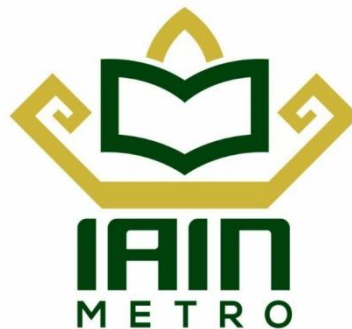


SKRIPSI

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
MENGUNAKAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) SDN 2
BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Oleh :
RUSDIANA
NPM. 13105785**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1439 H/2018 M**

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
MENGUNAKAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) SDN 2
BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Diajukan Untuk memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 Pada Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro**

Oleh:

**RUSDIANA
NPM. 13105785**

Pembimbing I : Sudirin, M.Pd

Pembimbing II: Dr. Yudiyanto, M.Si

**Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1439 H/2018 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp.(0725) 41507 Fax.(0725) 47296, website, www.tarbiyah.metro@niv.ac.id; email; tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul : PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
MENGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Nama : Rusdiana
NPM : 13105785
Jurusan : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Pembimbing I

Sudirin, M.Pd
NIP:19620624 198912 1 001

Metro, Januari 2018
Pembimbing II

Dr. Yudiyanto, M. Si
NIP: 19760222 200003 1 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP.19781222 201101 2 00



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296, website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : Istimewa
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Mohon Dimunaqosyahkan Skripsi
Saudari Rusdiana**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya maka proposal penelitian yang disusun oleh :

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
MENGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Jurusan untuk dimunaqosyahkan, demikian harapan kami dan atas penerimaannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum

Pembimbing I

Sudirin, M.Pd
NIP:19620624 198912 1 001

Metro, Januari 2018
Pembimbing II

Dr. Yudiyanto, M. Si
NIP: 19760222 200003 1 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP.19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN

Nomor : P-0532/In-28.1/D/PP.00-9/02/2018

Skripsi dengan Judul: PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) SDN 2 BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018. Yang disusun oleh RUSDIANA, NPM. 13105785, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu / 24 Januari 2018.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Sudirin, M.Pd

Penguji I : Dr. H. Zainal Abidin, M.Ag

Penguji II : Dr. Yudiyanto, M.Si

Sekretaris : Aisyah Khumairo, M.Pd.I



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd

NIP. 19691008 200003 2 005

ABSTRAK

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) SDN 2 BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:
Rusdiana

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Balerejo. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh ceramah dan penugasan secara individual. Sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kurang antusias/tertarik. Untuk membuat proses pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih semangat serta aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran, peneliti menerapkan strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Balerejo Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Balerejo Kecamatan Batanghari pada pembelajaran IPA semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 putra dan 9 putri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi kegiatan siswa dalam menerapkan strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Sedangkan untuk hasil belajar siswa menggunakan lembar tes hasil belajar yaitu berupa tes tertulis (*pre-test* dan *pos-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 66,66% dan pada siklus II menjadi 83,33%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe *time games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 2 Balerejo.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 04 Januari 2018



Rusdiana
NPM.13105785

MOTTO

وَأَلَقَى فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ وَأَنْهَارًا وَسُبُلًا لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٥﴾

“dan Dia menancapkan gunung-gunung di bumi supaya bumi itu tidak goncang bersama kamu, (dan Dia menciptakan) sungai-sungai dan jalan-jalan agar kamu mendapat petunjuk”.¹

¹ Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 15

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Hirobbil'alamin, setulus hati dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkahku mencapai cita-cita.

Keberhasilan studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta (Bapak Yahman dan Ibu Sukarti) yang senantiasa dengan tulus ikhlas memberi do'a dan kasih sayang dalam meraih keberhasilan juga pengorbanan yang tiada ternilai.
2. Kakak (Saka Prastianto) dan nenek (Boinem dan Nyainem) yang ikut membantu keberhasilan studiku baik memberikan dukungan moral, material, dan spriritual.
3. Sahabat-sahabatku Cicilia Aprilianti, Destri Ainun Masruroh, Nayuk Usnaini, M. Muslihudin yang telah membantu dan memberikan semangat dan bersedia mendengar keluh kesahku. Serta Abang Ferly Miftahul Anwar yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan keceriaan Dan Rekan-rekan mahasiswa IAIN Metro angkatan 2013, khususnya rekan-rekan dari PGMI yang selalu setia berbagi dalam suka dan duka.
4. Ibu Siti Marfiah, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Balerejo dan Ibu Rochmah, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Syukur Allhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas taufik dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Penyelesaian Skripsi ini, Penulis telah menerima banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Enizar, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro, Ibu Dra.Akla, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Nurul Afifah, M.Pd.I selaku ketua prodi PGMI, Bapak Sudirin, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Yudiyanto, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan serta memberikan motivasi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Siti Marfiyah S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 2 Balerejo Batanghari Kabupaten Lampung Timur yang telah memberikan izin sekolah yang beliau pimpin sebagai tempat penelitian. Kepada Ibu Rohmah, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SDN 2 Balerejo Batanghari Kabupaten Lampung Timur dan sekaligus sebagai patner kolaborasi dalam penelitian ini. Tidak kalah pentingnya rasa sayang dan terimakasih kepada Ayahanda dan Ibunda senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Dan akhirnya semoga hasil penelitian kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Metro, 04 Januari 2018

Rusdiana
NPM.13105785

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Abstrak	
Halaman Orisinalitas Penelitian.....	
Halaman Motto.....	
Halaman Persembahan	
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar.....	
Daftar Lampiran	

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakang Masalah	1
B. IdentifikasiMasalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Penelitian Yang Relevan	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Terikat	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
a. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
b. Ciri-ciri Hasil Belajar.....	12

2. Pembelajaran IPA	13
a. Hakikat Pembelajaran IPA	13
b. Nilai-nilai Dalam IPA	15
c. Ruang Lingkup IPA	15
d. Fungsi IPA	16
e. Tujuan IPA	16
f. Pokok Bahasan	16
B. Konsep Teori Variabel Bebas	20
1. Model Pembelajaran Kooperatif	20
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	21
a. Pengertian <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	21
b. Langkah-langkah <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	23
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	25
C. Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Devinisi Oprasional Variabel	27
B. Seting Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Analisis Data	43
H. Indikator Keberhasilan	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Daerah Penelitian	46
a. Sejarah Berdirinya SD Negeri 2 Balerejo	46
b. Visi dan Misi SD Negeri 2 Balerejo	46
c. Keadaan Suasana Fisik Siswa SD Negeri 2 Balerejo	49

b. Keadaan Guru SD Negeri 2 Balerejo.....	50
c. Struktur Organisasi SD Negeri 2 Balerejo.....	51
d. Denah Lokasi SD Negeri 2 Balerejo	51
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	52
a. Pelaksanaan Siklus I	52
b. Pelaksanaan Siklus II.....	62
B. Pembahasan.....	71
1. Hasil Belajar	71
2. Analisis Identifikasi Peningkatan Hasil Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	75
B. Saran	75

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Kelas IV Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 2 Balerejo	3
3.1 Kisi-Kisi Lembar observasi kegiatan guru dalam Pembelajaran.....	38
3.2 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran.	39
3.4 Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I.....	42
3.5 Kisi-Kisi Soal Tes Siklus II	43
3.6 Data Guru SD Negeri 2 Balerejo	55
3.7 Data siswa SD N 2 Balerejo.....	56
3.8 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	59
4.1 Lembar Observasi Pada Saat KBM Berlangsung Siklus 1	60
4.2 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	69
4.3 Lembar Observasi Pada Saat KBM Berlangsung Siklus II	70
4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	32
2.2 Struktur Organisasi	51
2.3 Susunan Pengurus Komite Sekolah	
2.4 Denah Lokasi	52
2.5 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Outline
2. Lampiran 2 Silabus Pembelajaran.....
3. Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Lampiran 4 Kisi-kisi Soal Siklus I.....
5. Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Siklus II.....
6. Lampiran 6 Soal Tes Siklus I.....
7. Lampiran 7 Soal Tes Siklus II.....
8. Lampiran 8 Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....
9. Lampiran 9 Lembar Aktivitas Guru Mengajar
10. Lampiran 10 Data Prasurvey Ketuntasan Hasil Belajar.....
11. Lampiran 11 Daftar Nilai Pretes dan Postes Siklus I.....
12. Lampiran 12 Daftar Nilai Pretes dan Postes Siklus II
13. Lampiran 13 Surat Izin Pra-Survey.....
14. Lampiran 14 Surat Bimbingan Skripsi.....
15. Lampiran 15 Permohonan Surat Izin Research.....
16. Lampiran 16 Surat Izin Reasearch
17. Lampiran 17 Surat Tugas Research
18. Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian
19. Lampiran 19 Konsultasi Bimbingan Skripsi
20. Lampiran 20 Bukti Bebas Prodi.....
21. Lampiran 21 Bukti Bebas Pustaka
22. Lampiran 22 Foto Dokumentasi Kegiatan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA kelas IV pada SD Negeri 2 Balerejo Batanghari Lampung Timur menunjukkan bahwa sebagian besar siswa rendah dalam hasil belajarnya. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi pada siswa, kurang antusias, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan pemikiran yang kurang.

Pembelajaran IPA sangat perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar. Hal ini ditujukan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran IPA diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini.

Belajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPA adalah perumusan tujuan-tujuan pendidikan yang sesuai dengan dimensi kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif).² Dalam hasil pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran dan materi yang disampaikan sangatlah penting karena dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

² Asih Widi Wisudawati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.39.

Team Games Tournament secara umum sama saja dengan STAD, kecuali satu hal, yaitu *Team Games Turnament* menggunakan *tournament* akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelum setara seperti mereka. *Team Geams Turnament* sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD dengan menambahkan *tuornament* tertentu pada struktur STAD yang biasanya.³

Hasil belajar yaitu apabila seseorang tersebut telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misal dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.⁴ Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, “hasil belajar merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran”.⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan seseorang yang telah mengikuti kegiatan belajar serta merupakan penentuan nilai keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Jika proses belajar dalam pembelajaran baik, maka hasil belajar yang dicapai baik.

Namun pada kenyataannya, IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Akibatnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA rendah hal ini tentu saja sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SD

³ Asih Widi Wisudawati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.59.

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.30.

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.156.

Negeri 2 Balerejo Kecamatan Batanghari. Berdasarkan hasil prasurvey pada tanggal 13 Oktober 2017 di SD Negeri 2 Balerejo Kecamatan Batanghari peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV yaitu Rochmah, S.Pd diketahui presentase siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA hanya 35 % yaitu 7 siswa. Adapun data hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Balerejo seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 70	Tuntas	7	35 %
2.	< 70	Belum Tuntas	13	65 %
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa presentase hasil belajar siswa yang belum tuntas masih cukup tinggi mencapai 65% yaitu 13 orang yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya siswa memperhatikan dalam proses belajar terhadap mata pelajaran IPA. Siswa menganggap IPA adalah mata pelajaran yang sulit. Hal tersebut disampaikan oleh salah satu siswa di kelas IV yang hasil belajarnya berada dibawah KKM yaitu Naila khasanati dalam wawancara ia menyatakan bahwa sangat sulit mempelajari IPA.

Guru menyampaikan materi beberapa siswa tidak menaruh perhatiannya secara penuh dalam mengikuti proses pembelajaran, ada siswa yang mengobrol, bermain dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Tak jarang

ketika guru memberikan soal latihan terdapat beberapa siswa yang mengeluh dan tidak mau mengerjakan. Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melihat masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yaitu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, guru juga memberikan bimbingan khusus terhadap siswa yang hasil belajarnya rendah. Namun upaya tersebut masih belum bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.

Melihat permasalahan di atas, didapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, pelajaran yang dipelajari hari itu juga kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan banyak diantara mereka terlalu bersikap santai dalam menghadapi segala hal, salah satunya dalam menghadapi pembelajaran. Mereka cenderung bermain-main dan suka-suka. Keadaan ini lebih membuat siswa kurang berminat dalam pelajaran karena kondisi siswa yang asyik dengan dunianya sendiri ditambah penyampaian materi kurang menarik bagi siswa.

Gejala yang nampak yaitu siswa kurang bergairah dalam menerima pembelajaran dan cenderung bersikap pasif dan suka mencontoh saat diberikan tugas di rumah. Siswa hanya menghafal dan kurang memahami konsep. Hal ini dapat diindikasikan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut antara lain disebabkan kurang sesuai metode yang digunakan oleh guru dengan materi pembelajaran. Dimana pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran secara konvensional yang mana hanya dipergunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang maksimalnya penggunaan media

pembelajaran sehingga pembelajaran sangat verbal mungkin akan lebih efektif lagi dan pembelajaran yang menyenangkan guru dapat mengkolaborasi metode ceramah dengan model pembelajaran yang lain yang dianggap murid menyenangkan.

Faktor utama penyebab kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar IPA maka perlu usaha meningkatkan hasil belajar dengan tindakan kelas (classroom action) dengan menggunakan variasi model pembelajaran kooperatif. *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa merupakan point penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satu model yang dapat dikembangkan adalah strategi pembelajaran *cooperatif*. Pembelajaran *cooperatif* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁶

Konsep menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa ialah dengan cara belajar sambil bermain. Karena dunia bermain adalah dunia yang di senangi oleh anak-anak. Proses belajar sambil bermain akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Pendidik hendaklah mampu mengkolaborasikan model ataupun metode pembelajaran yang sesuai, yang dapat membuat anak senang dalam belajar. Pengkolaborasian model maupun metode ini penting dilakukan agar kualitas

⁶ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta : Investama, 2012), h. 161.

pembelajaran pada mata pelajaran apapun menjadi optimal. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Memperhatikan pentingnya pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional, maka perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan hasil belajar, membangkitkan kreatifitas dan ide-ide siswa, menyenangkan bagi siswa, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, tim siswa kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* selain untuk membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok juga untuk merubah pembelajaran yang selama ini banyak yang dilaksanakan oleh guru. Dimana guru tidak merupakan satu-satunya sumber belajar (*teacher centered*) bagi siswa, sebab rekan sebaya (*peer teacher*) juga sebagai sumber pengetahuan bagi dirinya.

Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Alasan peneliti menggunakan TGT dalam PTK yang akan dilakukan adalah untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan inofatif dalam belajar, serta siswa lebih senang dalam proses belajar karena pembelajarannya dengan permainan dan tournamen yang membuat siswa semangat untuk memperoleh nilai baik dibandingkan dengan kelompok yang lain. Model TGT merupakan model belajar berkelompok dengan tournament untuk memperoleh nilai yang lebih tinggi. Tujuan peneliti menggunakan model TGT yaitu sebelumnya melihat dari anak tetangga yang pada saat itu akan

diadakan perlombaan LCT tingkat sekolah dasar ditingkat kecamatan, Putri Merliana Dewi siswi kelas V rajin belajar supaya dia dapat dipilih untuk mewakili sekolahnya. Peneliti melihat dari situlah bersemangat untuk menggunakan model *cooperatif* tipe *Team Games Tournamnet* (TGT). Dilihat dari kelebihan TGT adalah proses belajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV dengan Menggunakan *Team Games Tournamnet* (TGT) SDN 2 Balerejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi pada siswa, kurang antusias, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif dalam belajar.
2. Berdasarkan prasurey yang dilakukan peneliti presentase hasil belajar siswa masih banyak yang berada dibawah KKM yaitu 65 %.
3. Siswa yang kurang mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, pelajaran yang dipelajari hari itu juga kurang diperhatikan.

C. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar IPA kelas IV dengan Menggunakan TGT SDN 2 Balerejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apakah *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* kelas IV ?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi guru

Pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi siswa

Meningkatkan siswa untuk aktif mengkontruksikan ide-ide dalam fikirannya, berani dalam mengemukakan pendapat, belajar memecahkan masalah, siswa tidak akan bosan dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.

G. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini yang pertama penelitian yang dilakukan Norhayati Endah Permatasari dengan judul

penelitian “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar” penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan soal tes. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian penelitian diperoleh bahwa setelah menggunakan model, rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada siklus I maupun siklus II. Selain itu, presentase ketuntasan siswa juga mendekati sempurna yaitu rata-rata kelas pada siklus I sebesar 68,47 dan pada siklus II sebesar 73,64 sehingga peningkatan sebesar 5,17 serta presentase ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 78,81%.⁷

Penelitian kedua yang telah dilakukan Jemmyanto Paulus Donggeari, Sarjana N. Husain, dan Ritman Ishak Paudi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernafasan Manusia dan Hewan) dengan metode pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangkara”. Metode Penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian siklus I sebesar 65,6% dan pada siklus II sebesar 84,3%. Berdasarkan hasil dari kedua siklus tersebut diperoleh peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi sistem pernapasan pada manusia dan hewan sebesar 18,7%.⁸

⁷ Nurhayati Endah Permatasari, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar”, Semarang: Universitas Kristen Satya Wacana, 2017, h. 96-100.

⁸ Jemmyanto Paulus Donggeari, Sarjana N. Husain, dan Ritma Ishak Paudi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia dan

Penelitian yang dilakukan Norhayati Endah Permatasari dan Jemmyanto Paulus Donggeari yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk mencapai tujuan penelitiannya. Dalam penelitiannya menggunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Adapun persamaan penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan model pembelajaran tipe Team Games Tournamnet untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peningkatan tersebut akan dilihat pada setiap siklus. Berdasarkan keberhasilan pada penelitian tersebut penggunaan model pembelajaran dirasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Terikat

1. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional. Hal ini dikarenakan isi rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁹

Hasil belajar merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.¹⁰

Hasil belajar yaitu apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misal dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan nilai-nilai atau usaha yang berhasil dicapai oleh individu dalam bidang tertentu. Hasil belajar didapatkan

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), h. 197.

¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 30.

setelah individu mengalami proses belajar. Jika proses belajar dalam pembelajaran baik, maka hasil belajar yang dicapai baik. Alat penilaian hasil belajar adalah tes. Baik tes uraian (esai) maupun tes objektif. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar siswa kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan belajar dan dapat dijadikan kalimat untuk menjadi pedoman, salah satunya pada surah Ar-Ra'd ayat 11.

