

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern sekarang, ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat serta menyentuh pada semua aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dibidang pendidikan dan pengajaran. Peningkatan mutu pendidikan sangat ditentukan oleh guru sebagai pendidik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan kata lain guru menempati titik central pendidikan agar guru mampu menunaikan tugasnya dengan baik. Oleh sebab itu guru terlebih dahulu harus memahami hal-hal yang berhubungan proses belajar mengajar seperti halnya proses pendidikan yang diharapkan dengan peranan guru yang sangat penting adalah mengaktifkan dan mengefisienkan proses belajar disekolah termasuk didalamnya penggunaan metode yang sesuai.

Pada pelajaran IPA disekolah dasar tidak berjalan dengan efektif, karena IPA adalah salah satu ilmu penting yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Masih banyak guru yang mengajarkan IPA didalam proses mengajar tidak memakai alat peraga, sehingga berakibat tidak tepat dan tidak pahamnya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Peran guru sangat menentukan didalam penyampaian materi pembelajaran, juga harus pandai menggunakan metode yang tepat termasuk penerapan media pembelajaran. Selain itu pengkondisian siswa sangat diperlukan agar terjadi situasi belajar yang kondusif. Sehingga dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar berjalan secara efisien dan efektif.

Fakta yang berada dilapangan pada pelajaran IPA dikelas IV, siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Terbukti dengan hasil ulangan hariannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70, dari 12 siswa hanya 55% yang mendapatkan nilai diatas KKM berarti ada 20 siswa, dan 45% mendapatkan nilai dibawah KKM sekitar 8 siswa yang belum memahami materi yang disampaikan.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan media dan model pembelajaran yang tepat dan tidak menarik. Sehingga siswa terkesan jenuh dan pasif setiap menghadapi proses pembelajaran didalam kelas. Penggunaan metode mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran IPA, guna meningkatkan mutu pengajaran. Penerapan suatu metode pengajaran harus ditinjau dari segi keefektifan, keefesienan dan karakteristik materi pelajaran. Salah satu metode yang diterapkan adalah dengan menggunakan model (TGT) *teamgames tournament*. Hal ini untuk memotivasi agar siswa dapat belajar secara aktif. Jadi, selain belajar IPA

siswa dituntut peran aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar dan juga dapat menguasai bahan pelajaran. Bagi siswa yang kurang mampu dalam menguasai bahan pelajaran akan mempunyai nilai yang lebih rendah bila dibandingkan dengan siswa yang lebih menguasai bahan pelajaran. Dalam hal ini agar siswa dapat menguasai bahan pelajaran maka dituntut adanya aktifitas dari siswa agar dapat mengingat bahkan lebih dari itu siswa harus dapat memahami, mengaplikasikan dan mengevaluasi bahan pelajaran.

Berpedoman pada uraian diatas, maka peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Mengapa tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran IPA rendah ?
2. Mengapa terjadi kejenuhan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran IPA ?
3. Apakah dalam pembelajaran guru sudah menggunakan metode yang tepat ?
4. Apakah menggunakan metode *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA ?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Materi struktur tumbuhan dan fungsinya Pada Siswa Kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi. Penelitian hasil belajar ranah Kognitif dari (C1) mengingat adalah mengingat kembali informasi, menjelaskan factual, dan pengenalan, (C2) memahami adalah menafsirkan informasi dengan kata-kata sendiri, (C3) menerapkan adalah kemampuan menggunakan menggunakan konsep yang diterima dalam situasi baru secara nyata, (C4) menganalisis adalah menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya..

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diambil, maka dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Karangpatri 05 Bekasi ?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV setelah menggunakan Model *Team Game Tournament* ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT

dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Karangpatri 05 Bekasi ?.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki arti penting untuk banyak orang diantaranya :

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini, memberikan motivasi, minat, dan hasil belajar yang diharapkan
2. Bagi guru adalah sebagai pengetahuan dibidang pendidikan yang terus berkembang di era ini.
3. Bagi sekolah, menjadikan masukan dalam hal menyampaikan pembelajaran didalam kelas secara efektif.
4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk melaksanakan penelitian lanjutan, khususnya terkait dengan penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Pengertian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Belajar

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.¹Perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengalami proses pembelajaran tentu saja mengarah ke arah yang positif karena perubahan itu dilakukan secara sadar, terus menerus dan terarah dengan baik.

Thursan Hakim sendiri mendefinisikan dalam bukunya yang berjudul belajar secara efektif, bahwa belajar merupakan proses perubahan didalam kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecapakan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuannya.²

Senada dengan Oemar Hamalik yang berpendapat bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning*

¹ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010. h. 2.

²Thursan Hakim. *Belajar Secara Efektif*. (Jakarta: Puspa Swarsa. 2001). h.1.

is defined as the modification of behavior through experiencing).³ Menurut Pengertian ini belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya proses mengingat suatu, tetapi harus mengalami secara langsung, dengan begitu seseorang dapat lebih memaknai proses belajar tersebut.

Adapun menurut Morgan dalam bukunya *introduction to psychology* yang dikutip dari Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.⁴ Menurut pengertian ini belajar ditandai oleh adanya perubahan. Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan tersebut diperoleh melalui latihan, bukan perubahan dengan sendirinya karena pertumbuhan kematangan atau karena keadaan sementara.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Skinner yang dikutip dari Dimiyati dan Mudjiono bahwa belajar adalah suatu perilaku.⁵ Menurut pengertian ini, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun.

Dari uraian-uraian tersebut diatas, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan pada diri seseorang berdasarkan pengalamannya untuk

³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 27

⁴Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 84

⁵Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 9

merubah sesuatu menjadi lebih baik. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan yang bersifat relatif menetap.

b. Pengertian Hasil Belajar.

Secara etimologi hasil dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang didapat sebagai akibat adanya usaha.⁶ Hasil belajar sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar.

Dalam suatu proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan atau kapabilitas yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kemampuan yang dicapai ini juga dapat dikatakan sebagai indikator untuk mengetahui hasil belajar.

Menurut Hamalik pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari yang tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku yang termasuk hasil belajar meliputi: Pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, keterampilan etis, budi pekerti, apresiasi dan sikap.⁷ Menurut Pendapat tersebut, siswa dikatakan telah mengalami belajar jika pada dirinya terjadi perubahan-perubahan kearah yang baik atau terjadi peningkatan kualitas pada diri siswa. Jika terjadinya

⁶Badudu dan Zain, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994) , h. 501

⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Askara, 2003), h. 30

perubahan pada diri siswa kearah yang tidak baik atau negatif berarti bukan hasil belajar.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸Siswa dikatakan telah mempunyai hasil belajar setelah menunjukkan kemampuan tertentu sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. sebaliknya siswa tidak dikatakan memiliki hasil belajar jika tidak menunjukkan kemampuan tertentu walaupun ia telah belajar. Seorang siswa telah memperoleh hasil belajar sanggup berbuat atau melakukan sesuatu yang tidak sanggup dilakukan sebelumnya.

Menurut William Burton dalam Hamalik sebagai hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasibilitas dan keterampilan yang diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.⁹Dengan demikian hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat diterima oleh siswa dan berguna serta bermakna bagi kehidupannya. Sesuatu itu dapat berupa nilai, pengertian, sikap, serta keterampilan yang tadinya tidak dimiliki oleh siswa sekarang dapat dimilikinya.

Menurut Bloom seperti dikutip oleh Eveline hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga tingkatan yang terkenal dengan tiga ranah

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h.22

⁹Oemar Hamalik, *Op, Cit.*, h. 31

taksonomi Bloom yaitu ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁰ Hasil belajar dengan ranah Taksonomi Bloom merupakan dengan cara memberi penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap aktivitas siswa.

Seiring dengan berkembangnya psikologi kognitif, maka berkembang pula cara-cara mengevaluasi pencapaian hasil belajar, terutama dalam ranah kognitif. Salah satu perkembangan yang menarik adalah revisi Taksonomi Bloom tentang dimensi Kognitif. Anderson & Krathwohl mengklasifikasikan proses kognitif menjadi 6 kategori, yaitu: C1. Mengingat, C2. Memahami, C3. Menerapkan, C4. Menganalisis, C5. Menilai, C6. Mencipta.¹¹

Adapun uraian proses ranah kognitif yaitu :

a. Ranah Kognitif

Pada dasarnya kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berberfikir, termasuk didalamnya, mulai kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, kemampuan mengevaluasi dalam ranah kognitif

¹⁰Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: UNJ, 2012), h. 6

¹¹Ibid.,

itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai ke jenjang yang paling tinggi.

