 10) Tempat air liur. 11) Alat menjilat 12) Alat bicara.	A
	Bagian-bagian anca indera.	3.1.3 menjelaskan bagian-bagian panca indera manusia.	4	C2	13. Bagian telinga yang berperan dalam mengetahui posisi tubuh atau keseimbangan tubuh adalah...	D

					7. Tabung auditori 8. Tabung telinga 9. Tabung eustachius 10. Semosorkularis.	
			5	C3	14. Dibawah ini yang bukan bagian penyusun bola mata adalah... H. Selaput jala I. Pupil J. Lensa K. Tarsus	C
			6	C3	15. Berikut yang merupakan bagian koklea pada irisan melintang adalah... g. Skala media h. Skala endolipa i. Skala vertibula j. Skala timpani	B
	Memelihara kesehatan panca indera.	3.2.1. memahami cara memelihara kesehatan panca indera.	7	C4	16. Gangguan mata berupa rabun dekat disebabkan oleh... e. Lensa mata yang terlalu buram f. Permukaan lensa mata yang tidak rata. g. Ketidak mampuan lensa mata memiuh. h. Ketidak mampuan lensa mata mencengkung.	D
			8	C4	17. Bintik kuning atau fovea merupakan titik pada retina yang... 7. Banyak mengandung sel kerucut. 8. Tidak mengandung sel batang dan kerucut.	A

					<p>9. Banyak mengandung sel basilus.</p> <p>10. Tempat keluarnya serabut saraf.</p>	
	Sifat yang terdapat pada salah satu panca indera.	3.2.2 mengetahui sifat-sifat yang ada pada retina mata.	9	C5	<p>18. Sifat bayangan yang jauh diredina adalah... dan dapat tembus cahaya adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Iris ▪ Kornea ▪ Pupil ▪ konjuktiva 	B
	Salah satu penyakit yang terdapat pada panca indera.	3.3.1 mengetahui salah satu penyakit yang terdapat pada indera manusia.	10	C6	<p>19. Contoh penyakit indera pendengaran adalah...</p> <p>9. Panu</p> <p>10. Rabun senja</p> <p>11. Tuli</p> <p>12. flu</p>	C

LAMPIRAN

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Rantau Utara

Kelas / Semester : IV/ 1 (Satu)

Pokok Bahasan : Alat Indera Manusia

Nama Validator : Asriana Harahap M. Pd

Pekerjaan : Dosen

7. Petunjuk

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

8. Skala penilaian

- = Tidak Valid
- = Valid
- = Kurang Valid
- = Sangat Valid

9. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Format RPP				
	L. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				
	M. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	N. Kejelasan rumusan indikator				
	O. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (Isi) yang Disajikan				
	P. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				

	Q. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa				
	R. Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	S. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	T. Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	U. Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
6	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	V. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum				
	W. Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

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

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan Januari 2023
Validator,

Asriana Harahap M. Pd
NIP. 19940921 202012 2009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asriana Harahap M. Pd

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia di SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu Batu”**

Yang disusun oleh:

Nama : Nia Anjely Siregar

Nim : 1820500002

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki soal yang sudah dikoreksi
2. Menyesuaikan soal dengan tema pelajaran

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

Padangsidempuan Januari 2023
Validator,

Asriana Harahap M. Pd
NIP. 19940921 202012 2009

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Rantau Utara

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas /Semeter : IV/1 (Satu)

Pokok Bahasan : Alat Indera Manusia

Nama Validator : Asriana Harahap M. Pd

Pekerjaan : Dosen

▪ **Petunjuk**

- Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
- Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak /Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

▪ **Skala Penilaian**

= Tidak Valid

= Kurang Valid

= Valid

= Sangat Valid

▪ **Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek**

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	13) Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				
	14) Kesesuaian urutan indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	15) Kejelasan rumusan indicator				
	16) Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	i. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	j. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa				
	7. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	I. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	J. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	20. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	21. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	10. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	k. Penilaian umum terhadap RPP				

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

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan:

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

Padangsidimpuan Januari 2023
Validator

Asriana Harahap M. Pd
NIP. 19940921 202012 2009

Dokumentasi



SD Negeri 22 Rantau Utara



Gambar peneliti meminta izin untuk berdiskusi kepada wali kelas



Gambar peneliti pada pertemuan pertama di kelas IV



Gambar peneliti pada pertemuan ke dua pembagian kelompok belajar



Peneliti menjelaskan materi kepada peserta didik



Gambar peneliti membantu peserta didik yang kurang paham saat berdiskusi



Pada pertemuan ke tiga peneliti melihat satu persatu peserta didik saat berdiskusi



Peserta didik saat selesai berdiskusi



Gambar peneliti pada pertemuan ke empat



Gambar peneliti foto bersama peserta didik kelas IV SD. N. 22 Rantau Utara



Gambar peneliti bersama ibu kepala sekolah untuk mengucapkan terimakasih sekaligus ingin berpamitan karena telah selesai melakukan penelitian selama satu bulan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Pribadi

Nama : Nia Anjely Siregar
NIM : 1820500002
Tempat/Tanggal Lahir : Bandar Selamat, 14 Juli 1999
E-Mail/No. HP : niasiregar1407@Gmail.Com/085260746889
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 3 (Tiga)
Alamat : Rantau Prapat Kabupaten Labuhan Batu

Identitas Orant Tua

Nama Ayah : Saipul Anwar Siregar
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Masidah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Rantau Prapat Kabupaten Labuhan Batu

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 18 Bilah Barat Kabupaten Labuhan Batu
SLTP : MTs Negeri 1 Rantau Prapat
SLTA : MAN Rantau Prapat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : B-34957Un.28/E.1/TL.00/11/2022
Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 22 Rantau Utara
Kabupaten Labuhanbatu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Nia Anjely Siregar
NIM : 1820500002
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kelurahan Pulo Padang**".

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

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

Padangsidempuan, 10 November 2022
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


// Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. 1
// NIP 198012242006042001



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN 22 RANTAU UTARA
KECAMATAN RANTAU UTARA
KABUPATEN LABUHANBATU



S : 101070702022

Jl. Glugur. Pulo Padang, E-mail: sdn22rantauutara@gmail.com

NPSN : 10204868

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor : 421.2.35/SDN/X/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NURKALEN POHAN, S.Pd
NIP : 19661207 198803 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : Nia Anjely Siregar
NIM : 1820500002
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah melaksanakan penelitian di SDN 22 RANTAU UTARA Jln. Gelugur Kel. Pulo Padang Kab.Labuhanbatu untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indra Manusia di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara)**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Di Labuhanbatu, 10 Desember 2022

Kepala Sekolah SDN 22 Rantau Utara



NURKALEN POHAN, S.Pd

NIP. 19661207 198803 2 003



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

Nomor : B 12 /Un.28/E.1/PP.00.9/01/2023

4 Januari 2023

Lamp :-

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Zulhammi, M.Ag. M.Pd

(Pembimbing I)

2. Dwi Maulida Sari, M.Pd

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Nia Anjely Siregar

NIM :1820500002

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :Penerapan *Metode Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Alat Indera Manusia Di Kelas IV SD Negeri 22 Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


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

Ketua Program Studi PGMI


Nursyaldan. M. Pd
NIP 19770726 200312 2 001