لَهُ مَعْقَبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ تَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya : “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri, dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.¹²

Hadits Riwayat Ibnu Majah dan Abu Dawud mengatakan bahwa:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا مِنْ طُرُقِ الْجَنَّةِ.

Artinya: “Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga”.¹³

¹²Tafsir Al-Qur'an Surah Ar'Rad ayat 11

¹³[Abi muda.com/ayat dan hadits populer tentang menuntut ilmu](http://abi.muda.com/ayat-dan-hadits-populer-tentang-menuntut-ilmu). Diunduh pada hari selasa tanggal 27 Oktober 2015.

Hadits diatas dapat dianalisis bahwa seseorang yang berniat dalam mencari ilmu atau belajar di jalan Allah maka akan dimudahkan perjalanannya menuju surga, sejak berangkat hingga pulang dari menuntut ilmu. Dan di terangkan juga dalam Hadis Abu Hurairah RA, Rasulullah SAW bersabda:

إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثَةٍ : إِلَّا مِنْ صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ “

Artinya: “Apabila manusia telah meninggal dunia, maka terputuslah semua amalnya kecuali tiga amalan: shadaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak shaleh yang mendoakan” (HR. Muslim)

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sedangkan faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

1) Adapun yang termasuk faktor internal adalah:

Psikologis, meliputi faktor bakat, intelegensi, sikap, perhatian, pikiran, persepsi, pengamatan minat, motivasi, dan faktor psikologis lainnya.

- a) Sosiologis, meliputi faktor kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial.
- b) Fisiologis, meliputi keadaan jasmani siswa.

2) Adapun yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:

- a) Lingkungan sekolah.
- b) Peralatan pembelajaran.

c) Kurikulum.¹⁴

Kesemua faktor eksternal dan internal harus menjadi perhatian bagi guru dan siswa jika ingin mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Faktor-faktor tersebut merupakan kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor yang harus menjadi perhatian guru yaitu faktor internal yang meliputi psikologis, sosiologis, fisiologis. *Team Geams Turnament* termasuk model pembelajaran kedalam psikologis dan sosiologis yang sangat dibutuhkan ketika guru menerangkan materi karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam dalam kemampuan berfikir kritis dan sikap yang baik melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- 1) Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep, yang telah dipelajari dalam kurun waktu yang cukup lama.
- 2) Siswa dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari.
- 3) Siswa dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep, prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun dalam praktik kehidupan sehari-hari.
- 4) Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai.
- 5) Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerjasama antar teman yang lainnya.
- 6) Siswa memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar.
- 7) Siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajarinya minimal 80% dari yang seharusnya dicapai sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang diperuntukkan baginya.¹⁵

¹⁴ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 101.

2. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Melihat model demikian, bahwa hakikat IPA mesti tercermin dalam tujuan pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, pelajaran IPA pada tingkat pendidikan manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA, yang dalam konteks pandangan hidup dipandang sebagai suatu instrumen untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan sosial manusia.¹⁶

Pembelajaran IPA secara khusus sebagai mana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termasuk dalam taksonomi Bloom bahwa:

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dan prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturannya. Di samping hal itu, pembelajaran sains diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Di dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan. Karena ciri-ciri tersebut yang membedakan dengan pembelajaran lainnya. (Prihantoro Laksmi, 1986)¹⁷

¹⁵Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), h. 5.

¹⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 142.

¹⁷*Ibid.*

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai *integrative science* atau IPA terpadu telah diberikan di SD/MI dan SMP/MTs sebagai mata pelajaran IPA terpadu dan secara terpisah di SMA/MA sebagai mata pembelajaran ilmu biologi, fisika, IPA, serta Bumi dan Antariksa.

Seorang guru atau dosen IPA wajib memiliki empat kompetensi, sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen.

Kompetensi tersebut adalah:

- 1) Kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan melakukan proses pembelajaran IPA.
- 2) Kompetensi profesional yaitu kemampuan menguasai materi IPA.
- 3) Kompetensi kepribadian yaitu kemampuan menjadi teladan bagi peserta didik dan sejawat, atasan, dan bawahan.
- 4) Kompetensi sosial, yaitu kemampuan hidup bermasyarakat di sekolah maupun di luar sekolah.¹⁸

Ayat suci Al-Qur'an pada surat Al-Fathir menerangkan bahwa

Ilmu Pengetahuan Alam digambarkan dalam kebenarannya yang dijelaskan QS. Al-Fathir, 35:27 sebagai berikut :

¹⁸ Asih Widi Wisudawati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.26.

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا
 وَمِنَ الْجِبَالِ جُدَدٌ بِيضٌ وَحُمْرٌ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَعَرَايِبٌ سُودٌ

Artinya: Tidaklah kamu melihat bahwasannya Allah menurunkan hujan dari langit lalu kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka ragam jenisnya. Dan diantara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat.¹⁹

Hujan terjadi karena penguapan air laut, danau, sungai, dll. Pertama, maksud dari "Tidaklah kamu melihat bahwasannya Allah menurunkan hujan dari langit lalu kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka ragam jenisnya." menurut saya adalah dengan air hujan bisa dimanfaatkan menjadi air untuk menyiram tanaman yang bisa membuat pohon itu berkembang dan menghasilkan buah-buahan. Jadi Allah tidak sia-sia menurunkan hujan di muka bumi. Kedua, maksud dari "Dan diantara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat." menurut saya adalah pelangi yang terjadi setelah hujan yang disebabkan karena sinar matahari terurai oleh air hujan.

b. Nilai-nilai dalam IPA

Nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

1) Nilai Praktis

Penerapan dari penemuan-penemuan IPA telah melahirkan teknologi yang secara langsung dapat dimanfaatkan masyarakat. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday yang telah diterapkan

¹⁹ QS. Al-Baqarah (35): 27.

dalam teknologi hingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.

2) Nilai intelektual

Metode ilmiah yang telah diterapkan dalam IPA telah melatih keterampilan, ketekunan, dan juga melatih manusia mengambil keputusan dengan pertimbangan yang rasional dan menuntut sikap-sikap ilmiah bagi penggunaannya.

3) Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik

IPA mempunyai nilai-nilai sosial ekonomi politik berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam pencanturan sosial ekonomi politik internasional.

4) Nilai Keagamaan

Seorang ilmuan yang beragama akan lebih tebal keimanannya, karena selain didukung oleh agama yang kuat juga ditunjang oleh alam pikiran dari pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam, sebagai manifestasi kebesaran tuhan.²⁰

c. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²¹

Dari ke empat aspek bahan kegiatan IPA diharapkan siswa harus mampu menguasai aspek tersebut. Dengan dibantu guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta hasil belajar siswa meningkat.

²⁰ *Ibid*, h.139-140.

²¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), cet V, h.112.

d. Fungsi IPA

Fungsi IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi.²²

e. Tujuan IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan pada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- 4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara serta menghargai para ilmuwan penemunya.
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.²³

f. Pokok Bahasan

Berdasarkan buku panduan yang ada di sekolah maka materi yang diajarkan diambil pada pembelajaran semester I yaitu, adapun dalam ayat suci Al-Qur'an benda dijelaskan yaitu Surat Al-Hadid: 25.

لَقَدْ أَرْسَلْنَا رُسُلَنَا بِالْبَيِّنَاتِ وَأَنْزَلْنَا مَعَهُمُ الْكِتَابَ وَالْمِيزَانَ لِيَقُومَ
الْأَنَاسُ بِالْقِسْطِ وَأَنْزَلْنَا الْحَدِيدَ فِيهِ بَأْسٌ شَدِيدٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَلِيَعْلَمَ
اللَّهُ مَنْ يَنْصُرُهُ وَرُسُلَهُ بِالْغَيْبِ إِنَّ اللَّهَ قَوِيٌّ عَزِيزٌ ﴿٢٥﴾

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.138.

²³ *Ibid*, h.142.

Artinya: “Sesungguhnya Kami telah mengutus rasul-rasul Kami dengan membawa bukti-bukti yang nyata dan telah Kami turunkan bersama mereka Al Kitab dan neraca (keadilan) supaya manusia dapat melaksanakan keadilan. Dan Kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat dan berbagai manfaat bagi manusia, (supaya mereka mempergunakan besi itu) dan supaya Allah mengetahui siapa yang menolong (agama) Nya dan rasul-rasul-Nya padahal Allah tidak dilihatnya. Sesungguhnya Allah Maha Kuat lagi Maha Perkasa”²⁴.

Dalam ayat tersebut, Allah menganugerahkan besi sebagai karunia yang tidak terhingga nilai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Kita bisa saksikan betapa besi banyak memberikan manfaat kepada manusia. Dengan besi, manusia bisa menciptakan berbagai macam keperluan rumah tangga, kendaraan laut, darat, udara dan sebagainya. Dengan besi pula manusia dapat membina kekuatan bangsa dan negaranya, karena dari besi dibuat segala alat perlengkapan pertahanan dan keamanan negeri, seperti senapan, kendaraan perang dan sebagainya. Karena besi, bangunan-bangunan pencakar langit didirikan.

1) Benda Padat

a) Bentuk benda padat tetap, tidak mengikuti bentuk wadahnya

Kacang goreng yang ada didalam toples sama bentuknya dengan kacang goreng dipiring. Bola didalam keranjang tidak berubah bentuk jika diletakkan dilantai. Demikian juga pensil, penghapus, dan plastisin tidak berubah bentuk jika dimasukkan ke kotak pensil. Hal itu berarti bentuk benda padat tetap, tidak

²⁴ QS. Al-Hadid: 25

mengikuti bentuk wadahnya, benda padat tetap atau tidak berubah bentuk jika tidak ada perlakuan tertentu.

b) Bentuk benda padat dapat diubah

Bentuk benda padat tetap, tidak dipengaruhi oleh bentuk wadahnya, dan bentuk benda padat dapat dirubah dengan perlakuan tertentu. Bentuk benda padat dapat diubah jika benda padat itu mendapat perlakuan tertentu, misalnya ditekan, didorong, atau dipotong.

2) Benda Cair

Contoh benda cair antara lain air, sirop, kecap, minyak goreng, dan minyak tanah.

a) Bentuk benda cair mengikuti bentuk wadahnya

Bentuk benda cair dapat berubah, misalnya, bentuk minyak goreng dalam botol berubah jika dituang ke penggorengan. Demikian pula, jika air dituang ke botol, jika air dituang ke gelas, bentuk air seperti bentuk bagian dalam gelas. Hal itu berarti berarti bahwa bentuk benda cair tidak tetap karena selali mengikuti bentuk wadahnya.

b) Bentuk permukaan benda cair yang yang tenang selalu datar

Bentuk permukaan cair yang tenang berbeda dengan benda cair yang bergelombang. Kamu mudah mengamati bentuk permukaan benda cair jika kamu mengamatinya dalam wadah tembus pandang. Terlihat bahwa walaupun wadahnya dimiringkan, permukaan benda

cair yang tenang tetap datar. Bagaimanapun cara kamu memiringkannya, permukaan benda cair yang tenang selalu datar.

c) Benda cair mengalir ke tempat rendah

Air hujan yang jatuh ke atas rumah mengalir melalui genting dan talang, dari situ air mengalir keselokan dan akhirnya ke kali atau kesungai membuktikan bahwa semakin cair benda yang mengalir semakin cepat alirannya kemudian makin kental benda cair, alirannya makin lambat.

d) Benda cair menekan ke segala arah

Air mempunyai tekanan. Semakin dalam, tekanan air pada tempat itu semakin besar. Hal itu dapat dibuktikan dengan pancaran air. Pancaran air dari tempat lebih dalam (rendah) tampak lebih jauh.

e) Benda cair meresap melalui celah-celah kecil

Berbagai peristiwa merasapnya benda cair melalui celah-celah kecil terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Peristiwa itu disebut kapilaritas. Misalnya, minyak tanah meresap pada sumbu kompor atau sumbu lampu tempel.

3) Benda gas

Benda gas yang selalu ada di sekitar kita adalah udara. Di semua tempat, ada udara. Bahkan wadah yang terlihat kosong pun, ternyata berisi udara. Udara merupakan benda gas yang bening. Sesungguhnya, di dalam benda-benda itu terdapat udara.

a) Bentuk benda gas tidak tetap

Jika balon ditiup, udara akan masuk ke dalam balon. Semakin balon di tiup, semakin banyak udara masuk ke dalam balon. Akibat tiupan itu, balon mengembang. Udara mengisi seluruh ruang dalam balon. Bentuk udara tergantung bentuk balon yang mengembang. Hal ini berarti, bentuk benda gas tidak tetap.

b) Benda gas menekan kesegala arah

Dalam balon dan kantong plastik mengembang keseluruhan bagian jika ditiup. Hal ini menunjukkan bahwa udara menekan ke segala arah.

c) Benda gas mengalir

Seperti benda cair, benda gas bersifat mengalir. Akan tetapi, aliran benda gas tidak selalu ke bawah. Ada jenis benda gas yang mengalir ke atas. Benda gas yang mengalir ke bawah adalah benda gas yang massa jenisnya lebih berat daripada udara.

4) Benda dapat melarutkan benda lain

Benda padat yang di aduk dalam segelas air ada yang larut dan ada yang tidak. Benda padat yang dapat larut dalam air antara lain gula pasir. Gula pasir larut dalam air membentuk larutan gula. Larutan adalah campuran dua atau lebih benda yang serbasama. Serbasama berarti dalam seluruh larutan merupakan bagian yang sama. Gula pasir dalam larutan gula disebut benda terlarut, yaitu benda yang dilarutkan benda lain. Air dalam larutan gula disebut pelarut, yaitu benda yang

melarutkan benda lain. Pasir yang diaduk dalam air tidak akan larut. Pasir akan mengendap di dasar air. Ini, berarti pasir tidak larut dalam air. Ini juga, air tidak melarutkan pasir.²⁵

B. Konsep Teori Variabel Bebas

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *kooperativ learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan model pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Kelompok dibagi secara heterogen tanpa membeda-bedakan satu sama lain. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa dalam kelompok tersebut harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. “Kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”.²⁶

Pembelajaran kooperatif pada dasarnya bertujuan membantu siswa untuk lebih mudah memproses informasi yang diperoleh, karena proses memperoleh informasi tersebut akan didukung dengan interaksi yang terjadi dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif ini memiliki manfaat-manfaat positif yang dapat diambil diantaranya: mendorong siswa untuk mengungkapkan ide, meningkatkan rasa percaya diri siswa, membantu siswa belajar menghormati pendapat orang lain, menerima perbedaan,

²⁵ Haryanto, *SAINS Jilid 4 untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h.122-132.

²⁶ Miftahul Huda, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h 29.

memperoleh informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, serta dapat membantuk siswa meningkatkan kreatifitas berfikirnya.

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang mengguakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).²⁷

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

a. Pengertian *Teams Games Turnament* (TGT)

Team Games Turnament merupakan satu tipe pembelajaran cooperative learning yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.²⁸

Team Games Turnament siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.²⁹

Team Games Turnament sama saja seperti STAD kecuali satu hal: *Team Games Turnament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 242.

²⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), h.224.

²⁹ *Ibid.*

siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³⁰

Team Games Tournament dapat digunakan untuk macam-macam mata pelajaran dari ilmu eksak, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.³¹

Berdasarkan keterangan diatas *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang membagi kelas menjadi 4-6 orang siswa kemudian melakukan permainan akademik dan kelompok yang dapat mengumpulkan point tertinggi akan mendapatkan hadiah.

b. Langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu:

1. Penyajian

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi kepada siswa. Pada saat penyajian ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan skor kelompok.

³⁰ Robert E. Slain, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, diterjemahkan dari *Cooperative Learning: theory, reseach and practice* Penerjemah: Nurulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2005), h.163-165.

³¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KurikulumTingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: Prenada Media Group), h. 83.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan ras. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal.

3. Permainan (games)

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan dalam nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

4. Tournament

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana anggota kelompok menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

5. Penghargaan

Pemberian penghargaan berdasarkan pada poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang

ditentukan. Team mendapatkan julukan *super teams* jika rata-rata skor 45 atau lebih, *great team* apabila rata-rata mencapai 40-45, dan *good team* apabila rata-rata 30-40.³²

Dengan langkah-langkah di atas. Pembelajaran *Team Games Turnament*, dapat bermanfaat bagi siswa untuk kenumbuhkan pemahaman untuk penguasaan pembelajaran yang diterima secara teoritik dan praktek. Pembelajaran *Team Games Turnament* juga dapat memotivasi seluruh siswa untuk belajar dan membantu saling belajar, berdiskusi, berdebat, menggeluti ide-ide, keterampilan-keterampilan bermanfaat energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab dan menghargai satu sama lain.

c. Kelebihan dan kekurangan *Team Games Turnament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* :
 - a) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - b) Proses belajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
 - c) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
 - d) Motifasi belajar lebih tinggi
 - e) Hasil belajar lebih baik
 - f) Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan dan toleransi
- 2) Kelemahan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*:
 - a) Bagi Pendidik

³² Robert E. Slavin, *Cooperativ Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Bandung: Nusa Media, 2012), h. 166-169.

Sulit mengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika pendidik mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas pendidik adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi agar dapat menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.³³

Dengan kelebihan dan kekurangan tersebut penulis akan berusaha untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPA di sekolah SD N 2 Balerejo. Karena positif dan negatif selalu bersaing untuk mendapatkan yang unggul.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian. Hipotesis merupakan *statment* keterkaitan antara dua atau lebih

³³<https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-team-games-tournament-tgt-2/> diunduh pada 10 November 2016.

variabel. Maka dalam hipotesis dirumuskan dugaan apa yang akan terjadi manakala dilakukan suatu perlakuan tertentu.³⁴

Berdasarkan kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “ TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV”

³⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 125.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel didefinisikan sebagai suatu objek yang dapat diamati atau diteliti, dalam pengamatan atau penelitian tersebut dilakukan guna mencapai tujuan tertentu. Ketika pengamatan selesai dilakukan maka akan ditetapkan untuk dapat dipelajari oleh peneliti hingga akan memperoleh hasil yang akan diinformasikan dan kemudian diambil kesimpulan.

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).³⁵

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.³⁶

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa definisi operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang sesuatu yang dijadikan objek penelitian tersebut kemudian akan diambil kesimpulan.