Adapun uraian proses ranah kognitif yaitu :

1. C1 Mengingat (*remember*), mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan memori atau ingatan yang lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*) kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia sedangkan memanggil kembali (*reccaling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.
2. C2 Memahami (*understand*), memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari sebagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami berkaitan dengan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan dan membandingkan (*comparing*). mengklasifikasikan akan muncul ketika seseorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan

konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan menunjuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan dan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

3. C3 Menerapkan (*apply*), mereapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*prosedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*) menjalankan prosedur merupakan proses kognitif dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. jika siswa tidak mengetahui prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan.
4. C4 Menganalisis (*analysis*) Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian tersebut mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari

kegiatan pembelajaran disekolah. berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting dari pada dimensi proses kognitif yang lain seperti menganalisis dan menciftakan kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung.

5. C5 Mengevaluasi (*evaluate*), evaluasi berkaitan dengan kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektifitas, efesiensi, dan konistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif dan kualitatif serta dapat dilakukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi.

6. C6 Mencipta (*Create*) Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama membentuk kesatuan dan koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan yang sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berfikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan.

Dari definisi hasil belajar menurut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kesatuan tiga aspek yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu aspek kognitif: C1(Mengingat), C2(Memahami), C3(Menerapkan), C4(Menganalisis) C5(Menilai), C6(Mencipta).

Keterampilan, dan sikap ilmiah. Ranah pengetahuan terdiri atas tiga kelompok yaitu : (1) pengetahuan keilmuan: prinsip-prinsip, hukum-hukum, teori-teori dan jaringan konsep, (2) hakikat IPA, keterbatasan IPA, dan proses-proses perumusan pengetahuan didalam IPA, dan (3) hubungan antara IPA dengan bidang-bidang lain, peranan IPA dalam masyarakat, implikasi sosial dan kultural sains, serta hubungan antara sains teknologi dan

masyarakat.¹² Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.¹³ Kurikulum adalah seperangkat pembelajaran untuk tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat didefinisikan bahwa IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari, memahami dan mengamati berbagai gejala-gejala alam sekitar yang bersifat analisis, logis, rasional lengkap dan cermat, yang berupa prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-konsep maupun fakta-fakta yang ditunjukkan untuk menjelaskan gejala-gejala alam yang satu dengan lainnya sehingga membentuk sudut pandang baru terhadap objek yang diamati.

c. Pengertian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Hasil belajar kemampuan seseorang untuk berfikir dan berlatih mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu yang dilakukan disekolah, dimana hasil belajar ini dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru yang mencakup bidang kognitif, afektif,

¹² Sumaji, dkk, *Pendidikan Sains yang Humanitis* (Kanisius, 2009), h. 140

¹³ *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, h. 124

dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu yang mempelajari, memahami, dan mengamati berbagai gejala-gejala alam sekitar yang bersifat analisis, logis, rasional, lengkap dan cermat, yang berupa prinsip-prinsip, ditunjukkan untuk menjelaskan gejala-gejala alam yang satu dengan yang lainnya sehingga membentuk sudut pandang baru terhadap objek yang diamati.

Pembelajaran IPA di SD adalah suatu proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga siswa dapat dipraktikan, mengalami, mengembangkan apa yang didapat dari lingkungan sekolah, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sehingga materi pembelajaran mudah diingat siswa dan bermakna.

Adapun menurut Wahyudin Nur Nasution, yang dikutip dari tulisannya yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran mengemukakan:

Hasil belajar IPA adalah penguasaan produk IPA yang mengacu pada perubahan kemampuan bidang kognitif yang mencakup dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural) dan dimensi proses kognitif (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, mencipta) yang dicapai siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran

IPA yang ditempuh selama kurun waktu tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.¹⁴

Senada dengan Sulistyani Putri Rahmadani yang mengemukakan:

Hasil belajar IPA merupakan perubahan perilaku yang mencakup tiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akibat dari proses belajar yang memahami kumpulan fakta tentang gejala alam dan ilmu alam yang nyata yang berlangsung secara bertahap dan berjenjang melalui interaksi dengan lingkungan. Diperoleh dengan cara sistematis melalui proses ilmiah. Hasil belajar kognitif mencakup aspek C1 (mengingat) C2 (pemahaman) C3 (penerapan) C4 (analisis) C5 (menilai) C6 (menciptakan). Hasil belajar ranah afektif meliputi sikap ilmiah, penilaiannya dapat berupa angket. Hasil belajar ranah psikomotorik, mencakup penilaian pengamatan keterampilan kelakuan kerja dalam melakukan eksperimen.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar IPA adalah kemampuan seseorang untuk berlatih mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu yang dilakukan disekolah, yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru yang mencakup ranah kognitif: C1 (Meningat), C2(Memahami), C3(Menerapkan), C4(Menganalisis), C5(Menilai), C6 (Mencipta), dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya tentang materi berbagai gejala-gejala alam sekitar yang bersifat analisis, logis, rasional, lengkap dan cermat, yang berupa prinsip-prinsip, teori-teori, hukum-hukum, konsep-

¹⁴Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strtegi Pembelajaran dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar IPA* (Analitica Islamica, 2007), h. 24

¹⁵Sulistyani Putri Rahmadani, *Pemanfaatan Media KIT IPA dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Pesawat Sederhana di Kelas V SDN Bukit Duri 010 Petang Jakarta Selatan*. Skripsi (Jurusan PGSD Universitas Negeri Jakarta, 2012), h. 27

konsep maupun fakta-fakta yang ditunjukkan untuk menjelaskan gejala-gejala alam yang satu dengan yang lainnya sehingga membentuk sudut pandang baru terhadap objek yang diamati.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Seorang hendaklah memahami karakteristik siswanya, dengan memahaminya karakteristik siswa diharapkan guru mampu menentukan langkah yang tepat dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran. Tujuan yang akan dicapai sebaiknya disampaikan kepada siswa, agar siswa merasa diberikan tugas dan tanggung jawab. Materi yang disampaikan harus menarik minat belajar siswa, sehingga siswa senang terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Wane, ada tiga karakteristik belajar pada anak yaitu:

1. Tipe visual yang ditandai dengan mudah mengingat apa yang dilihat atau didengar, lebih suka membaca dari pada dibacakan.
2. Tipe auditorial, anak lebih mudah mengingat apa yang didengar, ia suka menghafal sesuatu dengan bersuara.
3. Tipe kinestik, menyerap pelajaran melalui aktivitas dan gerakan menghafal sambil berjalan-jalan.¹⁶

Jadi seorang guru harus dapat mencermati karakteristik belajar siswa dengan memperhatikan tipe kecerdasan yang paling menonjol dari siswanya. Dengan begitu siswa dapat berkembang maksimal dari kemampuan yang dimilikinya.

Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar memasuki tingkat operasional konkret, yang memiliki ciri-ciri berfikir logis, siswa sudah banyak

¹⁶<http://Geraldine.kwanei.google.co.id> (diunduh 19 Desember 2015)

mulai berkata-kata sebagai visualisasi dari hasil pemikirannya. Dengan demikian, pada tingkat operasional kongkret sebaiknya siswa diberikan kegiatan dalam setiap pembelajaran, agar dapat melatih perkembangan berfikirnya pada tahap selanjutnya.

Menurut Piaget seperti dikutip Isjoni ada lima hal yang memiliki kaitan dengan perkembangan siswa, yaitu :

a.). Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, dalam mengajar guru hendaknya menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak, b). Anak-anak menerima pelajaran dengan baik guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan dengan sebaik-baiknya, c) Bahan yang dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tapi tidak asing, d). memiliki peluang agar pembelajaran anak sesuai dengan tingkat perkembangannya, e) Dalam ruang kelas, anak-anak hendaknya banyak diberi peluang untuk saling berbicara dengan teman-temannya dan saling berdiskusi.¹⁷ Hal inilah merupakan persyaratan yang diperlukan bagi perkembangan kognitif siswa.