Indikator variabel yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* adalah model pembelajaran yang menggunakan soal-soal

³⁵Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2008) h. 29.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012) h.38.

yang dipilih dari masing-masing kelompok untuk memperoleh nilai yang terbanyak dengan bertournament. Didalam operasional variabel terdapat identifikasi terhadap variabel, identifikasi variabel diberikan untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, adapun identifikasi variabel tersebut yaitu:

1. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) yang diperoleh dari hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) pada setiap siklus.

Indikator hasil belajar siswa pada materi Benda yang diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan sebuah permainan tournament.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*

Variabel bebas yaitu variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat.³⁷ Dari penjelasan tersebut, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. *team games tournament* adalah

³⁷ Rahmat Aziz, *Psikologi Pendidikan Model Pengembangan Kreatifitas dalam Praktik Pembelajaran*, (Malang: UIN-Maliki Pers, 2010), h. 43.

model pembelajaran yang memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.³⁸

Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* adalah:

- a. Guru menjelaskan materi
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang telah disampaikan guru.
- c. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda
- d. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing
- e. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat
- f. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).
- g. Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan.
- h. Penutup

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* yang menjadi variabel bebas suatu penelitian harus dilakukan sesuai dengan langkah-langkahnya agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Adapun indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai adalah sebagai berikut:

³⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), h.224.

- a. Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat.
- b. Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair.
- c. Menunjukkan bukti tentang sifat benda gas.
- d. Mendeskripsikan benda dapat melarutkan benda lain

Alasan peneliti menggunakan Lomba Cerdas Cermat adalah permainan dengan turnamen memperoleh hasil yang lebih tinggi membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih giat baik disekolah ataupun dirumah. Permainan saat belajar membuat tuntutan siswa untuk memperoleh hasil belajar lebih baik menjadi tinggi.

B. Setting Penelitian

Judul penelitian yang akan dilakukan “Peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Balerejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”. Maka penelitian ini akan dilakukan:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas IV SD N 2 Balerejo

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 15 November 2017.

C. Subjek Penelitian

Siswa kelas IV SD N 2 Balerejo kecamatan Batanghari Lampung Timur tahun pelajaran 2017/2018.

Peneliti mengambil kelas IV sebagai subyek yang diteliti. Adapun jumlah subyek adalah siswa 20 siswa, dengan rincian 11 laki-laki dan 9 perempuan dengan tingkat kemampuan belajar IPA yang bervariasi.

D. Prosedur Penelitian

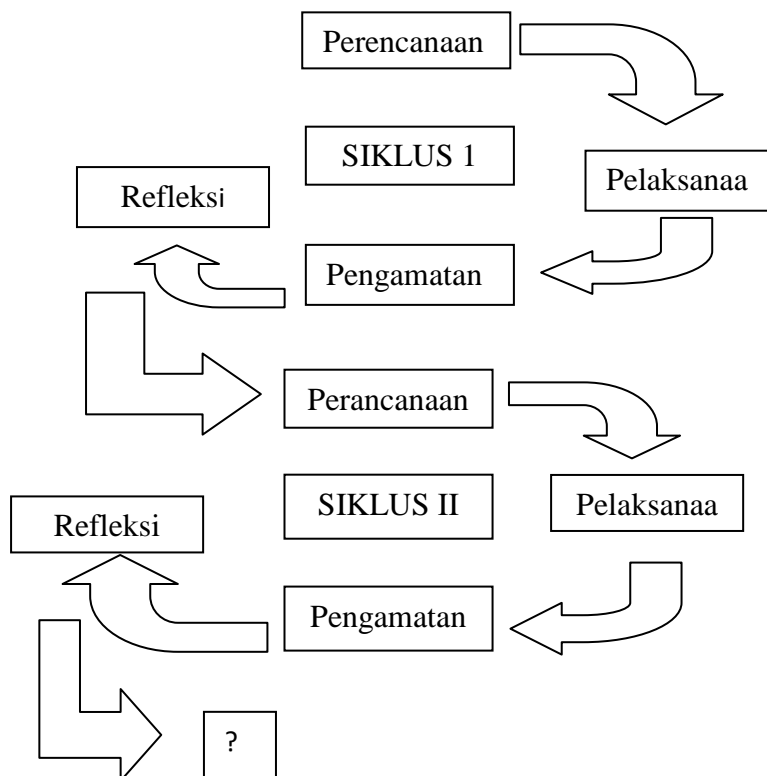
1. Tahap Pratindakan

Tahap pratindakan adalah untuk memperoleh data mengenai kondisi awal tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD N 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Lampung Timur tahun pelajaran 2017/2018.

2. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian yang digunakan adalah berupa rangkaian langkah-langkah berbentuk spiral. setiap langkah-langkah terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pertama dilakukan pada tahap perencanaan (planning), dilanjutkan dengan tindakan (action), disertai dengan pengamatan (observer), dan yang terakhir kegiatan refleksi (reflect) melalui diskusi antar peneliti yang akan menghasilkan rencana perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Siklus tindakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1
Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas³⁹



Penelitian ini dilakukan beberapa siklus hingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

a. Siklus 1

1) Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

- a) Menyusun instrument penelitian
- b) Menyusun perangkat pembelajaran
- c) Menyiapkan alat-alat dokumentasi

³⁹ Suharsimi, Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:, Bumi Aksara, 2012), h. 17.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

- (1) Guru mengucapkan salam
- (2) Guru bersama-sama siswa berdoa sebelum belajar
- (3) Guru mengabsen siswa
- (4) Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar
- (5) Guru memberikan motivasi kepada siswa
- (6) Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan di bahas atau di pelajari.
- (7) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan di pelajari.

b) Pelaksanaan pembelajaran

- (1) Guru menjelaskan materi
- (2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang telah disampaikan guru.
- (3) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda
- (4) Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing
- (5) Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)

- (6) Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).

c) Penutup

- (1) Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan.
- (2) Guru memberikan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan.
- (3) Guru memberikan tindak lanjut berupa rangkuman tentang materi yang akan dibahas minggu depan.

3) Observasi (pengamatan)

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan pendidik dalam pelaksanaan tindakan sehingga hasil dapat dijadikan masukan ketika pendidik melakukan refleksi untuk menyusun rencana ulang memasuki putaran atau siklus selanjutnya.⁴⁰

Pelaksanaan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas. Selama proses kegiatan pembelajaran

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 79.

berlangsung peneliti sebagai guru dan wali kelas sebagai observer.

Kegiatan selama observasi sebagai berikut:

- a) Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Melakukan pengamatan terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran.
- c) Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

4) Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan pendidik selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer. Pendidik dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.⁴¹

Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kinerja pada kegiatan refleksi sebagai berikut:

- a) Menganalisis kegiatan dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada saat observasi.

⁴¹ *Ibid.*, h. 80.

- b) Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- c) Hasil analisis digunakan sebagai bahan kajian untuk merencanakan siklus berikutnya.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran dibuat dengan membuat rencana pembelajaran ulang yang sesuai dengan evaluasi pada siklus sebelumnya dengan materi yang berbeda.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini sama dengan siklus I yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I.

3) Tahap observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran, yakni :

- a) Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model Pembelajaran *Team Games Tournament*.
- b) Mencatat setiap kegiatan penerapan model Pembelajaran *Team Games Tournament*.

4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan pada keseluruhan langkah pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalan dalam proses pembelajaran. Apabila pada siklus II pembelajaran telah berlangsung dengan baik dan terjadi peningkatan dibandingkan pada siklus sebelumnya, maka penelitian dianggap cukup.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara kerja dalam penelitian untuk memperoleh data atau keterangan-keterangan dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan tes, yakni:

1. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati biasanya gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, maupun benda mati.⁴²

Observasi juga merupakan suatu cara untuk mendapatkan data dengan cara untuk melakukan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap masalah-masalah dari objek yang diteliti. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu

⁴² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 270-271.

pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

Metode ini digunakan sebagai metode untuk memperoleh kelengkapan data dalam penelitian ini. Sedangkan data yang diambil melalui metode ini adalah hasil belajar siswa kelas IV, yang peneliti lakukan secara langsung.

2. Tes

Test adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁴³

Metode ini digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data tentang hasil yang dikerjakan siswa, dalam metode tes ini terdapat pre test dan post test.

- a. Pre test adalah test yang diberikan kepada siswa pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru dapat menemukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.
- b. Post test adalah test yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran yang dilakukan. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengerti dan memahami mengenai materi yang telah disampaikan.

⁴³ S.Margono, *Metodeologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 170.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yaitu merupakan data tentang barang-barang tertulis atau dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol. Metode dokumentasi ini dapat merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan analisis isi.⁴⁴

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya, untuk melihat profil sekolah.⁴⁵

Metode dokumentasi tersebut digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT pada pelajaran IPA siswa kelas IV.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto instrument adalah “Alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data itu”.⁴⁶

⁴⁴ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h.202.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 274

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara: 2010), h.53.

1. Lembar Observasi

Instrumen untuk metode observasi adalah lembar observasi yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar yang digunakan siswa dan aktivitas guru (peneliti) ketika proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Instrumen ini akan peneliti dan kolabolator gunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru (peneliti) dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari lembar observasi berupa cek list.

Kolabolator dalam hal ini, adalah wali kelas IV yaitu Ibu Rochmah, S.Pd . Guru kelas tersebut yang akan mengamati dan menilai aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan belajar siswa.

a. Kisi-kisi lembar observasi Kegiatan Guru dalam pembelajaran

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam pembelajaran

No	Kegiatan yang amati	Nilai	Kriteria
1.	A. Kegiatan Pendahuluan 1. Apresepsi dan Motivasi		
	2. Memberikana pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajarann		
	3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan di pelajari		
2.	B. Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi		
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok-		

	kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda		
	3. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing		
	4. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)		
	5. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).		
3	C. Kegiatan Penutup 1. Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan. 2. Guru memberikan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan. 3. Guru memberikan tindak lanjut berupa rangkuman tentang materi yang akan dibahas minggu depan.		
	Jumlah Skor		
	Presentase		

Keterangan:

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Baik 80 – 100 = (Sangat Baik)

3 = Baik 70 – 79 = (Baik)

2 = Cukup 60 – 69 = (Cukup)

1 = Kurang ⁴⁷ 50 – 59 = (Kurang)⁴⁸

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus presentase.

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

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi / banyak individu)

P = angka presentase.⁴⁹

⁴⁷ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.302.

⁴⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), h. 151.

b. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam pembelajaran

Tabel 3.2
Kisi – Kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan				Rata-rata	Kriteria
		A	B	C	D		
1							
2							
3							
4							
5							
Jumlah							
Presentase							

Keterangan:

Aspek yang diobservasi:

A. Memperhatikan penjelasan guru.

B. Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi.

C. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran *Team Games Tournament* dengan baik.

D. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tournament. Seperti: menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Kriteria Penilaian:

4 = Sangat Baik

80 – 100 = (Sangat Baik)

3 = Baik

70 – 79 = (Baik)

2 = Cukup

60 – 69 = (Cukup)

1 = Kurang⁵⁰

50 – 59 = (Kurang)⁵¹

2. Soal Tes

Instrumen untuk metode tes berupa tes formatif dalam bentuk butiran soal essay. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang disusun mengacu pada indikator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemberian tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik

⁴⁹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 43.

⁵⁰ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas.*, h. 302

⁵¹ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan.*, h. 151

melalui *pretest* dan *posttest* yang disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

a. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Soal Siklus I

KD	Indikator	No Soal	Tingkat kesukaran			Kemampuan kognitif			Skor
			Md	Sd	Su	I	II	III	
Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu	Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat.	1-5	√				√	√	20
				√	√	√			
	Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair.	1-5					√		20
				√					

Keterangan:

Md = Mudah

Sd = Sedang

Su = Susah

I = Mengingat

II = Memahami

III = Penerapan

b. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus II

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Soal Siklus II

KD	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Kemampuan kognitif			Skor
			Md	Sd	Su	I	II	III	
Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu	Menunjukkan bukti tentang sifat benda gas	1-5	√		√	√	√	√	20
				√					
	Mendesripsikan benda dapat melarutkan benda lain	1-5	√		√	√	√	√	20
				√					

Keterangan:

Md = Mudah	I = Mengingat
Sd = Sedang	II = Memahami
Su = Susah	III = Penerapan

G. Teknis Analisis Data

Analisis adalah suatu kegiatan untuk meneliti, memeriksa, mempelajari, membandingkan data yang ada dan membuat interpretasi yang diperlukan. Analisis dilakukan untuk memperkirakan apakah semua aspek pembelajaran yang terlibat didalamnya sudah sesuai dengan kapasitasnya. Mengumpulkan data dari hasil pengamatan selama siklus I, II dan seterusnya hingga berhasil.

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif.

1. Data Kuantitatif

a. Nilai individual

Untuk mengetahui nilai yang diperoleh masing-masing siswa/individual maka digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

X = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum dari tes

b. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Data

$\sum N$ = Banyak data

c. Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan individual

$$S = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor minimal ≥ 70

100 = Bilangan tetap⁵²

H. Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dari nilai ketuntasan yang ditentukan pada pembelajaran IPA kelas IV SD N 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Lampung Timur dan secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila 65% dari jumlah siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya 70.

⁵² Rostina Sundayana, *Statistik Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Daerah Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SD N 2 Balerejo

SD Negeri 2 Balerejo awal berdiri pada tahun 1975 dengan nama SD N 2 Balerejo yang berstatus Negeri, berada di desa balerejo kecamatan batanghari kabupaten lampung timur propinsi lampung dengan akreditasi B. Adapun jumlah rombel 6 dengan luas tanah 2.925 m² dan luas bangunan 1.100 m², luas kebun 1.825 m² dengan status tanah milik sendiri. Dan SD Negeri 2 Balerejo sejak tahun 1975 sampai dengan sekarang selalu mengalami pergantian pemimpin.

b. Identitas Sekolah

- Nama Sekolah : SDN 2 BALEREJO
- NSS : 101120402286
- Status : NEGERI
- Tahun Berdiri : 1975
- Alamat :
- Desa : BALEREJO
- Kecamatan : BATANGHARI
- Kabupaten/ Kota : LAMPUNG TIMUR
- Propinsi : LAMPUNG

- Nilai Akreditasi : B
- Jumlah Rombel/ Kelas : 6
- Luas tanah seluruhnya : 2.925 m²
- Luas Bangunan : 1.100 m²
- Luas Kebun/ Halaman : 1.825 m²
- Status Tanah : MILIK SENDIRI/ PEMDA

c. VISI dan MISI SD Negeri 2 Balerejo

1) Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik yang cerdas dalam bidang pengetahuan ,kecakapan hidup dan berbudi pekerti untuk menuju siswa yang berakhlak mulia berbudaya dan berkarakter bangsa

Indikator Visi :

a) Cerdas

Kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan potensinya ketika menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari serta mampu

b) Bidang Pengetahuan

Kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi akademis berdasarkan kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi, dan pengembangannya sesuai dengan situasi dan kondisi serta lingkungan setempat.

c) Kecakapan hidup

Kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan dirinya sehingga mampu berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

d) Berbudi pekerti

Kemampuan peserta didik dalam bertindak dan berperilaku yang bersumber pada norma-norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Sehingga dalam pergaulan dengan siapapun dan dimanapun dapat beradaptasi dan bertata krama yang dihargai orang lain,serta dapat membedakan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari hari.

e) Berakhlak mulia

Perwujudan dari berakhlak mulia adalah peserta didik mempunyai kemampuan berpikir,bertutur kata, dan bertindak yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan berkeluarga, bertetangga, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

f) Berbudaya

Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (belief) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan

sesamanya dan lingkungan alamnya yang digunakan dalam kehidupan manusia makhluk sosial.

g) Berkarakter Bangsa

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

2) MISI Sekolah

- a) Mengembangkan sikap dan perilaku religiusitas di lingkungan dalam dan luar sekolah.
- b) Meningkatkan minat baca, tulis, dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangannya.
- c) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inopatif, kreatif,efektip,dan bermakna.
- d) Membiasakan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti : sikaf saling tolong menolong, saling membantu dan saling monghormati.
- e) Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.
- f) Membiasakan untuk berfikir aktif, berkreaitif dan menjungjung tinggi nilai nilai budaya dan karakter bangsa.

g) Membiasakan siswa untuk berwirausaha dan berekonomi kreatif dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

3) Tujuan

Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

d. Keadaan Suasana Fisik SD N 2 Balerejo

- 1) Sekolah berada dilingkungan yang sejuk, tenang, dekat dengan jalan desa
- 2) Perhatian dan kerja sama yang baik antara sekolah dengan Komite Sekolah
- 3) Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar semakin kondusif
- 4) Pelaksanaan disiplin dan tata tertib siswa dilaksanakan secara konsisten
- 5) Telah memiliki perangkat komputer
- 6) Alumni diharapkan dapat digalang untuk membantu sekolah
- 7) Melaksanakan kegiatan proiritas ekskul olahraga dan pramuka

e. Keadaan Guru dan siswa SD N 2 Balerejo

SD Negeri 2 Balerejo memiliki tenaga pendidik sebanyak 9 orang dan 1 penjaga sekolah, dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Data Guru SD Negeri 2 Balerejo

Tabel 3.6
Keadaan Guru

No	Nama/ NIP	Jabatan	Mengajar Kelas	Ket
1.	SITI MARFIYAH, S.Pd 19640201 198512 2 001	Kepala Sekolah	PKn 4,5,6	
2.	MURNIATI 19540808 197511 2 002	Guru Kelas	Gr Kls I	
3.	WARSITO 19540407 197803 1 005	Guru Kelas	Gr.Kls II	
4.	NURHADI, A.Ma 19580415 197910 1 002	Guru Kelas	Gr.Kls VI	
5.	PARMIATI, A.Ma 19620705 198303 2 036	Guru Mapel	Guru PJOK	
6.	ROCHMAH, S.Pd.SD 19630302 198403 2 004	Guru Kelas	Gr.Kls IV	
7.	SUGIYATNO 19590510 198511 1 001	Guru Kelas	Gr. Kls V	
8.	MUSTAKIM, S.Pd.I 19700206 200312 1 006	Guru Mapel	Guru PAI	
9.	MARYOTO 19570721 198202 1 002	Penjaga	Penjaga	
10.	ANIZAR	Guru Kelas	Guru kelas III	
	Jumlah	10	10	

2) Data siswa SD N 2 Balerejo

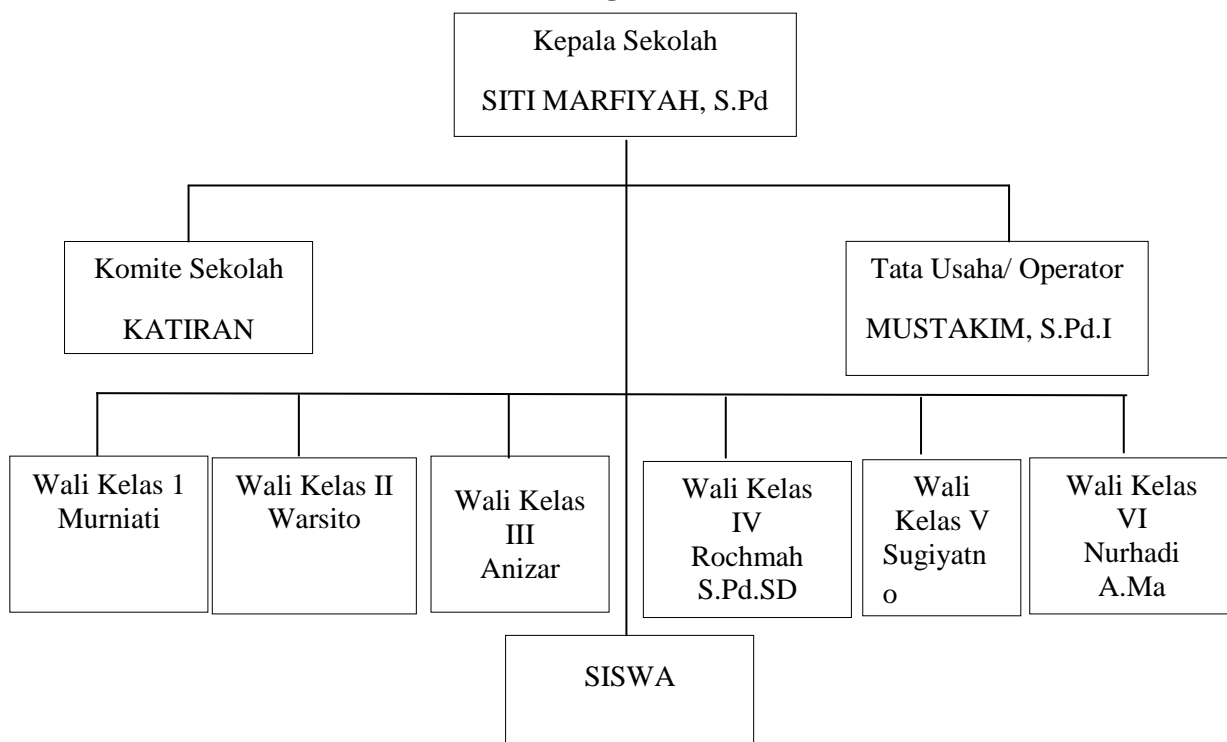
Tabel 3.7
Keadaan Siswa

Kelas	2015/ 2016				2016/ 2017				2017/ 2018			
	L	P	Jml	Jml Kls	L	P	Jml	Jml Kls	L	P	Jml	Jml Kls
I					14	11	25	1	7	10	17	1
II					10	10	20	1	9	13	22	1
III					10	10	20	1	2	6	8	1
IV					13	5	18	1	10	10	20	1
V					2	6	8	1	11	10	21	1
VI					11	7	18	1	13	5	18	1
					58	50	108	6	52	56	108	6

f. Struktur Organisasi SD N 2 Balerejo

Adapun Struktur didalam organisasi SD N 2 balerejo sebagai berikut :

Gambar 2.2
Struktur Organisasi



g. Kondisi Orang Tua Siswa

1) Pekerjaan Orang Tua Siswa

Ket	Pegawai Negeri	TNI/ Polri	Karyawan Swasta	Petani	Pedagang	Nelayan	Lain-lain
Jumlah	1	3	25	44	15		
%	0,10	0,34	0,28	0,50	0,17		

2) Pendidikan Terakhir Orang Tua Siswa

Ket	Tidak Sekolah	SD	SLTP	SLTA	D2/D3	S1	S2	S3	Lain-lain
Jumlah		15	40	44		1			
%		0,15	0,40	0,44		0,10			

3) Pendapatan Orang Tua Siswa per Tahun (dalam jutaan rupiah)

Ket	<2,5	2,6 – 5	5,1 – 7,5	7,6 – 10	10,1 – 12,5	12,6 – 15	>15
Jumlah		17	70		10	10	
%		0,15	0,65		0,9	0,9	

h. Prasarana Sekolah

1) Jenis Sarana Yang Dimiliki Sekolah

No	Jenis	Keberadaan		Luas (m ³)	Fungsi	
		Ada	Tidak Ada		Ya	Tidak
1.	Ruang Kepala Sekolah	√		9	√	
2.	Ruang Wakil Kepala Sekolah			-		
3.	Ruang Guru	√		49	√	
4.	Ruang Layanan Bimbingan dan Konseling		√	-		
5.	Ruang Tamu	√		9	√	
6.	Ruang UKS	√		9	√	
7.	Ruang Perpustakaan		√	-		
8.	Ruang Media dan Alat Bantu PBM		√	-		
9.	Ruang Penjaga Sekolah		√	-		
10.	Ruang/ Pos Keamanan		√	-		
11.	Aula/ Gedung Serba Guna		√	-		
12.	Gudang		√	35		
13.	Kantin Sekolah		√	-		
14.	Halaman Sekolah	√		65	√	

i. Ruang Kelas

Kondisi Ruang Kelas	Jumlah Ruang Kelas
Baik	3
Rusak Ringan	3
Rusak Berat	-
Total	6

j. Ruang Komputer

- Luas : m²
- Jumlah Komputer : unit
- LCD Proyektor : unit
- AC : unit
- Pemanfaatan : jam/minggu
- Kepemilikan : sendiri
- Jumlah Instruktur : orang

k. WC dan Kamar Mandi

Peruntukan	Keberadaan		Luas (m ³)	Jumlah	Kondisi	
	Ada	Tidak			Baik	Tidak baik
Kepala Sekolah/ Guru/ Karyawan laki-laki	√		2	1	√	
Kepala Sekolah/ Guru/ Karyawan perempuan	√		2	1	√	
Siswa Laki-laki	√		2	1	√	
Siswa Perempuan	√		2	1	√	

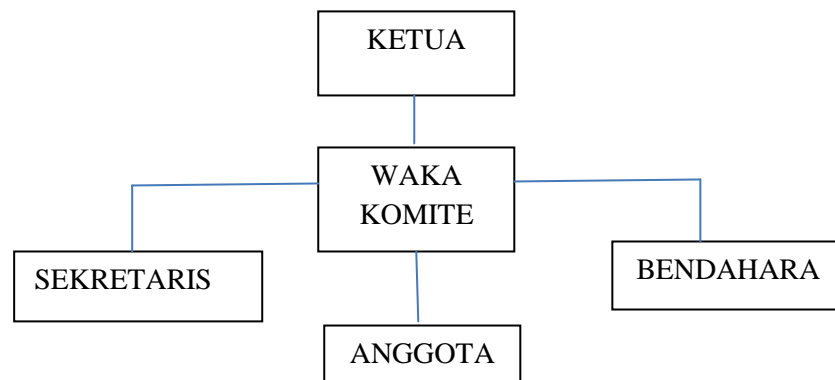
l. Prasarana

Jenis	Keberadaan		Berfungsi	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Instalasi air	√		√	
Jaringan Listrik	√		√	
Jaringan Telepon				
Internet				
Akses Jalan	√		√	

m. Susunan Pengurus Komite SDN 2 Balerejo

Gambar 2.3

Susunan Pengurus Komite Sekolah



Keterangan:

Susunan Pengurus Komite Sekolah

Ketua : KATIRAN

Wakil Ketua : KADIYO

Sekretaris : SRIGIYATMI

Bendahara : PARWOTO

Anggota : 1. MAHFUDI

2. MARKUAT

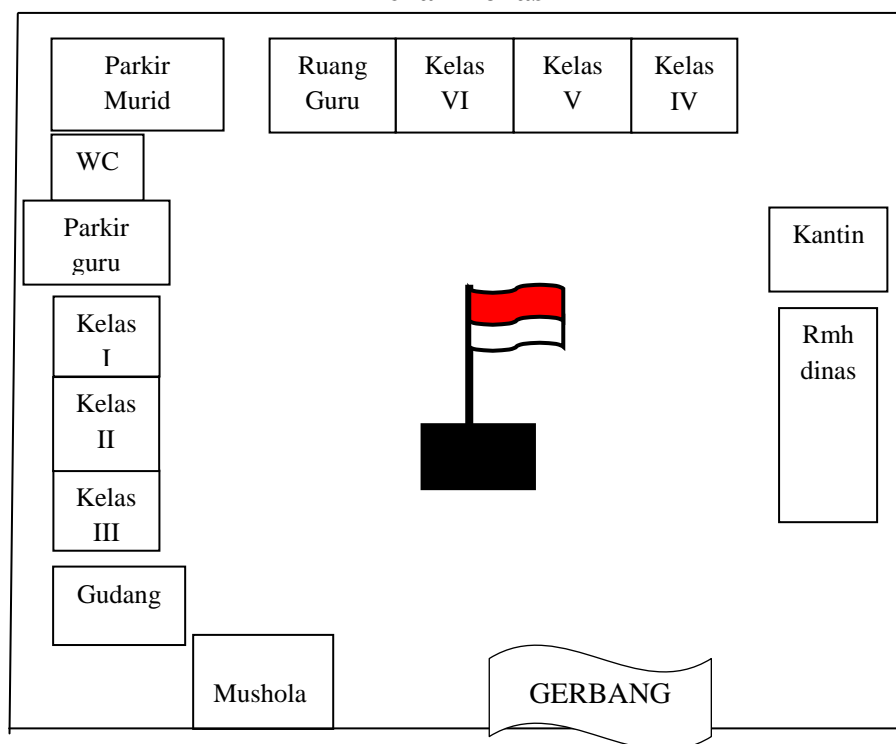
3. SUKIRIN

4. SUTAMIN

n. Denah Lokasi SD N 2 Balerejo

Adapun letak geografis SD Negeri 2 Balerejo adalah terletak di Jl.Dusun Gunatoro Kecamatan Batanghari. Sebelah barat sakolahan tersebut terdapat jalan raya desa, sebelah timur lapangan hijau, sebelah selatan ladang dan sebelah utara Balai Desa. Dengan denah lokasi sebagai berikut:

Gambar 2.4
Denah Lokasi



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Pelaksanaan Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan model pembelajaran koperatif tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a) Menetapkan objek penelitian, yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa.
- b) Menentukan pokok bahasan, adapun materi pelajaran pokok bahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah menjelaskan tentang Benda.
- c) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran IPA dan media pembelajaran.
- d) Membuat Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajarana kooperatif tipe *Team Games Tournament* (terlampir).
- e) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi mengenai keterampilan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
- f) Membuat perangkat evaluasi atau tes untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa (terlampir).

2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu:

a) Pertemuan 1 (Pertama)

Pertemuan ini dilakukan pada hari Rabu, 15 November 2017, dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pelajaran Benda dengan indikator menunjukkan bukti tentang sifat benda padat. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, pendidik membuka pembelajaran dengan salam, berdo'a, bernyayi dan mengabsen siswa. Apresiasi, mengajukan pertanyaan tentang benda, memotifasi dan membangkitkan semangat siswa serta menumbuhkan kesadaran siswa untuk menguasai materi dan meminta siswa untuk menyiapkan buku IPA.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik menjelaskan materi secara singkat tentang benda. Pendidik memberikan indikasi agar siswa mencatat hal-hal penting pada materi yang sudah disampaikan. Pendidik membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen, satu kelompok terdiri dari 4 orang siswa,

kemudian meminta siswa untuk duduk berkelompok. Pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama kelompoknya masing-masing. Bersama-sama membahas LKS yang sudah dikerjakan masing-masing kelompok.

Mengadakan turnamen, sebelum turnamen dimulai pendidik memberikan tata cara dan aturan permainan, permainan yang akan dimainkan berupa LCT. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament. Kemudian pendidik bertanya jawaban tentang hal-hal apa saja yang belum diketahui atau dipahami oleh siswa, meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan.

(3) Kegiatan akhir

Pendidik menyampaikan kesimpulan, mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya akan ada tournament. Memotifasi siswa untuk belajar di rumah dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Saat pertemuan pertama ini, suasana proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* cukup kondusif, sebagian besar siswa

antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat diskusi berlangsung kerjasama antar kelompok begitu terlihat. Akan tetapi ada beberapa siswa yang ngobrol dengan teman satu kelompoknya dan ada juga yang tidak bisa diam, jalan-jalan di kelas, siswa tersebut yaitu farel vergian resta putra.

Pada saat tournamen berlangsung sangat terlihat sekali siswa merasa senang, bersemangat untuk mendapatkan poin agar tim mereka menang. Pada proses ini awalnya siswa sedikit bingung dengan aturan permainannya. Namun mereka tetap bersemangat untuk melakukan tournament. Tournamen pada pertemuan pertama ini dilakukan sebanyak 4 kali putaran. Setiap siswa memiliki 4 kali kesempatan bertournament. Pemenang dari tournamen pertama ini di menangkan oleh kelompok ihsan taufik dengan jumlah point 400.

b) Pertemuan II (ke dua)

Pertemuan ini dilakukan pada hari Sabtu, 17 November 2017, dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pelajaran benda dengan indikator menunjukkan bukti tentang sifat benda cair. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran akan di mulai pendidik membuka pembelajaran dengan salam, berdo'a, menanyakan kabar siswa, tepuk semangat dan mengabsen siswa. Sebelum pendidik melanjutkan materi pembelajaran pendidik mengulas kembali materi yang lalu dengan memberikan pertanyaan agar siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Memotifasi dan membangkitkan semangat siswa serta menumbuhkan kesadaran siswa dengan cara menginformasikan tujuan pembelajaran setelah siswa mempelajari pelajaran tersebut.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik menjelaskan materi secara singkat tentang benda cair. Pendidik memberikan indikasi agar siswa mencatat hal-hal penting pada materi yang sudah disampaikan. Pendidik membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen, satu kelompok terdiri dari 4 orang siswa, kemudian meminta siswa untuk duduk berkelompok. Pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama kelompoknya masing-masing. Bersama-sama membahas LKS yang sudah dikerjakan masing-masing kelompok.

Mengadakan turnamen, sebelum turnamen dimulai pendidik memberikan tata cara dan aturan permainan, permainan yang akan dimainkan berupa Lomba Cepat Tepat (LCT). Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament. Kemudian pendidik bertanya jawaban tentang hal-hal apa saja yang belum diketahui atau dipahami oleh siswa, meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan.

(3) Kegiatan akhir

Pendidik menyampaikan kesimpulan, mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya akan ada tournament. Memotifasi siswa untuk belajar di rumah dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Saat pertemuan ke dua ini proses belajar mengajar terlihat lebih kondusif dibandingkan dengan pertemuan pertama. Siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran, siswa sudah berani bertanya saat mereka mendapat kesulitan dalam mengerjakan soal.

Tournament pada pertemuan kedua ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama, hanya saja

permainannya yang berbeda. Permainan ini sengaja peneliti buat berbeda agar siswa tidak merasa bosan. Pada pertemuan pertama siswa yang bernama Ahmad Rofi'i kurang bersemangat akan tetapi pada pertemuan ke dua ini sudah mulai mempunyai rasa percaya diri dan bersemangat. bahkan lucunya setiap kali ia menjawab soal saat bertournament ia tidak lupa berdoa terlebih dahulu. Pada pertemuan ke dua ini tournamen dimenangkan oleh kelompok kesya jesila dengan jumlah point 400.

Pada akhir proses belajar mengajar pada pertemuan ke dua siswa diberikan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan akademik siswa yang di atas KKM.

3) Pengamatan / Observasi

Setelah pembelajaran pada siklus I berakhir, maka pendidik mengadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa selama satu siklus. Data hasil belajar siswa terlampir. Adapun ringkasan hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 3.8
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	7	33,33 %
2	≥ 70	Tuntas	13	66,66 %
	Jumlah		20	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai < 70 dan dinyatakan belum tuntas belajar sebanyak 7 siswa dengan persentase 33,33%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas belajar sebanyak 13 siswa dengan persentase 66,66%. Dari data tersebut bahwasannya hasil belajar siswa belum mencapai target yang direncanakan yaitu melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 dengan target mencapai 70%.

Dalam pembelajaran pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Adapun ringkasan hasil observasi aktivitas mengajar pendidik sebagai berikut:

Tabel 4.1
Lembar Observasi Guru Pada Saat KBM Berlangsung Siklus 1

No	Kegiatan	Pertemuan	
		I	II
1	Kemampuan membuka pelajaran a. Apresepsi dan Motivasi b. Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan dipelajari	10	10
2	Proses pembelajaran a. Guru menjelaskan materi b. Menerapkan cara belajar secara lengkap c. Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan yang dianjurkan	17	17
3	Kemampuan menutup pembelajaran a. Kemampuan membuat kesimpulan b. Memberikan kesan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan c. Memberitahukan kepada siswa hal yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	11	11
Jumlah		38	38
Presentase		78%	78%

Secara visual dapat diketahui bahwa aktivitas pendidik saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan masih sama. Pada pertemuan 1 ke pertemuan ke II, rata-rata aktivitas pendidik masih sama dalam artian pendidik mampu menjaga keselarasan proses pembelajaran selama dua pertemuan yaitu dengan jumlah akhir 38. Persentase aktivitas pendidik pada akhir siklus I yaitu 78%.