3. Kurikulum IPA SD

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), Ilmu Pengetahuan Alam yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pembelajaran IPA diSD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan

¹⁷ Ibid

keterampilan proses dan sikap ilmiah. Standar kompetensi (SK) dan Kompetensi dasar (KD) IPA di SD merupakan Standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun, kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Materi IPA di kelas IV. Materi pelajaran IPA bukanlah materi yang sulit karena IPA sangat erat berkaitan dengan alam sekitar seperti lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Pelajaran IPA menuntun dalam berpikir secara ilmiah dan pelajaran IPA ini sangat menarik. Materi pelajaran IPA di kelas 4 ini akan membahas beberapa bab/tema yang semuanya harus terselesaikan dalam satu tahun pelajaran atau selama satu semester. Materi IPA ini yang dipelajari pada bab 2 Struktur tumbuhan dan fungsinya.

Standar Kompetensi : 7. Memahami struktur bagian tumbuhan dan fungsinya

Tabel 2.1

Kompetensi Dasar	Indikator
2.5 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bagian akar tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri

2.6 Menjelaskan hubungan antara struktur batang dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bagian batang tumbuhan dan fungsinya
2.7 Menjelaskan hubungan antara daun dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi daun tumbuhan dan fungsinya
2.8 Menjelaskan hubungan antara bunga dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi antara bunga dan fungsinya

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu: “model” dan “pembelajaran”. Istilah “model” diartikan oleh Suprijono merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari berbagai sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. ¹⁸Arends dalam Suprijono, mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan

¹⁸Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi dan PAIKEM, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012) h. 46

digunakan, termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mencakup penerapan dari suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang terorganisasikan secara sistematis dalam menorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dirancang dan melukiskan prosedur secara sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki pengetahuan mengenai model-model pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih hidup dan aktif. Menurut Johnson pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil, agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Sedangkan pembelajaran kooperatif menurut

Annita Lie merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.¹⁹

Sejalan dengan itu model pembelajaran kooperatifSuyatno adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri.²⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan definisi Kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen,dimana antar anggota kelompok saling membantu satu sama lain untuk memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

c. Pengertian pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games-Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins.²¹Halini merupakan model pembelajaran yang pertama kali diciptakan oleh John Hopkins kemudian dikembangkan oleh

¹⁹ Annita Lie. *Cooperative Learning* (Jakarta: Grasindo, 2002)., h.9

²⁰ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Buana Pustaka, 2009).,h. 51

²¹ *Ibid.*, h. 13

David De Vries dan Keith Edwards. Secara umum pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus reguler dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Teams Games Tournament (TGT) dimasukkan sebagai tahapan review setelah siswa bekerja dalam tim atau sama dengan Pembelajaran Tim Siswa (PTS).

Slavin menyatakan bahwa metode TGT menggunakan pembelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan tournament mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya.²³ Dengan begitu siswa akan bekerja sama dan terlibat total dalam proses diskusi, karena TGT adalah cara untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada siswa, kerjasama, dan persaingan kelompok secara sehat dalam sebuah permainan.

Menurut Slavin dalam Rusman, bahwa TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan tahap pemberian penghargaan (reward).²²

Tahap pertama ialah penyajian kelas. Maksud penyajian kelas adalah guru melakukan penyampaian materi pada awal pembelajaran. Materi pelajaran mula-mula diberikan melalui pelajaran yang dilakukan guru.

²²Rusman, *op, cith.* 225

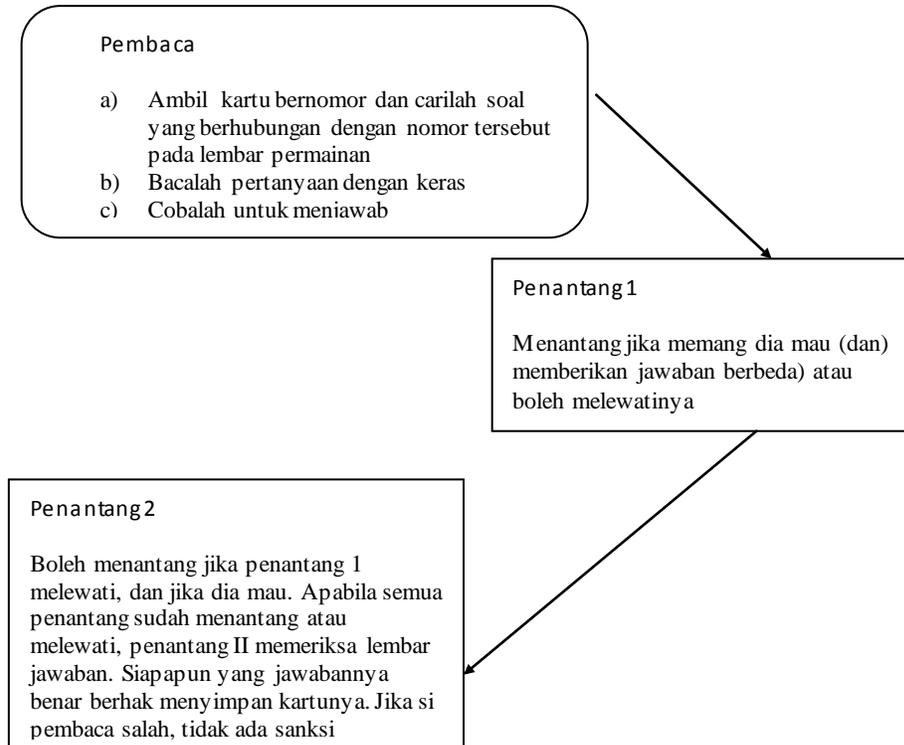
Pada tahap ini guru memulainya dengan memberikan tujuan pembelajaran, memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari, memperkenalkan metode pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) dan memberikan penekanan dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok, (2) menekankan bahwa belajar adalah memaknai makna dan bukan sekedar hafalan, (3) memberi umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman siswa, (4) memberi penjelasan atau alasan mengapa jawaban itu benar atau salah, (5) beralih pada materi berikutnya jika siswa telah memahami masalah yang ada. Dengan adanya tahapan ini siswa harus benar-benar memahami dan berkonsentrasi terhadap penyampaian materi yang dilakukan guru dalam penyajian kelas.

Tahap kedua adalah Team (kelompok). Kelompok yang dibentuk haruslah heterogen sesuai karakteristik kooperatif yaitu dari unsur jenis kelamin dan tingkat kemampuan siswa. Setelah terbentuk, setiap kelompok mendapat tugas dari guru mereka. Setiap anggota kelompok harus bekerja sama dalam mengerjakan tugas tersebut. Jika ada anggota kelompok yang tidak mengerti maka anggota lain wajib dan bertanggungjawab untuk memberikan penjelasan. Kepada masing-masing kelompok diberikan untuk mengerjakan LKS yang telah disediakan. Fungsi utama kelompok ini adalah memastikan semua anggota kelompok belajar, dan lebih khusus lagi untuk

menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen. Setelah guru memberikan materi, kelompok bertemu untuk mempelajari lembar kerja dan materi lainnya. Dalam belajar kelompok, siswa diminta mendiskusikan masalah secara bersama-sama, setelah itu membandingkan jawabannya dengan kelompok lain, dan yang terakhir adalah mengoreksi jika teman satu kelompok membuat kesalahan.

Tahap ketiga adalah games(permainan), pada games ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kiontenya relevan dan sifatnya untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Masing-masing kelompok harus bekerja sama dan lebih mengunggulkan kekompakan mereka dalam menjalankan game tersebut. Games berupa nomor-nomor pertanyaan yang di tulis pada lembar yang sama. Dalam bukunya Slavin membuat pertanyaan-pertanyaan yang ditulis media kartu bernomor, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatka skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa satu unit pembelajaran. Gane berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditullis pada lembar yang sama. Atyran permainan dalam TGT dapat dijabarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Aturan Permainan Dalam TGT²³



Tahapan keempat adalah tournament. Tournamen atau kompetisi adalah games yang dilakukan setelah penyajian materi di kelas selesai, setelah guru melakukan penyajian materi dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tournamen dapat dilaksanakan tiap akhir pokok bahasan untuk melakukan tournamen, langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Membentuk meja tournamen, disesuaikan dengan banyaknya siswa pada setiap kelompok

²³Robert E. Salvin, *op cit.*, h. 173

- b) Menentukan ranking (berdasarkan kemampuan) setiap siswa pada masing-masing kelompok
- c) Menempatkan siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.

Skor siswa dari masing-masing kelompok dikumpulkan, dan ditentukan kelompok yang mempunyai jumlah kumulatif tertinggi sebagai pemenang pertandingan.