4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I diketahui hal-hal sebagai berikut:

- a) Siswa belum semuanya melakukan aktivitas membaca materi yang ditugaskan oleh pendidik.
- b) Siswa belum sepenuhnya fokus memperhatikan pendidik pada saat pendidik menjelaskan materi.
- c) Siswa masih banyak yang belum melakukan permainan sesuai dengan peraturan.
- d) Siswa masih enggan bertanya mengenai materi yang belum diketahui.
- e) Siswa masih terlihat ragu dalam mengambil keputusan dalam kelompok dan ketika melakukan permainan.
- f) Masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan semangat mengikuti proses pembelajaran.

Sedangkan hasil pengamatan observer pada aktivitas mengajar pendidik diketahui bahwa:

- a) Pendidik kurang mampu membagi waktu sehingga waktu tidak digunakan seefektif dan seefisien mungkin.
- b) Pendidik belum maksimal dalam menjelaskan penerapan model *Team Games Tournament*.
- c) Pendidik belum maksimal dalam membimbing siswa ketika belajar dalam kelompok.
- d) Pendidik belum maksimal dalam memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran terutama pada pertemuan I.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin agar semua tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik.
- b) Pendidik menjelaskan kembali prosedur penerapan model *Team Games Tournament*.
- c) Pendidik memberikan bimbingan secara merata kepada masing-masing kelompok.
- d) Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran pada setiap pertemuan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Pelaksanaan siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus ini di dasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini pendidik lebih menekankan penjelasan materi dan memberikan stimulus kepada siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotifasi siswa untuk semangat dalam mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh pendidik.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu:

a) Pertemuan I (pertama)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 22 November 2017, dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pelajaran benda dengan indikator menunjukkan bukti tentang sifat benda gas. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, pendidik membuka pembelajaran dengan salam, berdo'a, mengabsen siswa. Apresiasi, mengajukan pertanyaan tentang benda, memotifasi dan membangkitkan semangat siswa serta menumbuhkan kesadaran siswa untuk

menguasai materi dan meminta siswa untuk menyiapkan buku IPA.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik melakukan demonstrasi untuk membuktikan bahwa benda gas ada disekitar kita. Demonstrasi yang pertama, pendidik meminta siswa untuk mencari bekas plastik es. Kemudian pendidik meminta siswa untuk meniup plastik bekas es tersebut. Pendidik juga meminta siswa untuk menali plastik tersebut yang sudat diisi oleh udara kita. Pendidik meminta siswa untuk mengamati demonstrasi yang ke dua, meniup leher teman sebelahnya.

Demonstrasi ini dilakukan untuk membuktikan bahwa benda gas dapat menempati ruang dan tidak dapat dilihat akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia. Pendidik memberikan indikasi agar siswa mencatat hal-hal penting pada materi yang sudah disampaikan. Pendidik membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen, satu kelompok terdiri dari 4 orang siswa, kemudian meminta siswa untuk duduk berkelompok. Pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama kelompoknya masing-masing. Bersama-sama membahas LKS yang sudah dikerjakan masing-masing kelompok.

Mengadakan turnamen, sebelum turnamen dimulai pendidik memberikan tata cara dan aturan permainan, permainan yang akan dimainkan berupa amplop yang berisi lembar soal seperti yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament. Kemudian pendidik bertanya jawaban tentang hal-hal apa saja yang belum diketahui atau dipahami oleh siswa, meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan.

(3) Kegiatan akhir

Pendidik menyampaikan kesimpulan, mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya akan ada tournament. Memotifasi siswa untuk belajar di rumah dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Pertemuan pertama siklus II ini, proses belajar berlangsung sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pendidik menggunakan waktu dengan cukup efektif. Suasana pada saat proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan pertemuan pertama siklus I. Ketika pendidik menjelaskan materi pelajaran, siswa sudah mulai fokus, berani ketika pendidik meminta maju

kedepan dan aktif bertanya apabila ada materi yang kurang dimengerti. Hal ini terlihat ketika pendidik meminta siswa untuk mempraktikkan meniup leher teman disampingnya. Banyak siswa yang ingin mencoba mempraktikannya, salah satu siswa yang ingin mempraktikannya yaitu Ferza Arya Saputra. Ternyata Ferza Arya Saputra lebih senang ketika belajar, ia melakukan sesuatu percobaan dibandingkan belajar sambil bermain.

Pada saat turnamen berlangsung siswa sudah mulai paham dengan aturan permainan sehingga siswa bergerak cepat. Pada turnamen di siklus ke II pertemuan I ini dimenangkan oleh kelompok naga dengan jumlah poin 400 point.

b) Pertemuan II (ke dua)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Nopember 2017, dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pelajaran benda dengan indikator mendeskripsikan benda dapat melarutkan benda lain. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, pendidik membuka pembelajaran dengan salam, berdo'a dan mengabsen siswa. Apresiasi, mengajukan pertanyaan

tentang benda, memotifasi dan membangkitkan semangat siswa serta menumbuhkan kesadaran siswa untuk menguasai materi dan meminta siswa untuk menyiapkan buku IPA.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik melakukan demonstrasi untuk membuktikan bahwa benda dapat melarutkan benda. Demonstrasi yang pertama, pendidik meminta dua orang siswa untuk maju kedepan untuk membuktikan bahwa benda dapat melarutkan benda lain. Kemudian pendidik meminta siswa untuk mempraktikan alat yang sudah disiapkan oleh pendidik berupa 1 buah gelas aqua bekas yang berisi garam. Kemudian pendidik meminta siswa untuk menuangkan air kedalam gelas aqua kemudian mengaduknya.

Pendidik meminta siswa untuk melakukan percobaan yang ke dua, yaitu satu orang siswa maju kedepan dan menuangkan air kedalam gelas aqua yang berisi pasir dan kemudian pendidik meminta siswa untuk mengaduknya.

Pendidik memberikan indikasi agar siswa mencatat hal-hal penting pada materi yang sudah disampaikan. Pendidik membagi siswa dalam kelompok kecil secara

heterogen, satu kelompok terdiri dari 4 orang siswa, kemudian meminta siswa untuk duduk berkelompok. Pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk didiskusikan bersama kelompoknya masing-masing. Bersama-sama membahas LKS yang sudah dikerjakan masing-masing kelompok.

Mengadakan turnamen, sebelum turnamen dimulai pendidik memberikan tata cara dan aturan permainan, permainan yang akan dimainkan yaitu rengking 1. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memenangkan tournament. Kemudian pendidik bertanya tentang hal-hal apa saja yang belum diketahui atau dipahami oleh siswa, meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan kesimpulan.

(3) Kegiatan akhir

Pendidik menyampaikan kesimpulan, mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya akan ada tournament. Memotifasi siswa untuk belajar di rumah dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Saat pertemuan terakhir siklus II ini, kegiatan belajar mengajar sudah cukup efektif dan efisien. Siswa

sudah banyak bertanya, mengemukakan pendapat bahkan menjawab pertanyaan ketika siswa yang lain bertanya. Ketika pendidik mengajak siswa untuk belajar di luar kelas, siswa sangat antusias dan merasa senang, karena mereka jarang sekali belajar di luar kelas terkecuali saat pelajaran olahraga. Kegiatan belajar di luar kelas ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Pada turnamen di siklus ke II pertemuan II ini dimenangkan oleh kelompok kelinci dengan jumlah poin 400 point.

Pada akhir proses belajar mengajar siklus II pertemuan ke dua siswa diberikan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan akademik siswa yang di atas KKM.

3) Pengamatan / Observasi

Setelah pembelajaran pada siklus II berakhir, maka pendidik mengadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa selama satu siklus. Data hasil belajar siswa terlampir. Adapun ringkasan hasil belajar siswa pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	4	16,66%
2	≥ 70	Tuntas	16	83,33%
	Jumlah		20	

Secara visual diketahui bahwa dari 20 siswa 16 diantaranya telah memperoleh nilai ≥ 70 . Hal ini dapat dimaknai bahwa 83,33% siswa telah tuntas belajar. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 sejumlah 4 siswa dengan persentase 16,66% dinyatakan belum tuntas belajar.

Dalam pembelajaran pada siklus II diamati dengan lembar observasi yang telah dilakukan oleh observer, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Lembar Observasi Pada Saat KBM Berlangsung Siklus II

No	Kegiatan	Pertemuan	
		I	II
1	Kemampuan membuka pelajaran d. Apresepsi dan Motivasi e. Memberikana pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan di pelajari	11	11
2	Proses pembelajaran d. Guru menjelaskan materi e. Menerapkan cara belajar secara lengkap f. Menerapkan model pembelajaran sesuai dengan yang dianjurkan	17	17

3	Kemampuan menutup pembelajaran d. Kemampuan membuat kesimpulan e. Memberikan kesan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan f. Memberitahukan kepada siswa hal yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	11	11
Jumlah		39	39
Presentase		80%	80%

Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa aktifitas mengajar pendidik saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan I ke pertemuan ke II rata-rata aktivitas pendidik masih sama dalam artian pendidik mampu menjaga keselarasan proses pembelajaran selama dua pertemuan yaitu dengan jumlah akhir 39. Persentase aktivitas pendidik pada akhir siklus II yaitu 80%.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil refleksi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa menjadi lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat dalam kegiatan pembelajaran ketika mengalami kesulitan.
- b) Siswa sudah lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan melakukan permainan sesuai dengan aturan.

B. Pembahasan

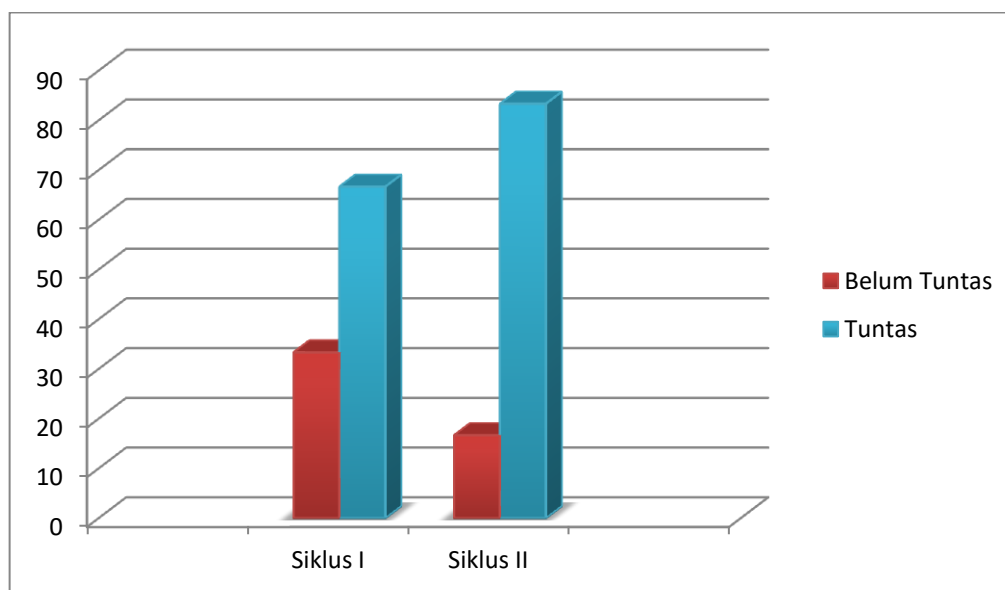
1. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Belum Tuntas	33,33 %	16,66 %	16,67 %
2	Tuntas	66,66 %	83,33 %	16,67 %

Gambar 2.5
Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Secara visual diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I adalah 66,66 % dan yang belum tuntas sebesar 33,33 %. Hasil belajar siswa dikategorikan belum tuntas karena masih dibawah target keberhasilan yaitu 70 %. Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila nilai yang diperoleh sesuai dengan KKM yaitu ≥ 70 . Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II tidak seluruhnya tuntas 83,33 % tuntas

dan 16,66 % belum tuntas. Berdasarkan persentase ketuntasan siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditargetkan peneliti, sehingga penelitian tidak merencanakan tindakan selanjutnya dan dikatakan berhasil.

Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya memperbaiki pencapaian target. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain: lebih menekankan pada penjelasan materi, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, memberikan motivasi kepada siswa dan membangun rasa percaya diri pada siswa untuk lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah mencapai target dan dikatakan tuntas yaitu 83,33 %.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dianalisis bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 16,67 %. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Pada siklus I, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* belum berjalan dengan baik, terutama pada pertemuan 1. Hal ini dikarenakan pendidik kurang memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien. Siswa baru pertama kalinya belajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga setiap tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa tidak bisa bergerak cepat pada saat kerja kelompok maupun pada saat turnamen, hal ini

disebabkan karna pada saat mengerjakan tugas kelompok siswa mengandalkan teman yang paling pintar pada kelompok masing-masing, serta siswa kurang faham dengan aturan permainan. Pada pertemuan ke-2 sudah adanya peningkatan. Melalui bimbingan pendidik siswa sudah mulai kompak dalam mengerjakan tugas kelompok. Akan tetapi siswa masih belum paham dengan aturan permainan sehingga pendidik harus terus menjelaskan aturan permainan setiap turnamen berlangsung.

Pada siklus ke II proses pembelajaran berlangsung lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Pendidik menggunakan waktu cukup efektif. Akan tetapi terjadi kebosanan pada siswa, sehingga peneliti melakukan upaya-upaya perbaikan seperti pada penyajian materi, peneliti melakukan demonstrasi. Pada pertemuan ke dua peneliti mengajak siswa belajar di luar kelas. Pada saat kerja kelompok, siswa sudah mulai membagi tugas, siswa sudah mulai faham dengan aturan permainan sehingga siswa bergerak cepat pada saat turnamen berlangsung. Pada siklus dua ini hasil belajar siswa relatif meningkat, akan tetapi ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum stabil artinya dalam mengerjakan soal masih ragu atau tidak percaya diri.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar, tidak merasa bosan, siswa berani tampil di depan kelas, berani bertanya, mengemukakan pendapat serta memotifasi siswa untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan pendidik saat menerangkan materi, dan belajar dalam kelompok. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* memacu

siswa untuk bersaing merebutkan kemenangan. Seperti taufik yang begitu bersemangat setiap kali turnamen berlangsung.

“Piaget, struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan”.⁵³

⁵³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 142.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai berikut:

1. Siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 2 Balerejo Tahun Pelajaran 2017/2018. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,66%, dengan nilai rata-rata 66,08 dan pada siklus II sebesar 83,33%, dengan nilai rata-rata 75,45, atau mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 16,67%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti, bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SD N 2 Balerejo, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) khususnya dan untuk semua mata pelajaran di SD N 2 Balerejo.

2. Jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* seorang guru harus mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
3. Games yang dipilih sebaiknya menarik, sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa dan mampu membangun kekompakan antar siswa dalam kelompok.
4. Siswa diharapkan dapat lebih memperhatikan ketika pendidik menjelaskan materi dan aktif mengikuti pembelajaran di kelas dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Agus Budiastawa Purta. Kusmaryatni dan Citra Wibawa. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”, *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesa*, (Singaraja: Uneversitas Pendidikan Ganesa), Volume.2.1/2014.
- Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- E. Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Hamruni. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investama, 2012.
- <https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-team-games-tournament-tgt-2/> diunduh pada 10 November 2016.
- Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003.
- Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press, 2010.
- Nana Sudjana. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2010.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

- Robert E. Slain. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, diterjemahkan oleh Narulita Yusron, dari judul asli *Cooperative Learning: theory, reseach and practice*. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Rostina Sundayana. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2011.
- S.Margono, *Metodeologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2009.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
MENGUNAKAN TGT SD N 2 BALEREJO BATANGHARI
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN ABSTRAK

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Identifikasi Masalah

C. Batasan Masalah

- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 2. Ciri-ciri Hasil Belajar
- B. Pembelajaran IPA di SD
 - 1. Hakikat Pembelajaran IPA
 - 2. Nilai-nilai Dalam IPA
 - 3. Ruang Lingkup IPA
 - 4. Fungsi IPA
 - 5. Tujuan IPA
 - 6. Pokok Bahasan
- C. Model Pembelajaran Kooperatif
 - 1. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)
 - 2. Langkah-langkah TGT
 - 3. Kelebihan dan Kekurangan TGT
- D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Devinisi Oprasional Variabel
 - 1. Variabel Bebas

2. Variabel Terikat
- B. Setting Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
 1. Metode Observasi
 2. Tes
 3. Dokumentasi
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Daerah Penelitian
 1. Sejarah Berdirinya SD N 2 Balerejo Batanghari
 2. Visi dan Misi Sekolah
 3. Keadaan Suasana Fisik SD N 2 Balerejo Batanghari
 4. Keadaan Guru SD N 2 Balerejo Batanghari
 5. Struktur Organisasi SD N 2 Balerejo Batanghari
 6. Denah Lokasi SD N 2 Balerejo Batanghari
- B. Deskripsi Hasil Penelitian
 1. Pelaksanaan Siklus I
 2. Pelaksanaan Siklus II
- C. Pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

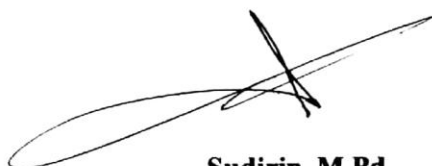
RIWAYAT HIDUP

Metro, 17 Maret 2017

Peneliti

**Rusdiana**
13105785

Pembimbing I

**Sudirin, M.Pd**
NIP. 19620624 198912 1001

Pembimbing II

**Dr. Yudiwanto, M.Si**
NIP. 19760222 200003 1003

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N 2 Balerejo
 Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Program : IV / SD-MI
 Semester : 1 (satu)
 Standar Kompetensi : 6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu	Benda Sifat berbagai wujud benda Sifat benda padat (hlm.104) Sifat benda cair (hlm.106) Sifat benda gas (hlm.110) Benda dapat melarutkan benda lain (hlm.112)	Melakukan kegiatan 6.1 s.d 6.8 Menarik kesimpulan tentang sifat benda padat, cair dan gas berdasarkan kegiatan 6.1 s.d 6.8 Menarik kesimpulan bahawa benda padat ada yang dapat larut pada benda cair, berdasarkan kegiatan 6.9	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat. ○ Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair. ○ Menunjukkan bukti tentang sifat benda gas. ○ Menunjukkan bukti tentang sifat benda dapat melarutkan benda lain. 	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	Kegiatan 6.1 hlm.104 Kegiatan 6.2 hlm. 105 Kegiatan 6.3 hlm. 106 Kegiatan 6.4 hlm.106 Kegiatan 6.5 hlm.107		Sumber: Buku SAINS SD Kelas IV Alat: Pensil, penghapus pensil, kotak pensil dan rautan Air, botol plastik bening, gelas bening, penghapus pensil, karton tebal, paku

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
						Kegiatan 6.6 hlm.108 Kegiatan 6.7 hlm.110 Kegiatan 6.8 hlm.111 Kegiatan 6.9 hlm.112		Baskom, balon karet, kantong plastik sendok, gula pasir, garam, kacang hijau, kelereng
Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat → gas.	Perubahan wujud benda Padat → cair Cair → padat Cair → gas Gas → cair Padat → gas	Melakukan kegiatan 6.10	Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dapat kembali ke wujud semula. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda beserta contohnya	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan Uraian Objektif	Kegiatan 6.10 hlm.114		Sumber: Buku SAINS SD Kelas IV Alat: Plastik, rantang, panci besar, air, garam dapur,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
								bongkahan es
Menjelaskan hubungan antara sifat bahan dengan kegunaannya	Sifat bahan dan kegunaannya (hlm.116) Benda di buat dari berbagai bahan	Melakukan kegiatan 6.11 dan 6.12 Memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa penggunaan bahan yang sesuai dengan sifat bahan itu akan bermanfaat Menarik kesimpulan bahwa perpaduan berbagai bahan dapat menghasilkan benda yang sangat berguna.	Mengidentifikasi kesesuaian sifat bahan dengan kegunaannya. Membandingkan berbagai bahan untuk menentukan bahan yang paling cocok untuk tujuan tertentu. Mengidentifikasi berbagai alat rumah tangga yang dikaitkan dengan sifat bahan dan kegunaannya.			Kegiatan 6.11 hlm.116 Kegiatan 6.12 Hlm.118 Tugas 6.1 Hlm.122 Uji Kompetensi Hlm 124 Lat Ulangan hlm.126		Sumber: Buku SAINS SD Kelas IV Alat: Plastik, handuk kecil, sendok logam, air, lilin, korek, berbagai jenis kertas, tiang, benang, klip kertas
Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (Discipline), Rasa hormat dan perhatian (respect), Tekun (diligence) , Tanggung jawab (responsibility) Dan Ketelitian (carefulness)								

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD N 2 Balerejo



SITI MARIYAH, S.Pd
NIP: 196402011985122001

Balerejo, 15 November 2017
Guru Mapel IPA



Rochmah, S.Pd
NIP: 196303021984034004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD N 2 Balerejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Benda
Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal : Rabu, 15 November 2017

A. Standar Kompetensi :
 6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

B. Kompetensi Dasar
 6.1 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

C. Indikator
 o Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat.

D. Tujuan Pembelajaran** :
 o Siswa dapat kesimpulan tentang sifat benda padat.

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

E. Materi Essensial
 Benda
 ▪ Sifat berbagai wujud benda
 o Sifat benda padat

Benda Padat
 Sifat benda padat, bentuk dan ukurannya tetap walaupun tempatnya dipindah-pindahkan. Benda padat memiliki sifat lain. Benda padat mempunyai berat. Berat benda berbeda-beda bergantung pada jenis benda padat tersebut. Apakah ukuran benda memengaruhi berat benda?

Perkirakan berat benda pada gambar berikut dalam bentuk dan ukuran yang sama. Bandingkan, lalu sebutkan mana yang lebih berat!



Berat benda yang sejenis, misalnya dari besi, makin besar ukurannya makin berat benda tersebut. Namun, berat atau ringan suatu benda tidak hanya ditentukan oleh besar

atau kecil benda itu. Berat benda bergantung pula pada jenis benda padat tersebut. Contohnya bola plastik lebih ringan daripada bola sepak walaupun ukurannya sama. Dari uraian ini dapat disimpulkan:

Benda padat memiliki berat bergantung pada jenis dan ukurannya.

F. Media Belajar

1. Buku SAINS SD Relevan Kelas IV
2. Pensil, penghapus pensil, plastisin, kotak pensil dan rautan

G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

Langkah Kegiatan

1. Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi :

- Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan
- ##### 2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Memahami peta konsep tentang benda padat
- Memahami sifat benda padat dan memberikan contoh benda padat.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Menjelaskan materi sifat benda padat
- Menjelaskan kepada siswa untuk memahami kegunaan model pembelajaran Team Games Tournament dengan membagi siswa menjadi tiap-tiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda.
- Mengarahkan siswa untuk berdiskusi terkait materi pelajaran yang sudah disampaikan.
- Siswa melakukan games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)
- Siswa bertournament mengumpulkan point. (kelompok yang mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian/ hadiah)
- Menarik kesimpulan dari kegiatan, bahwa bentuk benda padat tetap, tidak mengikuti bentuk wadahnya.
- Menarik kesimpulan dari kegiatan bahwa bentuk benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa sifat benda padat :
 - Benda padat tidak dipengaruhi bentuk wadahnya
 - Benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
o Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat.	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	o Jelaskanlah bukti tentang sifat benda padat.

FORMAT KRITERIA PENILAIAN**▣ PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

▣ PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

▣ LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

- ✗ *Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.*
- ✗ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*



**Mengetahui
Kepala Sekolah**

SITI MARFIYAH, S.Pd
NIP : 196402011985122001

Metro, November 2017

Guru Mapel IPA

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rusdiana'.

Rusdiana
NPM 13105785

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD N 2 Balerejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Benda
Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal : Jumat, 17 November 2017

A. Standar Kompetensi :

6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

B. Kompetensi Dasar

6.1 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

C. Indikator

o Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair.

D. Tujuan Pembelajaran :**

o Siswa dapat kesimpulan tentang sifat benda cair.

☐ **Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)**

E. Materi Essensial

Benda

- Sifat berbagai wujud benda
 - o Sifat benda cair

Benda Cair

Sifat benda cair, bentuk dan ukurannya mengikuti wadahnya. Contoh benda cair antara lain air, sirup, kecap, minyak goreng dan minyak tanah.

Bentuk permukaan benda cair yang tenang berbeda dengan benda cair yang bergelombang. Terlihat bahwa walaupun wadahnya dimiringkan permukaan benda cair yang tenang tetap datar.

F. Media Belajar

1. Buku SAINS SD Relevan Kelas IV
2. Pensil, penghapus pensil, plastisin, kotak pensil dan rautan

G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

Langkah Kegiatan

1. Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi :

- Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan

2. Kegiatan Inti

📖 Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Memahami peta konsep tentang benda cair
- Memahami sifat benda padat dan memberikan contoh benda cair.

📖 Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Menjelaskan materi sifat benda cair
- Menjelaskan kepada siswa untuk memahami kegunaan model pembelajaran Team Games Tournament dengan membagi siswa menjadi tiap-tiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda.
- Mengarahkan siswa untuk berdiskusi terkait materi pelajaran yang sudah disampaikan.
- Siswa melakukan games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)
- Siswa bertournamnet mengumpulkan point. (kelompok yang mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian/ hadiah)

📖 Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa sifat benda cair :
 - Benda cair dipengaruhi bentuk wadahnya

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
o Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	o Jelaskanlah bukti tentang sifat benda cair

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 *PRODUK (HASIL DISKUSI)*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3

	* sebagian kecil benar	2
	* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

- ✎ Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
- ✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui
Kepala Sekolah



SITI MARFIYAH, S.Pd
NIP : 196402011985122001

Metro, November 2017

Guru Mapel IPA



Rusdiana
NPM 13105785

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD N 2 Balerejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Benda
Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal : Rabu, 22 November 2017

A. Standar Kompetensi :

6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

B. Kompetensi Dasar

- 6.1 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

C. Indikator

- o Menunjukkan bukti tentang sifat benda gas.

D. Tujuan Pembelajaran :**

- o Siswa dapat kesimpulan tentang sifat benda gas.

☐ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

E. Materi Essensial

Benda

- Sifat berbagai wujud benda
 - o Sifat benda gas

Benda Gas

Benda gas lebih sulit untuk diamati. Contoh benda gas adalah udara dan asap. Udara tidak dapat dilihat, tetapi dapat dirasakan. Akan tetapi, asap dapat dilihat. Asap terlihat mengepul dari pembakaran sampah dan pemanggangan satai. Demikian pula, asap hitam keluar dari kendaraan bermotor.

Benda gas yang selalu ada disekitar kita adalah udara, bahkan wadah yang terlihat kosong pun ternyata berisi udara.

F. Media Belajar

1. Buku SAINS SD Relevan Kelas IV
2. Pensil, penghapus pensil, plastisin, kotak pensil dan rautan

G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

Langkah Kegiatan

1. Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi :

- Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan

2. Kegiatan Inti

❏ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Memahami peta konsep tentang benda gas
- Memahami sifat benda padat dan memberikan contoh benda gas.

❏ *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Menjelaskan materi sifat benda gas
- Menjelaskan kepada siswa untuk memahami kegunaan model pembelajaran Team Games Tournament dengan membagi siswa menjadi tiap-tiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda.
- Mengarahkan siswa untuk berdiskusi terkait materi pelajaran yang sudah disampaikan.
- Siswa melakukan games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)
- Siswa bertumamnet mengumpulkan point. (kelompok yang mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian/ hadiah).

❏ *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa sifat benda gas :
 - Benda gas mengisi ruang kosong

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
o Menunjukkan bukti tentang sifat gas.	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	o Jelaskanlah bukti tentang sifat benda gas.

FORMAT KRITERIA PENILAIAN**☐ PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

☐ PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

☐ LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Perfoman			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN :

- ✗ $Nilai = (Jumlah\ skor : jumlah\ skor\ maksimal) \times 10.$
- ✗ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.



Mengetahui
Kepala Sekolah

SITI MARFIYAH, S.Pd
NIP : 196402011985122001

Metro 22 November 2017

Guru Mapel IPA



Rusdiana
NPM 13105785

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD N 2 Balerejo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Benda
Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal : Jumat, 24 November 2017

A. Standar Kompetensi :

6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

B. Kompetensi Dasar

- 6.1 Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

C. Indikator

- o Mendeskripsikan benda dapat melarutkan benda lain.

D. Tujuan Pembelajaran** :

- o Siswa dapat kesimpulan tentang sifat benda dapat melarutkan benda lain.

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

E. Materi Essensial

Benda

- Sifat berbagai wujud benda
 - o Sifat benda dapat melarutkan benda lain

Benda dapat Melarutkan Benda lain

Beberapa benda padat dapat dilarutkan dalam benda cair. Gula pasir larut dalam air membentuk larutan gula. Larutan adalah campuran dua atau lebih benda yang serba sama. Serba sama berarti dalam seluruh larutan merupakan bagian yang sama. Misalnya saat gula benar-benar larut dalam air, kamu dapat mencicipi rasa manis disemua bagian larutan gula. Jika dibiarkan larutan tidak menghasilkan endapan.

F. Media Belajar

1. Buku SAINS SD Relevan Kelas IV
2. Pensil, penghapus pensil, plastisin, kotak pensil dan rautan

G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

Langkah Kegiatan

1. Pendahuluan

Apersepsi dan Motivasi :

- Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Memahami peta konsep tentang benda dapat melarutkan benda lain

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Menjelaskan materi sifat benda dapat melarutkan benda lain
- Menjelaskan kepada siswa untuk memahami kegunaan model pembelajaran Team Games Tournament dengan membagi siswa menjadi tiap-tiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda.
- Mengarahkan siswa untuk berdiskusi terkait materi pelajaran yang sudah disampaikan.
- Siswa melakukan games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)
- Siswa bertukar pendapat mengumpulkan point. (kelompok yang mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian/ hadiah)
- Menarik kesimpulan dari kegiatan bahwa bentuk benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Memberikan kesimpulan dari kegiatan bahwa sifat benda padat dapat diubah dengan perlakuan tertentu.

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
○ Mendeskripsikan benda dapat melarutkan benda lain	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	Jelaskanlah benda dapat melarutkan benda lain

FORMAT KRITERIA PENILAIAN**▣ PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

▣ PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

▣ LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN :

- ☞ $Nilai = (Jumlah\ skor : jumlah\ skor\ maksimal) \times 10.$
- ☞ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.



Mengetahui
Kepala Sekolah
SITI MARFIYAH, S.Pd
NIP : 196402011985122001

Metro, 24 November 2017

Guru Mapel IPA



Rusdiana,
NPM 13105785

KISI-KISI SOAL**(Siklus I)****(pertemuan I)**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Materi : Benda Padat
 Semester : I (ganjil)
 Standar Kompetensi : Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran		
			Mudah	Sedang	Sulit
1.	Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat	1	√		
		2		√	
		3		√	
		4		√	
		5			√

KISI-KISI SOAL**(Siklus I)****(pertemuan 2)**

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Materi : Benda Cair
 Semester : I (ganjil)
 Standar Kompetensi : Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran		
			Mudah	Sedang	Sulit
1.	Menunjukkan bukti tentang sifat benda cair	1	√		
		2		√	
		3		√	
		4		√	
		5			√

KISI-KISI SOAL**(Siklus II)****(pertemuan I)**

- Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Materi : Benda Gas
 Semester : I (ganjil)
 Standar Kompetensi : Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran		
			Mudah	Sedang	Sulit
1.	Menunjukkan bukti tentang sifat benda gas	1	√		
		2		√	
		3		√	
		4			√
		5			√

KISI-KISI SOAL

(Siklus II)

(pertemuan 2)

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas : IV (Empat)
 Materi : Benda dapat melarutkan benda lain
 Semester : I (ganjil)
 Standar Kompetensi : Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran		
			Mudah	Sedang	Sulit
1.	Menunjukkan bukti tentang sifat benda dapat melarutkan benda lain	1	√		
		2		√	
		3		√	
		4			√
		5			√

Evaluasi Siklus 1

Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : IV/I
Materi Pokok : Benda

Nama :

Kelas :

1. Memiliki bentuk yang berubah-ubah dan selalu mengisi ruangan merupakan sifat benda
2. Gambar di samping adalah balon yang berisi
3. Bau minyak wangi dapat memenuhi seluruh kamar. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa udara
4. Gelas kosong ditagkupakan terbalik ke dalam air, ternyata air tidak dapat masuk ke dalam gelas. Percobaan tersebut membuktikan bahwa udara
5. Benda yang dapat larut dalam air adalah.....

Evaluasi Siklus 1

Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : IV/I
Materi Pokok : Benda

Nama :

Kelas :

1. Ukuran benda padat selalu
2. Air yang dituangkan ke dalam gelas memiliki bentuk seperti
3. Kapur barus termasuk benda
4. Bentuk benda cair selalu
5. Contoh benda keras adalah ...

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/ semester : IV / 1
 Siklus : I
 Pertemuan ke : I

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah skor	Kriteria penilaian
		1	2	3	4		
1	Aisyah ramadani	✓	✓	✓	✓	14	A
2	Aziz riski setiawan	✓	✓	✓	✓	10	A
3	Arora hidayah	✓	✓	✓	✓	10	A
4	Cahya kinanti	✓	✓	✓	✓	12	A
5	Ferza arya saputra	✓	✓	✓	✓	8	B
6	Iqbal hermawan	✓	✓	✓	✓	9	B
7	Ihsan taufiq	✓	✓	✓	✓	15	A
8	Zidan surya sanjaya	✓	✓	✓	✓	7	B
9	M. Fadil ramadhani	✓	✓	✓	✓	9	B
10	Maulana riyan ilham	✓	✓	✓	✓	8	B
11	Naila khasanati	✓	✓	✓	✓	9	B
12	Nazwa mukminatun afifah	✓	✓	✓	✓	9	B
13	Riya citra lestari	✓	✓	✓	✓	10	A
14	Renzi indah pratiwi	✓	✓	✓	✓	9	B
15	Ahmad rofi'i	✓	✓	✓	✓	7	B
16	Tiara intan saputri	✓	✓	✓	✓	9	B
17	Feliya eka jaya	✓	✓	✓	✓	13	A
18	Farel vergian resta putra	✓	✓	✓	✓	9	A
19	Kesuya jesila	✓	✓	✓	✓	15	A
20	Sulaiman rasyid	✓	✓	✓	✓	7	B
Jumlah						199	
Presantase						9,95%	

Keterangan indikator :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran *Team Games Tournament* dengan baik.

4. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tournament.
Seperti: menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Kriteria Penskoran :

- | | |
|----------------|-----|
| 1. Sangat Baik | = 4 |
| 2. Baik | = 3 |
| 3. Cukup | = 2 |
| 4. Kurang | = 1 |

Keterangan :

- | | |
|---|---------|
| A | = 10-16 |
| B | = 6-9 |
| C | = <5 |

Balerejo, 15 November 2017
Obsever



Rusdiana

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/ semester : IV / 1
 Siklus : I
 Pertemuan ke : II

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah skor	Kriteria penilaian
		1	2	3	4		
1	Aisyah ramadani	✓	✓	✓	✓	13	A
2	Aziz riski setiawan	✓	✓	✓	✓	11	A
3	Arora hidayah	✓	✓	✓	✓	10	A
4	Cahaya kinanti	✓	✓	✓	✓	12	A
5	Ferza arya saputra	✓	✓	✓	✓	9	B
6	Iqbal hermawan	✓	✓	✓	✓	9	B
7	Ihsan taufiq	✓	✓	✓	✓	15	A
8	Zidan surya sanjaya	✓	✓	✓	✓	9	B
9	M. Fadil ramadhani	✓	✓	✓	✓	9	B
10	Maulana riyani ilham	✓	✓	✓	✓	9	B
11	Naila khasanati	✓	✓	✓	✓	10	A
12	Nazwa mukminatun afifah	✓	✓	✓	✓	10	A
13	Riya citra lestari	✓	✓	✓	✓	12	A
14	Renzi indah pratiwi	✓	✓	✓	✓	10	A
15	Ahmad rofi'i	✓	✓	✓	✓	8	B
16	Tiara intan saputri	✓	✓	✓	✓	10	A
17	Feliya eka jaya	✓	✓	✓	✓	9	B
18	Farel vergian resta putra	✓	✓	✓	✓	9	B
19	Kesuya jesila	✓	✓	✓	✓	14	A
20	Sulaiman rasyid	✓	✓	✓	✓	8	B
Jumlah		206					
Presantase		10,3%					

Keterangan indikator :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran *Team Games Tournament* dengan baik.
4. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tournament. Seperti: menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Kriteria Penskoran :

1. Sangat Baik = 4
2. Baik = 3
3. Cukup = 2
4. Kurang = 1

Keterangan :

- A = 10-16
B = 6-9
C = <5

Balerejo, 17 November 2017

Obsever



Rusdiana

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/ semester : IV / 1
 Siklus : II
 Pertemuan ke : I

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah skor	Kriteria penilaian
		1	2	3	4		
1	Aisyah ramadani	✓	✓	✓	✓	13	A
2	Aziz riski setiawan	✓	✓	✓	✓	12	A
3	Arora hidayah	✓	✓	✓	✓	10	A
4	Cahya kinanti	✓	✓	✓	✓	12	A
5	Ferza arya saputra	✓	✓	✓	✓	10	A
6	Iqbal hermawan	✓	✓	✓	✓	10	A
7	Ihsan taufiq	✓	✓	✓	✓	15	A
8	Zidan surya sanjaya	✓	✓	✓	✓	9	B
9	M. Fadil ramadhani	✓	✓	✓	✓	9	B
10	Maulana riyani ilham	✓	✓	✓	✓	9	B
11	Naila khasanati	✓	✓	✓	✓	12	A
12	Nazwa mukminatun afifah	✓	✓	✓	✓	10	A
13	Riya citra lestari	✓	✓	✓	✓	12	A
14	Renzi indah pratiwi	✓	✓	✓	✓	10	A
15	Ahmad rofi'i	✓	✓	✓	✓	8	B
16	Tiara intan saputri	✓	✓	✓	✓	12	A
17	Feliya eka jaya	✓	✓	✓	✓	12	A
18	Farel vergian resta putra	✓	✓	✓	✓	9	B
19	Kesuya jesila	✓	✓	✓	✓	14	A
20	Sulaiman rasyid	✓	✓	✓	✓	8	B
Jumlah						216	
Presantase						10,8	

Keterangan indikator :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran *Team Games Tournament* dengan baik.
4. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tournament. Seperti: menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Kriteria Penskoran :

1. Sangat Baik = 4
2. Baik = 3
3. Cukup = 2
4. Kurang = 1

Keterangan :

- A = 10-16
B = 6-9
C = <5

Balerejo, 22 November 2017

Obsever



Rusdiana

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Kelas/ semester : IV / 1
 Siklus : II
 Pertemuan ke : II

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah skor	Kriteria penilaian
		1	2	3	4		
1	Aisyah ramadani	✓	✓	✓	✓	12	A
2	Aziz riski setiawan	✓	✓	✓	✓	12	A
3	Arora hidayah	✓	✓	✓	✓	10	A
4	Cahaya kinanti	✓	✓	✓	✓	10	A
5	Ferza arya saputra	✓	✓	✓	✓	9	B
6	Iqbal hermawan	✓	✓	✓	✓	10	A
7	Ihsan taufiq	✓	✓	✓	✓	15	A
8	Zidan surya sanjaya	✓	✓	✓	✓	9	B
9	M. Fadil ramadhani	✓	✓	✓	✓	9	B
10	Maulana riyani ilham	✓	✓	✓	✓	10	A
11	Naila khasanati	✓	✓	✓	✓	12	A
12	Nazwa mukminatun afifah	✓	✓	✓	✓	12	A
13	Riya citra lestari	✓	✓	✓	✓	12	A
14	Renzi indah pratiwi	✓	✓	✓	✓	10	A
15	Ahmad rofi'i	✓	✓	✓	✓	9	B
16	Tiara intan saputri	✓	✓	✓	✓	10	A
17	Feliya eka jaya	✓	✓	✓	✓	14	A
18	Farel vergian resta putra	✓	✓	✓	✓	10	A
19	Kesuya jesila	✓	✓	✓	✓	14	A
20	Sulaiman rasyid	✓	✓	✓	✓	8	B
Jumlah		217					
Presantase		10,85%					

Keterangan indikator :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Menunjukkan sikap yang sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran *Team Games Tournament* dengan baik.
4. Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tournament. Seperti: menjawab soal dengan cepat dan tepat.

Kriteria Penskoran :

1. Sangat Baik = 4
2. Baik = 3
3. Cukup = 2
4. Kurang = 1

Keterangan :

- A = 10-16
B = 6-9
C = <5

Balerejo, 24 November 2017

Obsever



Rusdiana

LEMBAR OBSERVASI GURU MENGAJAR

Nama Guru : Rusdiana
 Sekolah : SD Negeri 2 Balerejo
 Kelas/Semester : IV/I
 Pertemuan/Siklus : I/I
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 November 2017

Petunjuk:

Berilah skor pada poin-poin dengan cara memberikan angka pada kolom skor (1, 2, 3, dan 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = tidak baik 2 = kurang baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Hal-hal yang diobservasi	Nilai	Kriteria
1.	A. Kegiatan Pendahuluan 1. Apresiasi dan Motivasi	3	
	2. Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajarannya	3	
	3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan dipelajari	4	
2.	B. Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi	4	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda	3	
	3. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	3	
	4. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)	4	
	5. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).	3	

3	C. Kegiatan Penutup		
	1. Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan.	4	
	2. Guru memberikan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan.	4	
	3. Guru memberikan tindak lanjut berupa rangkuman tentang materi yang akan dibahas minggu depan.	3	
	Jumlah Skor	38	
	Presentase	$\frac{38}{40} \times 100\%$	3.8

Obsever memberikan penilaian dengan menulis rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Balerejo, 15 November 2017
Obsever

Rochmah

Rochmah, S.Pd
NIP. 196303021984032004

LEMBAR OBSERVASI GURU MENGAJAR

Nama Guru : Rusdiana
 Sekolah : SD Negeri 2 Balerejo
 Kelas/Semester : IV/I
 Pertemuan/Siklus : II/I
 Hari/Tanggal : Jumat/17 November 2017

Petunjuk:

Berilah skor pada poin-poin dengan cara memberikan angka pada kolom skor (1, 2, 3, dan 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = tidak baik 2 = kurang baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Hal-hal yang diobservasi	Nilai	Kriteria
1.	A. Kegiatan Pendahuluan 1. Apresepsi dan Motivasi	3	B
	2. Memberikana pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajarann	3	B
	3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan di pelajari	4	Sangat Baik
2.	B. Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi	4	Sangat Baik.
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda	3	Baik
	3. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	3	Baik
	4. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)	4	Sangat Baik
	5. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).	3	Baik

LEMBAR AKTIVITAS GURU MENGAJAR

Nama Guru : Rusdiana
 Sekolah : SD Negeri 2 Balerejo
 Kelas/Semester : IV/I
 Pertemuan/Siklus : II/II
 Hari/Tanggal : 27 November 2017

Petunjuk:

Berilah skor pada poin-poin dengan cara memberikan angka pada kolom skor (1, 2, 3, dan 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = tidak baik 2 = kurang baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Hal-hal yang diobservasi	Nilai	Kriteria
1.	A. Kegiatan Pendahuluan 1. Apresepsi dan Motivasi	4	
	2. Memberikana pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajarann	3	
	3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan di pelajari	4	
2.	B. Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi	4	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda	4	
	3. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	3	
	4. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)	3	
	5. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).	3	

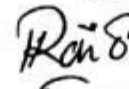
3	C. Kegiatan Penutup		
	1. Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan.	4	
	2. Guru memberikan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan.	4	
	3. Guru memberikan tindak lanjut berupa rangkuman tentang materi yang akan dibahas minggu depan.	3	
Jumlah Skor			
Presentase			

Obsever memberikan penilaian dengan menulis rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Balerejo, 27 November 2017

Obsever



Rochmah, S.Pd

NIP. 196303021984032004

LEMBAR OBSERVASI GURU MENGAJAR

Nama Guru : Rusdiana
 Sekolah : SD Negeri 2 Balerejo
 Kelas/Semester : IV/I
 Pertemuan/Siklus : I/II
 Hari/Tanggal : Rabu/22 November 2017

Petunjuk:

Berilah skor pada poin-poin dengan cara memberikan angka pada kolom skor (1, 2, 3, dan 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = tidak baik 2 = kurang baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Hal-hal yang diobservasi	Nilai	Kriteria
1.	A. Kegiatan Pendahuluan 1. Apresiasi dan Motivasi	4	
	2. Memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajarannya	3	
	3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan dipelajari	4	
2.	B. Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi	4	
	2. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras berbeda-beda	4	
	3. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	3	
	4. Siswa bermain games berupa Lomba Cerdas Cermat (LCT)	3	
	5. Siswa bertournament mengumpulkan poin. (Kelompok yg mengumpulkan point terbanyak akan mendapat pujian atau hadiah).	3	

3	C. Kegiatan Penutup		
	1. Guru menyampaikan kesimpulan tentang materi yang disampaikan.	4	
	2. Guru memberikan tes formatif untuk melihat tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan.	4	
	3. Guru memberikan tindak lanjut berupa rangkuman tentang materi yang akan dibahas minggu depan.	3	
	Jumlah Skor	39.	
	Presentase		

Obsever memberikan penilaian dengan menulis rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Balerejo, 21 November 2017
Obsever

Rochmah

Rochmah, S.Pd
NIP. 196303021984032004

Nama	KKM	Nilai UTS	Nilai akhir	KELAMIN
aisyah ramadani	70	80	80	P
aziz riski setiawan	70	85	85	L
arora hidayah	70	67,5	71,25	P
cahya kinanti	70	62,5	70	P
ferza arya saputra	70	65	70	L
iqbal hermawan	70	67,5	70	L
ihsan taufiq	70	97,5	97,5	L
zidan surya sanjaya	70	60	70	L
m. Fadil ramadhani	70	60	71,25	L
maulana riyhan ilham	70	67,5	70	L
naila khasanati	70	67,5	71,25	P
nazwa mukminatun afifah	70	60	72,5	P
riya citra lestari	70	62,5	70	P
renzi indah pratiwi	70	75	75	P
ahmad rofi'i	70	65	70	L
tiara intan saputri	70	65	70	P
feliya eka jaya	70	82,5	82,5	L
farel vergian resta putra	70	85	85	L
kesuya jesila	70	80	80	P
sulalman rasyid	70	60	70	L

MERAH <kkm = 13

HITAM >kkm = 7

LAKI-LAKI = 11

PEREMPUAN= 9

DAFTAR NILAI PRETES-POSTES

SIKLUS I

No	Subjek	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Tuntas dan Tidak Tuntas					
		Pretest	T	TT	Posttest	T	TT
1	Aisyah Ramadani	80	T		90	T	
2	Aziz Riski Setiawan	70	T		80	T	
3	Arora Hidayah	70	T		80	T	
4	Cahya Kinanti	70	T		65		TT
5	Ferza Arya Saputra	70	T		80	T	
6	Iqbal Hermawan	70	T		90	T	
7	Ikhsan Taufiq	80	T		90	T	
8	Zidan Surya Sanjaya	70	T		65		TT
9	M. Fadil Ramadani	70		TT	90	T	
10	Maulana Riyan Ilham	60		TT	65		TT
11	Naila Khasanati	65		TT	80	T	
12	Nazwa Mukminatun Afifah	75	T		80	T	
13	Riya Citra Lestari	60		TT	65		TT
14	Renzi Indah Pratiwi	70		TT	80	T	
15	Ahmad Rofi'i	75	T		60		TT
16	Tiara Intan Saputri	60	T		65		TT
17	Feliya Eka Jaya	80	T		90	T	
18	Farel Vergian Resto Putra	75		TT	80	T	
19	Kesuya Jesila	80	T		90	T	
20	Sulaiman Rasyid	60		TT	65		TT

Jumlah	1.410			1.550		
Rata-rata	70,5			77,5		
Nilai Minimal	60			65		
Nilai Maksimal	80			90		
Presentase Ketuntasan Belajar		66,66%	33,33%		66,66%	33,33%

Keterangan:

Pretest:

1. Tuntas KKM = 13 anak
2. Tidak Tuntas = 7 anak
3. Nilai Minimal = 60
4. Nilai Maksimal = 80

Posttest:

1. Tuntas KKM = 13 anak
2. Tidak Tuntas = 7 anak
3. Nilai Minimal = 65
4. Nilai Maksimal = 90

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran



Rochmah, S.Pd
NIP. 196303021984032004

Batanghari, 17 November 2017

Mahasiswa peneliti



Rusdiana
NPM: 13105785

DAFTAR NILAI PRETES-POSTES

SIKLUS II

No	Subjek	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Tuntas dan Tidak Tuntas					
		Pretest	T	TT	Posttest	T	TT
1	Aisyah Ramadani	70	T		90	T	
2	Aziz Riski Setiawan	70	T		80	T	
3	Arora Hidayah	60		TT	70	T	
4	Cahya Kinanti	75	T		80	T	
5	Ferza Arya Saputra	75	T		90	T	
6	Iqbal Hermawan	70	T		90	T	
7	Ikhsan Taufiq	90	T		95	T	
8	Zidan Surya Sanjaya	75	T		75	T	
9	M. Fadil Ramadani	75	T		85	T	
10	Maulana Riyan Ilham	60		TT	80	T	
11	Naila Khasanati	60		TT	65		TT
12	Nazwa Mukminatun Afifah	75	T		85	T	
13	Riya Citra Lestari	60		TT	65	T	TT
14	Renzi Indah Pratiwi	60		TT	60		TT
15	Ahmad Rofi'i	80	T		70	T	
16	Tiara Intan Saputri	80	T		90	T	
17	Feliya Eka Jaya	80	T		90	T	
18	Farel Vergian Resta Putra	80	T		90	T	
19	Kesuya Jesila	85	T		90	T	
20	Sulaiman Rasyid	60		TT	65		TT

Jumlah	1.440			1,605		
Rata-rata	72			80,25		
Nilai Minimal	60			60		
Nilai Maksimal	90			95		
Presentase Ketuntasan Belajar		65,77%	33,2%		83,33%	16,66%

Keterangan:

Pretest:

1. Tuntas KKM = 14 anak
2. Tidak Tuntas = 6 anak
3. Nilai Minimal = 60
4. Nilai Maksimal = 90

Posttest:

1. Tuntas KKM = 16 anak
2. Tidak Tuntas = 4 anak
3. Nilai Minimal = 60
4. Nilai Maksimal = 95

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran



Rochmah, S.Pd
NIP. 196303021984032004

Batanghari, 24 November 2017

Mahasiswa peneliti



Rusdiana
NPM: 13105785



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
JURUSAN TARBIYAH**

Sekretariat : Jl. Ki. Hajar Dewantoro 15 A Metro, Telp (0725) 41507

Nomor : Sti.06/JST/PP.00.9/4260/20162016
Lamp : -
Hal : **IZIN PRA SURVEY**

Metro, 19 Desember 2016

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SDN 2 Balerejo
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dalam rangka penyelesaian tugas akhir/skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Judul : Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) Kelas IV SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017

Untuk melakukan *PRA SURVEY* di SDN 2 Balerejo.

Demikianlah permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua Jurusan Tarbiyah,

Dr. Akja, M.Pd
NIP. 19691008 200003 20054



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BALEREJO
KECAMATAN BATANGHARI**

SURAT IZIN PRA SURVEY


No : 422/ 66/ 11.UPTD.06/ SD.2.40/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan Surat Permohonan Pra Survey dari Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Jurai Siwo Metro Nomor: St.06/JST/PP.00.9/4260/2016, dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Jurusan Tarbiyah STAIN Jurai Siwo Metro:

Nama : RUSDIANA
NPM : 13105785
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PGMI

Untuk mengadakan Penelitian di SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur dengan judul "*PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIME GAME TOURNAMENT (TGT) KELAS IV SDN 2 BALEREJO KECAMATAN BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017*".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

04 Januari 2017
Kepala SDN 2 Balerejo

SITI MARFIYAH, S.Pd
NIP. 19640201 198512 2001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : P-0752/In.28/FTIK/PP.00 9/04/2017
 Lamp : -
 Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Metro, 18 April 2017

Kepada Yth:
 1. Sdr. Sudirin, M.Pd.
 2. Sdr. Dr. Yudiyanto, M.Si.
 Dosen Pembimbing Skripsi
 Di -
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, maka mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi, untuk itu kami mengharapkan kesediaan saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rusdiana
 NPM : 13105785
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/PGMI
 Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa dari proposal sampai dengan penulisan skripsi, termasuk penelitian.
 - a. Dosen pembimbing, bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan koreksi akhir.
 - a. Ass. Dosen Pembimbing bertugas melaksanakan sepenuhnya bimbingan sampai selesai.
2. Waktu menyelesaikan skripsi:
 - a. Maksimal 4 (empat) semester sejak mahasiswa yang bersangkutan lulus komprehensif.
 - b. Waktu menyelesaikan skripsi 2 (dua) bulan sejak mahasiswa yang bersangkutan menyelesaikan konsep skripsinya sampai BAB II (pendahuluan + Konsep Teoritis).
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan skripsi yang dikeluarkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya antara 40 s.d 60 halaman bagi yang menggunakan Bahasa Arab dengan:
 - a. Pendahuluan ± 1/6 bagian
 - b. Isi ± 2/3 bagian
 - c. Penutup ± 1/6 bagian

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


 Dra. Isti Falonah, MA
 NIP. 19670531119930320031



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296. Website www.tarbiyah.metro.univ.ac.id. e-mail tarbiyah.iaim@metro.univ.ac.id

Nomor : B-2241/In.28/D.1/TL.00/10/2017
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SD N 2 BALEREJO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2240/In.28/D.1/TL.01/10/2017, tanggal 24 Oktober 2017 atas nama saudara:

Nama : **RUSDIANA**
NPM : 13105785
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD N 2 BALEREJO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

24 Oktober 2017
Mekan I,
[Signature]
Atonah MA
0531 199303 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN 2 BALEREJO KECAMATAN BATANGHARI
 Alamat : Jl. Dusun Gunatoro Desa Balarejo Kecamatan Batanghari

SURAT KETERANGAN

No : 422/ .../ 11.UPTD.06/ SD.2.40/2017

Kepala Sekolah SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur,
 memberikan keterangan:

Nama : Rusdiana
 Npm : 13105785
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah
 IAIN METRO

telah melaksanakan penelitian di SDN 2 Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018".