Tahap terakhir adalah Team Recognize (penghargaan kelompok). Penghargaan kelompok dilakukan setelah game dan turnamen selesai dan diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi atau disebut dengan “Super Team”. Guru mengumumkan kelompok yang menang. Hadiah (reward) yang diberikan adalah berupa piagam bintang penghargaan yang nantinya akan dikumpulkan sampai pertemuan yang terakhir yaitu pada akhir siklusnya. Oleh karena itu kepada setiap siswa dalam kelompoknya diharapkan dapat menyimpan penghargaan tersebut dan jangan sampai hilang atau tertukar dengan kelompok lain. Bagi kelompok yang mendapatkan bintang penghargaan terbanyak akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis dari peneliti.

Setelah anggota kelompok menyumbangkan poin untuk kelompoknya dan poin terkumpul, kelompok dengan nilai tertinggi menjadi pemenang dan menerima penghargaan, langkah ini disebut dengan langkah team recognition

atau penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh pada saat permainan dan turnamen.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, menurut Iru dan Arihi, tujuan pokok pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu: (a) hasil belajar akademik, (b) penerimaan keseragaman atau melatih siswa untuk menghargai dan mengikuti orang lain, (c) mengembangkan ketrampilan sosial²⁴.

Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Namun demikian, tidak satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Kelebihan strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) antara lain:

- (1) Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas,
- (2) mengedapankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,
- (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- (6) motivasi belajar lebih tinggi,
- (7) hasil belajar lebih baik,
- (8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.²⁵

Disamping kelebihan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) juga mempunyai kelemahan. Kelemahan

²⁴La Iru Dan La Ode Safiun Arihi, analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi Dan Model-Model Pembelajaran (Bantul: Multi Presindo, 2012), h. 63

²⁵Ekocin's, Model Team Game Tournamen (TGT) 2015

dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yaitu: (a) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (b) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan (c) kemungkinan terjadi kegaduh apabila guru tidak dapat mengelola kelas. ²⁶Guru harus menciptakan strategi yang paling efektif dalam proses pembelajaran tersebut, untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Guru harus mempunyai kreativitas dan strategi yang efektif dalam melakukan model pembelajaran ini agar siswa mendapatkan hak yang sama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan berhasil sesuai tujuan.

Dari pembahasan di atas tentang model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tersebut, maka dapat disimpulkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Lima langkah tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu tahapan penyajian kelas (Class Presentation), belajar dalam kelompok (Teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (recognition).

²⁶Tukiran Taniredj, Dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011)

c. Pengertian Model Teams games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud disini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif.

Slavin mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang sebelumnya setara seperti mereka.

Menurut Asma model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen.

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh teknik yang guru gunakan sesuai dengan materi yang disampaikan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka proses kegiatanpun akan menyenangkan dan siswa pun lebih aktif dalam belajar. salah satu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memperbaiki cara pengajaran, untuk itu guru harus memiliki

pengetahuan tentang berbagai macam model pembelajaran salah satunya model pembelajaran teams games tournament.

Arend mengemukakan bahwa kooperatif tipe TGT adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengerjakan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

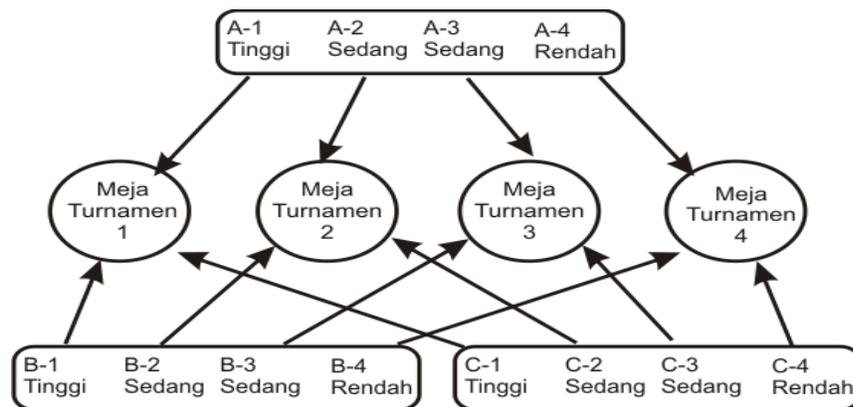
Sehubungan dengan hal tersebut, Suyatno mengatakan, bahwa model kooperatif tipe team game tournament merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa ditempatkan kedalam tim yang beranggotakan empat orang untuk mempelajari materi yang telah dipecahkan menjadi bagian-bagian untuk tiap anggota.²⁷ Sedangkan menurut Isjoni model kooperatif tipe TGT merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan definisi kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok masing-masing siswa bertanggung jawab untuk memahami materi dan menjelaskan materi tersebut kepada anggota kelompoknya.

²⁷Isjoni, *op. Cit.* h. 53

Kessler menguraikan cara mengatur kegiatan *team game tournament* dengan pengelompokan dan pembagian tugas.²⁸

Diagram dibawah ini mengilustrasikan dinamika kelompokj dalam team game tournament :



Gambar2.2 Diagram Kelompok Teams Games Tournament

Pada meja 1 berkumpul siswa dengan kemampuan yang tinggi, meja ke 2 siswa dengan kemampuan rata-rata di atas, meja ke 3 siswa dengan kemampuan rata-rata dibawah, dan meja ke 4 beranggotakan siswa dengan kemampuan yang rendah. Guru diharuskan untuk itu terlihat mengelompokan siswanya berdasarkan kemampuannya. permainan dalam TGT ini dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang telah diberi angka tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka

²⁸Carolyn Kessler. *Cooperative Language Learning.* (New jersey : Prentice Hall Regents, 1992) h. 141

tersebut. Turnament harus harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya bagi kelompoknya yang ditekankan disini, soal sulit untuk siswa yang berkemampuan tinggi, dan soal yang lebih mudah untuk siswa yang berkemampuan rendah. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa mempunyai kemungkinan memberikan skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai ulasan materi pembelajaran.

Alternatif lain apabila hal diatas sulit dilakukan maka kartu soal dapat juga dapat diberikan secara adil bagi setiap kelompok yang dalam hal ini berisikan secara merata siswa dengan kemampuan tinggi, rata-rata ke atas, rata-rata kebawah, dan berkemampuan rendah. dengan begitu proses pembelajaran akan kian menarik karena seluruh siswa dapat merasakan tampil dan menguji dirinya menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan semangat dan kompak. setelah itu siswa akan belajar belajar menyampaikan pendapat didepan kelas dengan berpatokan pada hasil tournamen yang telah siswa mainkan bersama kelompok.

Guru mempunyai peranan penting terutama pada saat proses pembelajaran seperti halnya penentuan materi apa saja yang akan diskusikan memberi saran, dan juga jika selesai guru memebrikan Apresiasi terutama bagi mereka yang telah menyelesaikan tugasnya yang paling cepat, tepat dan benar sehingga akan muncul rasa percaya diri dan kebanggan

yang tinggi dalam diri terhadap pelajaran IPA. Apresiasi dapat diberikan berupa hadiah yang menunjang kegiatan belajar atau nilai tambahan bagi siswa, inti pelaksanaan pembentukan TGT dimulai dengan adanya pembentukan kelompok belajar lalu permainan dalam turnamen setelah itu pemberian penghargaan bagi tim skor yang terbanyak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran dengan kelompok yang berkompetisi dalam sebuah game dan turnamen untuk mengumpulkan skor dari penyelesaian soal-soal yang diberikan dan semangat hingga dapat memunculkan rasa percaya diri.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Koopertif Tipe TGT

Guru mempunyai peran penting dalam mengatur jalannya proses pembelajaran siswa, dalam hal ini guru sebagai fasilitator, yakni memfasilitasi dan mengamati jalannya proses diskusi dalam pembelajaran. Model Kooperatif tipe TGT ini guru tidak hanya mengarahkan tapi juga mengamati kemajuan siswa.

Berikut ini langkah - langkah Model Kooperatif Tipe TGT antara lain :

1. Guru membagi materi menjadi beberapa bagian.
2. Sebelum pelajaran yang diberikan, pengajar melakukan braimstroming dengan tujuan agar siswa lebih siap menghadapi pelajaran.
3. Kemudian guru membagi siswa menjadi empat kelompok, yang setiap kelompok terdiri dari empat orang.

4. Selanjutnya guru membagikan materi kepada siswa yang pertama dan kemudian seterusnya siswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling berbagi informasi,
5. Kemudian guru membagikan bagian materi, setelah siswa berinteraksi dalam kelompoknya pengajar memberikan kuis kepada siswa

Dari uraian diatas dapat dijelaskan langkah-langkah dalam kooperatif tipe team game tournament yaitu guru membagi materi menjadi beberapa bagian, sebelum pelajaran diberikan, pengajar melakukan brainstorming dengan tujuan agar siswa lebih siap menghadapi pelajaran baru, kemudian guru membagi kelompok menjadi empat orang. Kemudian guru membagikan materi, bagian pertama diberikan kepada siswa yang pertama dan kemudian seterusnya siswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling berbagi informasi, kemudian guru membagikan bagian materi, setelah siswa berinteraksi dalam kelompoknya pengajar memberikan kuis kepada siswa.

Menurut Roger dan Johnson seperti di kutip Lie menyatakan, bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif.²⁹ Karena pembelajaran kooperatif mempunyai langkah-langkah dan aturannya tersendiri dalam pelaksanaan belajar kelompok. Jadi tidak semua belajar kelompok bisa dianggap sebagai pembelajaran kooperatif.

²⁹Anita Lie, loc. cit

Menurut Rusman terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.2 Langkah-Langkah model Pembelajaran Kooperatif³⁰

Tahap	Aktivitas Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan Dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang kan di pelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agarmelakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajara pada saat mereke mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasi hasil kerjanya

³⁰Rusman, Model-model pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 211

Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari data-data untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok
-----------------------------------	---

Enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif adalah pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Tahap ini diikuti oleh penyajian informasi seringkali menggunakan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan kedalam tim atau kelompok-kelompok belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Tahap terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha kelompok dan individu.

Roger dan David Johnson dalam Agus mengatakan bahwa lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut yaitu:

- (1) Positif interdependence (saling ketergantungan positif), (2) personal responsibility (tanggung jawab perseorangan), (3) face to face promotive interaction (interaksi promotif), (4) interpersonal skill (komunikasi antar anggota), (5) grup processing (pemrosesan kelompok).³¹

³¹ Agus Suprijono, Cooperative Learning (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) h. 58.

Unsur pertama pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok, pertama mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok, kedua menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Unsur kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggungjawab individual. Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Unsur ketiga pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif, unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Unsur keempat pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial, untuk mengoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan peserta didik harus mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat, saling menerima dan saling saling mendukung, dan mampu menyelesaikan konflik secara konstruktiff. Unsur kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok, melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok.

Sanjaya mengungkapkan, ada delapan kelebihan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- (1) Tidak perlu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dan berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain, (2) mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide-ide dan

meresponnya, (3) membantu anak untuk lrespek pada orang lain serta menyadari adanya keterbatasan dan menerima perbedaan, (4) membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (5) meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial dan berbagi sikap positif seperti motivasi dan mengembangkan keterampilan me-manage waktu ³²

Meskipun pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan, akantetapi apabila tidak dikelola dengan baik akan menimbulkan kelemahan, Isjoni mengungkapkan kelemahan model pembelajaran kooperatif, yaitu:

(1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan matang, (2) memerlukan banyak tenaga, pemikiran, dan waktu serta dibutuhkan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai, (3) ada kecendrungan membahas topic permasalahan yang meluas, dan (4) terkadang didominasi oleh seseorang, sehingga menakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.³³

maka dari itu guru harus mampu mempersiapkan dan merancang pembelajaran kooperatif sedemikian rupa dengan selektif agar tidak terjadi suatu kemungkinan buruk dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di kelas, sehingga dapat mengurangi kelemahan dan kekurangan dari pembelajaran kooperatif ini.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang

³²Wina Tanjaya, op.cit. hh.249-250

³³Isjoni, op.cit. h.18

merujuk pada berbagai macam strategi pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 orang perkelompok dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran demi mencapai tujuan yang sama.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ika Atika yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten”.³⁴ Pada penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan diantaranya pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) serta memiliki persamaan pada jenjang kelas yang diteliti.

Desain yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah two group Pretest-Posttest dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket sedangkan penelitian ini menggunakan posttest – only control design dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran

³⁴Anis Widiastuti, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah, Jambukidul, Ceper, Klaten. (UIN SGD, 2013), h. 9

Kooperatif Tipe TGT mempunyai pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar. pembelajaran dibuat menyenangkan sehingga mampu mengurangi image negative terhadap pelajaran matematika. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mencari tahu apakah model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh positif apabila dikolaborasikan dengan mata pelajaran yang berbeda.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Anita Gusniawati pada tahun 2013 dengan penelitiannya yang berjudul: "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perkembangan Teknologi Transportasi Melalui Metode Teams Games Tournaments (TGT) Pada Pembelajaran IPS SD". Penelitian tindakan kelas IV SDN Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.

Penelitian tersebut menggambarkan bahwa penggunaan metode *Cooperative Learning* Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang Perkembangan Teknologi Transportasi di Sekolah Dasar Negeri Cintelaksana Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya.³⁵

Peneliti tertarik untuk memasukan penelitian diatas sebagai penelitian yang relevan karena penelitian diatas memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams games Tournament* (TGT) akan tetapi peneliti memilih pelajaran yang berbeda yang sebelumnya yaitu

³⁵Anita Gusniawati, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perkembangan Teknologi Transportasi Melalui Team Game Tournament* (Skripsi UNJ 2013), h 27

pelajaran IPS menjadi pelajaran IPA. Selain pelajarannya yang berbeda tempat penelitiannya juga berbeda.

Dari beberapa penelitian yang menggunakan cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournaments) kemudian diaplikasikan dengan beberapa mata pelajaran seperti IPS dan Matematika seperti diatas peneliti sangat tertarik dengan model pembelajaran TGT serta ingin mengkolaborasi model pembelajaran tersebut dengan mata pelajaran yang lain seperti mata pelajaran IPA, karena adanya peningkatan hasil belajar serta peningkatan yang terjadi pada kepercayaan diri siswa melalui model pembelajaran ini kedua aspek tersebut sangat penting bagi peserta didik agar dapat berkembang baik dalam hal pengetahuan sikap maupun psikomotornya.

Kesimpulannya, keberhasilan penggunaan model kooperatif tipe TGT sangat memberikan manfaat terutama menciptakan pengaruh positif terhadap tujuan belajar yaitu merubah sesuatu yang ada pada diri peserta didik agar lebih baik. Adanya fakta-fakta yang didasari sebuah penelitian dapat menjadi acuan para pendidik maupun peneliti selanjutnya untuk menerapkan hal yang sama atau menerapkannya pada hal yang baru, adapun hal tersebut berguna untuk mencari tahu fakta-fakta keberhasilan ataupun sebaliknya mengenai model pembelajaran TGT agar menjadi sebuah pembelajaran bagi peneliti maupun pembaca.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPA mengenai Gaya kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi. melalui penerapan model kooperatif tehnik TGT pada mata pelajaran IPA, diharapkan Pembelajaran IPA menjadi lebih bermakna dan membekas pada diri siswa serta menciftakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mengusir rasa jenuh dan bosan, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangpatri 05 Bekasi, pelaksanaan penelitian pada semester 1 pelajaran 2015-2016 yakni bulan Juli sampai bulan Agustus tahun 2016

C. Metode Penelitian dan Desain Intervensi Tindakan

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas peranan yang sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan degan baik dan benar, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar megembangkan kemampuan dalam medeteksi dan memecahkan masalh-masalah yang terjadi dlam pembelajaran dikelas

melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk meningkat keberhasilannya.³⁶

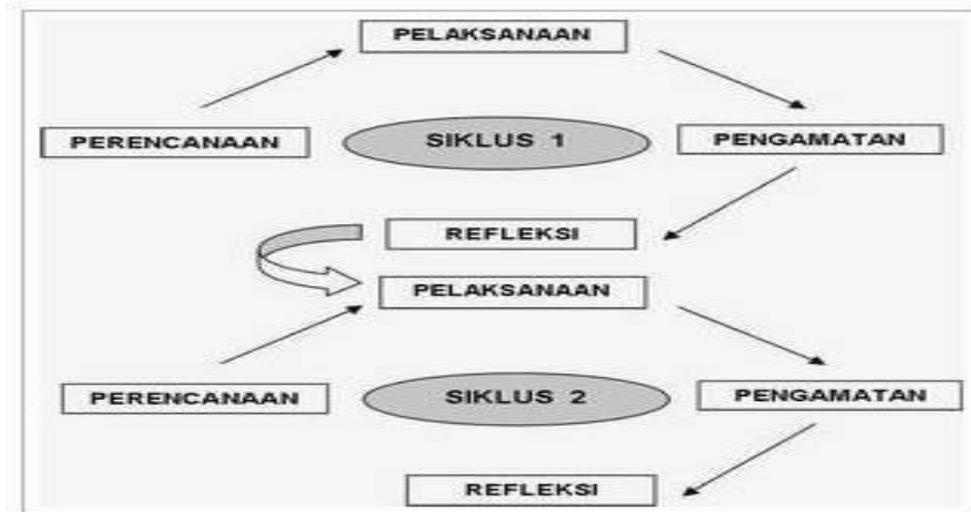
Adapun Tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan.³⁷ Dikarenakan Tindakan tersebut dimaksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka harus berkaitan dengan pembelajaran.