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Balerejo, 15 November 2017
 Kepala SDN 2 Balerejo



SUCI MARFIYAH, S.Pd
 NIP. 19640201 198512 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampung 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah_iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2240/In.28/D.1/TL.01/10/2017

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
 menugaskan kepada saudara:

Nama : RUSDIANA
 NPM : 13105785
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD N 2 BALEREJO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 24 Oktober 2017

Wakil Dekan I,

Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iriangmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website : www.tarbiyah.metrouniv.ac.id ; e-mail : iaimetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785

Jurusan : PGMI
Semester : IX

No	Hari /Tanggal	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		1. Kalkulator 2. Fraksi mole, 12, 13 14, 15, 21, 22 3. Ayt dan hadist yg sesuai Variable. 4. materi sebagai lampiran	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Pembimbing I

Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id ; e-mail : iaimetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785

Jurusan : PGMI
Semester : IX

No	Hari / Tanggal	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Kamis 4/10/2018	- Berikan saran hasil penelitian data mentah hasil kerja sama	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Pembimbing II,

Dr. Yudiyanto, M.Si
NIP. 19760222 200003 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id ; e-mail : iaimetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO**

Nama : Rusdiana
 NPM : 13105785

Jurusan : PGMI
 Semester : IX

No	Hari /Tanggal	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	<i>Rusdi</i> <i>15/10/2018</i> <i>/11</i>	<i>100 - 4 mungkas</i>	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PGMI,

Nurul Afifah, M.Pd.I
 NIP. 19781222 201101 2 007

Pembimbing II,

Dr. Yudiyanto, M.Si
 NIP. 19760222 200003 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47296 ; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id ; e-mail : iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rusdiana
NPM : 13105785

Jurusan : PGMI
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
1	Rabo 17/18 11	acc di Cjka.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007

Pembimbing I

Sudirin, M.Pd
NIP. 19620624 198912 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Rusdiana
 NPM : 13105785
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV DENGAN
 MENGGUNAKAN TGT SDN 2 BALEREJO BATANGHARI
 KABUPATEN LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 15 Januari 2018

Ketua Jurusan PGMI

Nurul Affah, M.Pd.I.
 NIP. 19781222 201101 2 007



148

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-0115/ln.28/S/OT.01/01/2018**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : RUSDIANA
NPM : 13105785
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMi

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2017 / 2018 dengan nomor anggota 13105785.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 15 Januari 2018
Kepala Perpustakaan,



[Signature]
Drs. Mokhtarid, Sudin, M.Pd.
NIP. 195808311981031001

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN

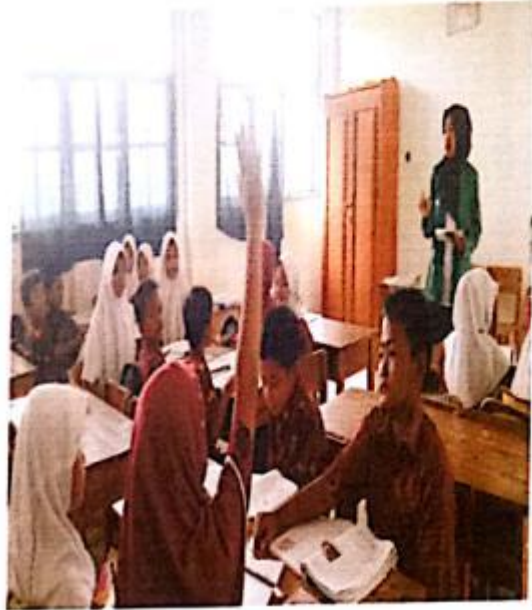
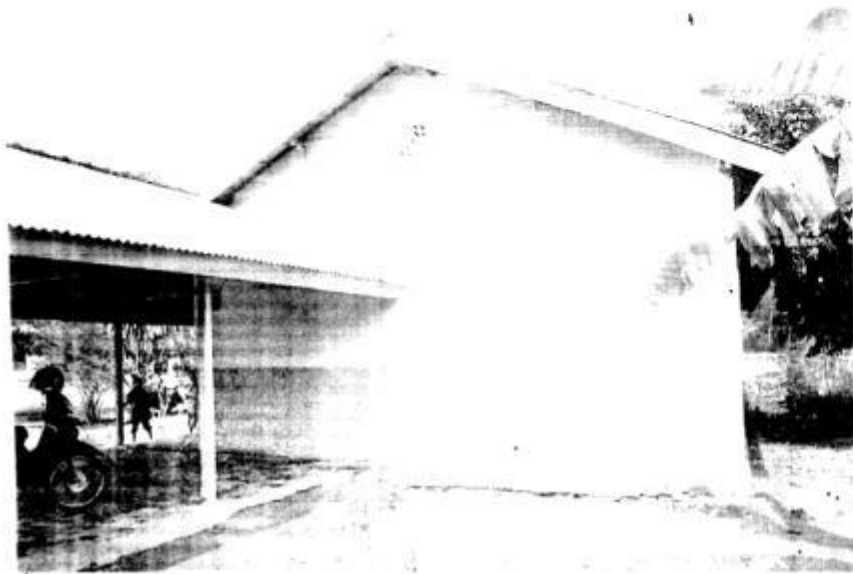
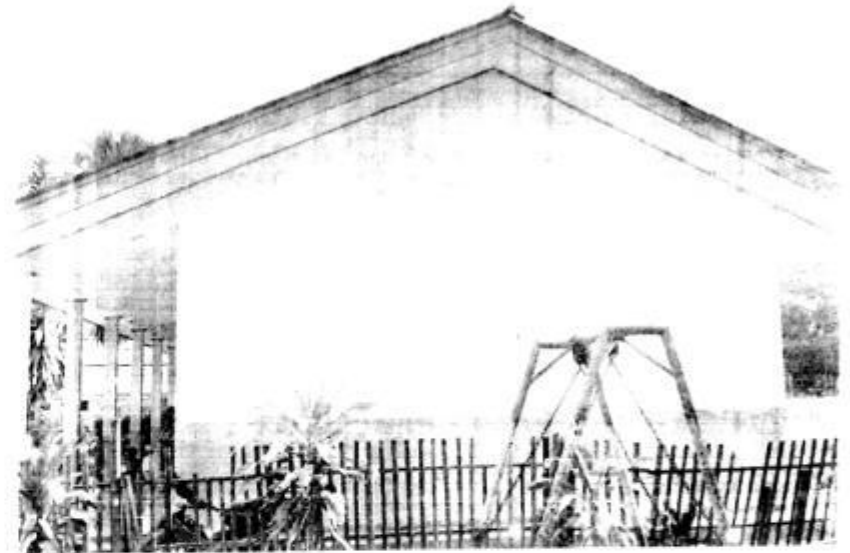




FOTO BANGUNAN SDN 2 BALEREJO KECAMATAN BATANGHARI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR



BAB

7

BENDA-BENDA DAN SIFATNYA



Tujuan Pembelajaran

Kamu dapat mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu.

Di sekitarmu, baik itu di rumah, di sekolah, maupun di tempat-tempat lain, pasti banyak sekali terdapat benda. Benda-benda tersebut memiliki beraneka macam bentuk, wujud, dan warna.

Benda adalah segala sesuatu yang berada di alam dan mempunyai wujud. Benda disebut juga barang. Benda merupakan makhluk tak hidup.

Coba kamu perhatikan pensil, sebotol sirup, dan sebuah balon berisi udara. Pensil, sirup dalam botol, dan udara dalam balon adalah contoh benda yang berbeda sifat.

Benda padat umumnya keras kalau dipegang. Tetapi bagaimana dengan tanah lumpur? Apakah merupakan benda padat? Ya, tanah lumpur merupakan benda padat meskipun lunak kalau dipegang. Jadi, benda padat itu tidak selalu keras kalau dipegang, ada pula yang lunak.

Apakah perbedaannya dengan benda cair? Perhatikan segelas air sirup! Kelihatan atau tidakkah air itu? Sentuhlah dengan ujung jari tanganmu! Keras atau tidak? Tentu terasa, hanya tidak keras seperti benda padat. Coba kamu sebutkan contoh benda cair yang lain!

Kata Kunci

Benda/barang: segala sesuatu yang ada di alam dan mempunyai wujud.



b. Cara Kerja

- 1) Timbanglah batu koral dengan menggunakan timbangan!
- 2) Pindahkan batu dari atas meja ke dalam gelas plastik! Berubahkah bentuknya?
- 3) Tekanlah batu koral dengan tangan! Berubahkah ukurannya?



c. Bahan Diskusi

- 1) Apakah benda padat mengisi seluruh ruangan dalam gelas plastik?
- 2) Apakah benda padat memiliki berat?
- 3) Bagaimanakah sifat benda padat?

2. Benda Cair

Benda cair adalah benda yang memiliki sifat sebagai berikut.

- a. Bentuknya berubah-ubah sesuai dengan wadahnya.
- b. Mengalir dari tempat yang tinggi ke rendah.
- c. Meresap melalui celah-celah kecil.
- d. Menempati ruangan.
- e. Permukaan benda cair yang tenang selalu datar.
- f. Benda cair dapat menekan ke segala arah.

Perhatikan benda-benda di sekitarmu! Adakah air? Termasuk benda apakah air? Coba sebutkan benda cair lainnya! Bagaimana sifat benda cair? Untuk mengetahui sifat benda cair, lakukanlah kegiatan berikut!



KEGIATAN 2

Sifat Benda Cair

1. Bahan

- | | |
|------------------|--------------|
| 1) Gelas plastik | 3) Air |
| 2) Botol plastik | 4) Timbangan |



2. Cara Kerja

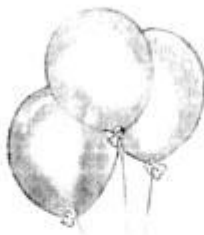
- 1) Timbanglah botol plastik kosong dengan timbangan, catatlah beratnya, kemudian isi botol tersebut dengan air!
- 2) Timbanglah kembali botol berisi air tersebut! Apakah hasilnya sama dengan botol kosong?

- 3) Pindahkan air yang berada di dalam botol ke dalam gelas plastik! Apakah bentuknya berubah? Apakah ukurannya berubah?



Diskusi

- 1) Apakah seluruh ruangan botol terisi penuh air?
- 2) Apakah benda cair memiliki berat?
- 3) Bagaimanakah sifat benda cair?



Gambar 3.1 Balon yang Terisi Udara
Merupakan Benda Cair

3 Benda Gas

Apakah yang dipompakan ke dalam ban sepeda? Kalau kamu meniup balon, apakah yang kamu masukkan ke dalam balon? Benda yang kamu masukkan ke dalam balon dan ban sepeda tersebut adalah udara. Apakah udara dapat kita rasakan? Ban yang dipompa secara terus-menerus akan menjadi keras karena udara menekan ban dari dalam.

Meskipun udara tidak dapat kita lihat, keberadaannya dapat kita rasakan. Hal ini dapat terjadi saat kita berada di dekat balon yang terbuka. Kita dapat merasakan hembusan udara keluar dari mulut balon tersebut. Benda yang tidak dapat kita lihat, tetapi dapat kita rasakan itu adalah benda gas. Udara termasuk benda gas. Benda gas biasanya tidak berwarna, ada yang berbau, dan ada yang tidak berbau.

Benda gas bersifat mengisi ruangan yang ditempatinya. Bentuk dan volume benda gas selalu berubah. Untuk lebih memahami tentang benda gas, lakukan kegiatan berikut!



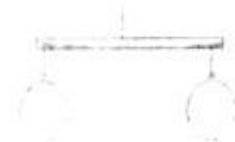
Gambar 3.2 Balon Gas
Selalu Berubah Bentuk dan
Ukurnya

KEGIATAN 3

Sifat Benda Gas

a. Alat dan Bahan

- 1) Pompa angin kecil
- 2) Balon sebanyak dua buah
- 3) Kayu



b. Kerja

- 1) Pompalah balon sampai mengembang!
- 2) Gantungkan dua buah balon yang telah diisi udara seperti pada gambar di depan. Usahakan keduanya seimbang!
- 3) Pecahkan salah satu balon! Apakah kedua balon masih seimbang? Balon manakah yang lebih berat?
- 4) Tariklah pompa, lalu letakkan jarimu pada ujung pompa tersebut sehingga tidak ada udara yang dapat keluar. Tekanlah pompa ke dalam! Apakah ruangan yang berisi udara menjadi kecil?



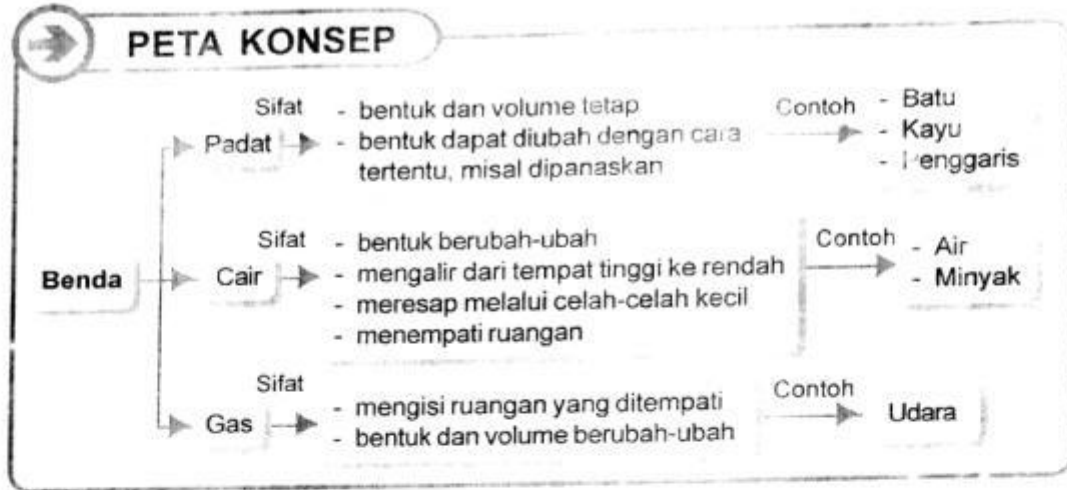
c. Bahan Diskusi

- 1) Apakah udara mengisi seluruh ruang di dalam balon?
- 2) Apakah udara memiliki berat?
- 3) Apakah udara dapat dimampatkan?
- 4) Bagaimanakah sifat benda gas?



AGAR DIINGAT

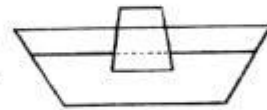
1. Benda menurut wujudnya ada tiga macam, yaitu benda padat, cair, dan gas.
2. Bentuk dan ukuran benda padat selalu tetap, meskipun tempatnya berubah.
3. Bentuk benda cair sesuai bentuk ruangan yang ditempatinya, namun ukurannya selalu tetap.
4. Benda gas selalu mengisi seluruh ruangan yang ditempatinya.
5. Bentuk dan ukuran benda gas selalu mengikuti/menyesuaikan dengan bentuk dan ukuran ruangan yang ditempatinya.
6. Benda padat, cair, dan gas masing-masing memiliki berat.



PELATIHAN

- A. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan menuliskan huruf a, b, c, atau d di buku tugasimu!
- Benda yang bentuk dan volumenya selalu tetap adalah benda
 - padat
 - cair
 - gas
 - padat dan cair
 - Benda gas mempunyai
 - bentuk tidak tetap, tetapi ukurannya tetap
 - bentuk dan ukurannya tetap
 - bentuk dan ukurannya tidak tetap
 - bentuk tetap, tetapi ukurannya tidak tetap
 - Benda yang tidak dapat kita lihat, tetapi dapat kita rasakan adalah benda
 - padat
 - keras
 - cair
 - gas
 - Bila air di dalam teko dipindahkan ke dalam gelas, maka ukuran air akan
 - bertambah dari ukuran air di dalam teko
 - sama dengan ukuran air di dalam gelas
 - tetap seperti ukuran air di dalam teko
 - berkurang dari ukuran air di dalam teko

5. Bau minyak wangi dapat memenuhi seluruh kamar. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa udara
6. Kapur barus termasuk benda
7. Bentuk benda cair selalu
8. Benda memiliki sifat lentur, artinya
9. Contoh benda keras adalah
10. Gelas kosong ditangkupkan terbalik ke dalam air, ternyata air tidak dapat masuk ke dalam gelas. Percobaan tersebut membuktikan bahwa udara



C. Coba kerjakanlah soal-soal berikut di buku tugasmu!

1. Air dapat menjadi benda cair, padat, dan gas. Apa yang memengaruhinya? Jelaskan!
2. Udara ada di mana-mana. Jelaskan maksud pernyataan tersebut!
3. Apa saja sifat-sifat benda padat? Sebutkan lima contoh benda padat!
4. Apa saja sifat-sifat benda cair? Sebutkan lima contoh benda cair!
5. Apa saja sifat-sifat benda gas? Sebutkan lima contoh benda gas!
6. Mengapa ban sepeda harus dipompa dengan udara? Mengapa ban sepeda dapat kempes?
7. Jenis benda apakah yang memiliki sifat-sifat berikut?
 - a. memiliki bentuk dan ukuran yang tetap
 - b. selalu mengisi ruangan
 - c. bentuknya selalu mengikuti bentuk wadahnya
8. Masing-masing gambar di bawah ini menunjukkan setidaknya satu sifat dari benda.



a



b



c



d

Gambar mana yang menunjukkan:

- a. benda padat memiliki bentuk yang tetap.
- b. benda cair dapat berubah bentuk, dan
- c. benda gas dapat dimampatkan?
9. Sebutkan kegunaan pegas atau per dalam kehidupan sehari-hari!
10. Besi adalah benda keras. Bagaimana pandai besi membentuk besi hingga menjadi berbagai bentuk benda?

RIWAYAT HIDUP



Rusdiana dilahirkan di desa Balerejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 01 Agustus 1995, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan bapak Yahman dan ibu Sukarti. Pendidikan dasar yang peniliti tempuh di SD Negeri 1 Balerejo selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di

SMP Negeri 3 Batanghari selesai pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di MAN 2 Metro (IPA) selesai pada tahun 2013, dan kemudian melanjutkan pendidikan di Jurusan SI Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro selesai pada tahun 2018.