2. Desain Intervensi Tindakan

Berdasarkan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan adalah tindakan kelas dengan model siklus mengacu pada metode pada Model Kemmis dan Mc Taggart. Model tahapan Siklus ketahapan siklus berikutnya dengan harapan penerapan model *Kooperatif Tipe Team Game Turnamen* (TGT) lebih dapat ditingkatkan, sehingga hasil belajar IPA siswa meningkat. Berikut adalah bagan rancangan siklus penelitian tindakan kelas dengan model proses siklus yang mengacu pada Model Kemmis dan Mc Taggart. siklus yang diambil dari Model Kemmis dan Mc Taggart yang terlihat pada gambar dibawah ini :

³⁶ Kunadar, *Penelitian Tindakan kelas sebagai pengembangan sebagai profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 200, h.41

³⁷ Suharsimi Arikunto, Suharjono, supardi, *penelitian tindakan kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.2



Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Mc Tagartt

Setiap siklus yang terlihat pada gambar diatas meliputi :

a. Perencanaan Tindakan (Planning)

Sebelum kepada pelaksanaan tindakan, maka perlu perencanaan sebagai tindakan persiapan. Beberapa hal yang perlu direncanakan secara baik dan matang, maka perlu membuat program pembelajaran, sebagai bahan mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung keberhasilan terlaksananya tindakan, seperti:

1. mempersiapkan instrumen penelitian
2. melakukan simulasi pelaksanaan tindakan
3. menguji keterlaksanaannya dilapangan

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Jika semua tindakan dipersiapkan, maka scenario tindakan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran yang aktual. Kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan merupakan tindakan pokok dalam siklus penelitian tindakan. Pada saat pelaksanaan tindakan, kegiatan mengobservasi dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan refleksi, hal ini sebagai suatu kenyataan proses pembelajaran yang utuh.

c. Observasi (Observing)

Observasi merupakan upaya untuk merekam proses yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Mengingat kegiatan observasi menyatu dalam pelaksanaan tindakan, maka perlu dikembangkan dengan sistem prosedur observasi yang mudah dan cepat dilakukan.

d. Refleksi (Reflecting)

Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal tersebut terjadi demikian, dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan.

D. Subjek/Partisipan Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi. Dengan jumlah peserta didik 26 orang (14 laki-laki,

dan 12 perempuan). Pertimbangan mengambil subyek tersebut karena banyak melihat kekurangan dalam hasil belajar IPA di kelas IV, sehingga mengakibatkan hasil pembelajaran berada di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70.

E. Peran Peneliti dalam Penelitian

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal maka perlu diperhatikan faktor yang mempengaruhi kualitas dari hasil belajar tersebut. Hal tersebut diperlukan demi tercapainya proses pembelajaran yang lebih baik. Menurut Slavin belajar kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif. Atas dasar itulah maka peneliti berperan ingin mencoba untuk melakukan suatu penelitian yang berfokus pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan semangat belajar siswa terhadap semua mata pelajaran di Sekolah Dasar, khususnya mata pelajaran IPA.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi antara sebelum dan sesudah tindakan yang diberikan melalui model kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA. Tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila pada akhir siklus diperoleh data berupa nilai hasil belajar siswa mencapai 85% di atas KKM yaitu 70. Jika nilai hasil belajar sudah

menunjukkan hasil yang ditergetkan. Maka penelitian dikatakan berhasil dan tidak dilanjutkan kesiklus berikutnya.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Melalui intervensi tindakan yang dilaksanakan dari siklus ke siklus berikutnya, Diharapkan adanya peningkatan kemampuan IPA siswa melalui kooperatif tipe team game touramen (TGT) yang Menandakan keberhasilan peneliti. Adapun kriteria peningkatan proses pembelajaran melalui model pembelajaran Kooperatif tertulis pada data pemantau tindakan pembelajaran yang diharapkan meningkat pada setiap siklusnya. Pencapaian pada tingkat keberhasilan yang telah dilaksanakan dari peningkatan kreativitas siswa dengan perolehan nilai target yaitu 80% dari seluruh jumlah siswa.

H. Data dan Sumber Data

1. Data

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa yang ditandai dengan dengan perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif dan afektif melalui model kooperatif tipe TGT. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini data dua jenis, yaitu: (1) Data pemantau tindakan, merupakan data yang digunakan oleh observer untuk memantau kesesuaian jalannya proses pembelajaran yang

direncanakan sebelumnya tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa. (2) Data penelitian, merupakan hasil belajar IPA siswa yang dinilai berdasarkan kebenaran dalam menjawab soal yang diberikan akhir setiap siklus, pengamatan terhadap sikap siswa, serta proses percobaan yang dilakukan oleh siswa.

2. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian menurut Arikunto adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian tindakan dibedakan menjadi dua, yakni sumber data pemantauan tindakan dan sumber data fokus penelitian. Sumber data pemantauan tindakan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran IPA menggunakan model kooperatif tipe TGT yang dilakukan kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi. Sumber data variabel/fokus penelitian adalah siswa-siswa kelas IV. Sumber data variabel/fokus penelitian ini di peroleh dari hasil evaluasi tes, lembar pengamatan sikap siswa dan lembar pengamatan dalam melakukan percobaan.

I. Instrumen-instrumen Pengumpul Data yang Digunakan

1. Definisi konseptual dan opsional hasil belajar IPA

a. Definisi konseptual

Hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima sesuatu dari proses pengalaman belajarnya mengenai mencari tahu tentang alam secara sistematis yang disusun secara analisis, lengkap,

cermat, serta berhubungan anatar satu fenomena dengan fenomena yang lain dipelajari secara rasional dan objektif diman dalam belajar terdapat tanda adanya perubahan tingkah laku hasil belajar siswa dan akan lebih baik apabila kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu sehingga menimbulkan adanya perubahan yang berupa (C1) mengingat, (C2) memahami,(C3) menerapkan, (C4) menganalisis.

b. Definisi operasional

Hasil belajar IPA adalah skor yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar dengan mengerjakan soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal yang telah disesuaikan dengan standar kompetensi (SK). Kompetensi Dasar (KD). Hasil tes siswa terhadap materi yang meliputi: (C1) mengingat, (C2) memahami,(C3) menerapkan, (C4) menganalisis.tidak dimasukan kedalam hasil tes siswa karena akan Materi yang akan diteliti tidak bisa dibuat untuk menciftaka suatu produk terhadap materi strukur tumbuhan dan fungsinya

c. Kisi –Kisi Instrumen

Kisi-kisi yang merupakan dasar untuk menyusun innstrumen yang memuat komponen-kompoen dari varibel atau aspek yang akan dihimpun datanya, teknik pengumpulan data, sumber data, atau responden. Rincian atau pengurainya berdasarkan hasil definisi konseptual dan operasional.

untuk mengetahui tingkatan hasil belajar IPA setelah dilakukan tindakan penelitian.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPA Siklus I

Standar Kompetensi: 2.1 Memahami Struktur bagian tumbuhan dan fungsinya

Dimensi	Indikator	Aspek				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
KD 2.5 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dan fungsinya	1. Menjelaskan struktur tumbuhan akar	1				1
	2. Mengidentifikasi struktur tumbuhan akar	2				1
	3. Menunjukkan ciri-ciri akar	3				1
	4. Menunjukkan fungsi akar			4		1
	5. Mengidentifikasi struktur tumbuhan batang			5		1
	6. Menunjukkan ciri-ciri tumbuhan batang			6		1
	7. Menunjukkan salah satu fungsi batang			7		1
	8. Menyebutkan contoh penyimpanan pada batang	8				1

	9. Menyebutkan macam-macam akar	9				1
	10. Mengelompokan jenis akar			10		1
	11. Menjelaskan terjadinya akar	11				1
	12. Mengidentifikasi Ciri-ciri akar			12		
	13. Membandingkan ciri-ciri akar serabut dan akar tunggang		13			
	14. Menilai Pernyataan yang tepat ciri akar serabut		14			
	15. Mengidentifikasi ciri akar tunggang	15				
	Jumlah					15

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPA Siklus II

Standar Kompetensi: 2.1 Memahami Struktur bagian tumbuhan dan fungsinya

Dimensi	Indikator	Aspek				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
KD 2.5 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dan fungsinya	1. Menjelaskan bagian-bagian daun			1		1
	2. Mengidentifikasi Fungsi daun	2				1
	3. Menentukan salah satu pada daun	3				1
	4. Menunjukkan bentuk daun			4		1
	5. Menganalisis pada daun				5	1
	6. Memberikan contoh daun		6			1
	7. Menunjukkan salah satu fungsi daun			7		1
	8. Menyebutkan fungsi daun		8			1
	9. Menyebutkan macam-macam daun	9				
	10. Menjelaskan tumbuhan bentuk daun	10				1

	11. Menjelaskan Fungsi Batang	11				1
	12. Menjelaskan Fungsi daun	12				1
	13. Membedakan bentuk daun			13		1
	14. mengidentifikasi cara daun proses pembuatan makanan		14			
	15. Menentukan manfaat daun bagi tumbuhan			15		
	Jumlah					15

2. Kisi-kisi Instrumen Model Kooperatif Tipe Team Game Tournamen

a. Definisi Konseptual

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan lima langkah tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu: tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), dan

permainan(game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (recognition).

b. Definisi Operasional

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah skor yang diperoleh dari pengamatan observer lama proses pembelajaran kooperatif tipe TGT berlangsung. Instrument berbentuk lembar pengamatan yang terdiri dari lima langkah yaitu: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. setiap aktifitas yang muncul diberi skor 1 (satu) dan setiap aktifitas yang tidak muncul diberi skor 0 (Nol). Aspek yang di nilai adalah (1) aktifitas guru saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), dan aktifitas siswa saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

c. Kisi-kisi Instrumen Model Kooperatif Tipe team game tournamen (TGT)

Tabel 3.3

No	Komponen	Indikator	No Butir Pernyataan		Jumlah
			Guru	Siswa	
1.	Penyajian kelas	1. Mempersiapkan siswa agar siswa siap belajar. 2. Memotivasi siswa Belajar. 3. Menyajikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. 4. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran tipe TGT	1,2, 3,4, 5,6	21,22	8
2.	Belajar dalam kelompok	1. Menginformasikan kepada siswa tentang pembagian kelompok. 2. Membentuk kelompok siswamenjadi 4-6 kelompok secara heterogen. 3. Mengajak siswauntuk bekerjasama	7,8 9, 10, 11,12	23,24 26,27 28,29 30,31 32,33	16

		<p>dan berpartisipasi dalam kelompok dengan baik.</p> <p>4. Mengajak siswa untuk mengajukan pertanyaan.</p> <p>5. Melakukan kerja sama dalam menjawab pertanyaan</p>			
3.	Permainan	<p>1. Mengadakan permainan.</p> <p>2. Menjelaskan cara permainan dan aturan dalam permainan.</p>	13, 14, 15, 16	34, 35 36	7
4.	Pertandingan	<p>1. Mengadakan turnamen atau kuis.</p> <p>2. Menjelaskan cara dan aturan dalam kuis</p>	17, 18	37, 38	4
5.	Penghargaan kelompok	1. Memberikan penilaian dan penghargaan	19, 20	39, 40	4
Jumlah			20	20	40

J. Teknik pengumpulan Data Yang Digunakan

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi dua macam data, yaitu data kuantitatif dari nilai hasil belajar IPA siswa tentang Struktur

Tumbuhan dan fungsinya, dan data kualitatif non tes (hasil observasi aktivitas guru) oleh sebab itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini pun dibedakan atas dua jenis. Untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa, digunakan tes tertulis (lembar soal) untuk penilaian kognitif.

K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Agar data hasil penelitian obyektif, maka setiap hasil dari siklus selalu dilakukan diskusi antara peneliti sebagai pengamat dengan guru. Diskusi ini dilakukan untuk mencocokkan temuan yang diperoleh di lapangan. Teknik pemeriksaan kepercayaan dilakukan dengan membandingkan lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

Untuk dapat menguji tingkat keabsahan data maka peneliti melakukan triangulasi beberapa hal meliputi: (1) kredibilitas, (2) Pengkajian data yang disusun peneliti secara transparan, (3) Keakuratan dalam pengisian data dan (4) kelayakan data.

L. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data

Siklus pengelolaan data dilakukan dengan pengecekan kelengkapan data, pentabulasian data dan analisis data. Teknik data yang digunakan adalah teknik deskripsi dengan presentase. Setelah dianalisis data yang diperoleh dijadikan ukuran untuk memperbaiki data pada berikutnya.

Untuk data variabel model pembelajaran kooperatif diperoleh hasil dari pengamatan setiap langkah pelaksanaan tindakan dianalisis dengan

menjumlahkan skor setiap lembar pengamatan. Jumlah skor pencapaian pelaksanaan model pembelajaran kooperatif jumlah butir soal, kemudian dijadikan presentase, untuk data variabel peningkatan hasil belajar IPA siswa juga sama, yaitu jumlah skor pencapaian dibagi jumlah butir soal, kemudian dijadikan presentase.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar melalui model kooperatif tipe team game tournament (TGT) selama dan akhir pembelajaran, dilakukan pengamatan menggunakan lembar pengamatan. Jika terlihat ada peningkatan kemampuan hasil belajar IPA dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak pelaksanaan model kooperatif tipe team game tournamen dalam kegiatan pembelajaran IPA.

M. Tindak Lanjut atau Pengembangan Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindak lanjut yang akan dilakukan selanjutnya adalah melakukan siklus berikut dengan menggunakan refleksi dari siklus I sebagai acuannya. Hal ini dilakukan jika tidak ada perubahan atau tidak mencapai target pada penerapan pendekatan diskusi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan Hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil penelitian tindakan hasil belajar IPA tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas IV disajikan dalam beberapa bagian, yaitu deskripsi data hasil intervensi tindakan, pemeriksaan keabsahan data, analisis data dan pembahasan.

A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN Karangpatri 05 dengan jumlah siswa 20 orang siswa. Data penelitian ini berisi tentang penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana dalam setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan ke-1 dilaksanakan dalam waktu 3x35 menit atau 3 jam pelajaran, pertemuan ke-2 dilaksanakan dalam waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran, pertemuan ke-3 dilaksanakan dalam waktu 3x35 menit atau 3 jam pelajaran, dan pertemuan ke-4 dilaksanakan dalam waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Waktu yang telah ditentukan disesuaikan dengan jadwal yang ada di sekolah. Pelaksanaan setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Deskripsi Data Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin pelaksanaan penelitian kepada pihak sekolah melakukan diskusi dengan guru kelas IV untuk mendapatkan tentang bagaimana pelaksanaan belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, peneliti juga melakukan observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas agar peneliti dapat mencermati bagaimana karakteristik dan tingkah laku siswa selama mengikuti pembelajaran serta menentukan langkah awal yang akan digunakan dan bentuk lembar kerja siswa dalam pelaksanaan tindakan. Adapun hasil observasi saat pra penelitian adalah sebagai berikut: guru kurang memaksimalkan penggunaan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih terbelah klasik atau berpusat pada guru, guru kurang memaksimalkan kemampuan siswa dalam mengamati, bertanya, menginformasi dari masalah yang diberikan serta kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan hasil observasi yang diperolehnya, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena tidak aktif terlibat dalam pembelajaran, dan hasil belajar beberapa siswa tidak memenuhi KKM yang ditentukan yaitu ≥ 64 . Berdasarkan data pra penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar IPA siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi masih rendah yaitu hanya 41, 39% dari 20 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 64 . Hal ini dikarenakan saat mengajarkan materi guru tidak menggunakan

model pembelajaran yang dapat memunculkan ide, gagasan dan pikiran siswa. Dengan demikian siswa akan pasif dan diam saja saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan tersebut maka peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk melakukan penelitian guna memperbaiki hasil belajar pada materi materi struktur tumbuhan dan fungsinya. Setelah itu peneliti bersama guru kelas yang berperan sebagai observer melakukan pertemuan untuk merencanakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan.

1. Deskripsi Data Pada Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang telah peneliti buat kemudian dikonsultasikan dengan wali kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi. Peneliti bersama dengan observer mengadakan pertemuan untuk mensosialisasikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang akan dilakukan pada siswa kelas IV semester I. Berdasarkan kesepakatan antara guru dengan peneliti, disepakati bahwa untuk siklus I materi yang akan dipelajari adalah tentang struktur tumbuhan dan fungsinya, hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus I sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tidak ditentukan.

- 2) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) untuk kerja kelompok.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan instrument Teams Games Tournament (TGT)
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal game dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru.
- 5) Menyiapkan lembar tes evalausi hasil belajar IPA siswa untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA. Menyiapkan daftar nama kelompok belajar di meja untuk game dan turnamen. Dari hasil pembagian kelompok yang dilakukan peneliti, terdapat empat kelpompok yaitu akar, daun, batang, dan bunga. Pembagian kelompok ini berdasarkan wewenang guru berdasarkan hasil tes tengah semester ganjil tahun pelajaran 2015-2016 dengan mengambil bebrapa siswa yang berkemampuan tinggi, kemudian disebar setiap kelompok yang berbeda sesuai dengan nama kelpok yang telah dibentuk (pembagian secara heterogen).
- 6) Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 7) Membuat catatan lapangan tentang jalannya proses pembelajaran.

Tabel 4.1 Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan ke-Hari/Tanggal	Kegiatan	Media/Alat	Metode dan Model Pembelajaran
I Rabu, 19 Juli 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan materi struktur dan fungsi tumbuhan (daun) 2. Membagi siswa ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang secara heterogen 3. Menjelaskan langkah-langkah aturan pelaksanaan dalam didskusi 4. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan bentuk daun 5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian 6. Mengadakan permainan TGT yang berkaitan dengan struktur tumbuhan dan fungsinya 	<p>Alat dan Bahan: Daun papaya, daun jambu, daun petai, dan daun manga, kertas, pensil/pulpen, penghapus</p>	<p>Metode Pembelajaran: Ceramah bervariasi, Tanya jawab, diskusi, pengamatan, dan penugasan.</p> <p>Model Pembelajaran: Pembelajaran kooperatif tipe TGT</p>

	<p>tentang daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Memberikan penghargaan dan motivasi 8. Guru memberikan tes evaluasi 		
<p>II Kamis, 20 Juli 2016</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya 2. Menyajikan materi mengenai jenis-jenis daun dan fungsinya 3. Mengkondisikan setiap siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya 4. Memberikan tugas diskusi mengamati jenis-jenis daun dan fungsinya 5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara 	<p>Alat dan Bahan: Daun papaya, daun jambu, daun petai, dan daun manga, kertas, pensil/pulpen, penghapus</p>	<p>Metode Pembelajaran: Ceramah bervariasi, Tanya jawab, diskusi, pengamatan, dan penugasan.</p> <p>Model Pembelajaran: Pembelajaran kooperatif tipe TGT</p>

	bergantian 6. Mengadakan kuis TGT yang berkaitan tentang materi jenis-jenis daun 7. Memberikan penghargaan dan reward kepada kelompok belajar yang memperoleh skor tertinggi		
--	--	--	--

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti melaksanakan rencana pembelajaran sesuai dengan urutan langkah-langkah yang ada dalam scenario yang telah didiskusikan dengan observer sebelumnya pada tahap perencanaan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membatu siswa dalam mengkondisikan siswa, membagikan LKS, perlengkapan game dan turnamen, sedangkan pengamat atau observer bertugas mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berlangsung.

1) Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan Awal (10 menit):

Pembelajaran dimulai pukul 07.30 – 09.20 WIB pada hari Rabu 19 Juli 2016, selama 3 jam pembelajaran yaitu 3x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju untuk pimpin doa sebelum belajar. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan salah satu lagu wajib. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, lalu guru mengecek kehadiran siswa secara berurutan, Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA kali ini akan ada game dan pertanyaan antar kelompok. Setiap kelompok nantinya akan berlomba-lomba mengumpulkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan hingga akhir siklus. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan menempatkan posisi sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, “Apakah di halaman rumah

kalian ada pohon pepaya? Bagaimana bentuk daun pepaya?”.Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan indicator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA.

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang struktur dan fungsi tumbuhan (bagian daun) sambil membawa jenis-jenis daun seperti daun mangga, daun pepaya, daun pisang, maupun daun petai. Lalu guru memberikan pertanyaan dengan cara bertanya jawab bersama siswa, “Apa nama jenis daun pepaya?”Siswa dengan antusias menjawab secara serentak. Namun, ada beberapa siswa yang terlihat kurang begitu fokus terhadap instruksi dari guru sehingga pasif dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru.

Gambar 4.1 Siswa Diberikan Materi oleh Guru



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Pada tahap ini guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang secara heterogen. Nama kelompok tersebut dipilih dari nama-nama tanaman sesuai dengan pilihan mereka sendiri, antara lain: mangga, jambu, pepaya, pisang, dan petai. Selain peneliti, guru juga ikut terlibat dalam pembentukan ikut terlibat dalam pembentukan kelompok dengan memberikan masukan kepada peneliti tentang penempatan para siswa dalam kelompok-kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi selama kegiatan pembelajaran di kelas, seperti yang sering dilakukan sebelumnya. Siswa duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru memberitahukan bahwa selama kegiatan pembelajaran kelompok ini akan bersama-sama melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta membagikan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan oleh kelompok masing-masing sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tersedia.

Selama kegiatan ini guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi, sehingga peran guru hanya memfasilitasi siswa untuk melaksanakan kegiatan. Tujuan dalam kegiatan ini adalah melatih siswa agar dapat bekerja sama, mampu mengeluarkan ide serta masukan dalam kelompok. Dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap

diskusi kelompok dan pembahasan lembar kerja siswa. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Belajar Kelompok

Setelah guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, setiap kelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan ini. Siswa mulai melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja yang ada di lembar kerja siswa.

Gambar 4.2 Siswa Melakukan Belajar Kelompok



b) Pembahasan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan lembar kerja siswa, langkah selanjutnya adalah membahasnya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk dipresentasikan di depan kelas. Kelompok lain menyimak penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk

menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya masih terlihat canggung dan kurang percaya diri sehingga beberapa siswa hanya diam saja. Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan berani menyampaikan pendapatnya dengan sebaik mungkin karena akan ada bintang penghargaan untuk kelompok yang terbaik.

Gambar 4.3 Siswa Sedang Melaporkan Hasil Belajar Kelompok



3. Tahap Permainan (*Games*)

Pada kegiatan selanjutnya guru menyiapkan bulatan-bulatan kertas yang berisi nomor pertanyaan dan satu lagi nomor yang berisi instrument permainan (*game*) yang akan dimainkan siswa. Sebelum memulai permainan, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang

telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok dengan kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama diraih oleh kelompok papaya, karena semangat dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan 1 bulatan instrument permainan (*game*).

Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku catatan tentang materi pembelajaran hari ini. Untuk menentukan kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam game, guru memberikan satu pertanyaan yang tidak termasuk dalam materi yang akan diberikan dalam game, yaitu "Sebutkan jenis-jenis daun?" riuh suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada kelompok pepaya. Untuk kelompok selanjutnya yang mengambil bulatan kertas dan kartu bernomor instrument game dilakukan secara berurutan searah dengan jarum jam. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan game, maka akan mendapatkan dua bintang penghargaan sekaligus.

Dalam permainan ini siswa diharapkan memiliki sikap kerjasama yang baik dalam kelompok mereka. Beberapa siswa sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini, tetapi ada beberapa siswa dalam kelompok yang terlihat hanya diam saja tidak ikut membantu temannya dalam menjawab

pertanyaan Hal ini disebabkan karena tidak meratanya tugas yang harus dilakukan siswa dalam kelompok. Setelah permainan selesai guru dan siswa secara bersama-sama menghitung hasil perolehan bintang sementara yang diperoleh masing-masing kelompok.

Gambar 4.4 Siswa Melakukan Instrumen Games



4. Tahap Pemberian Penghargaan

Hadiah (reward) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas IV SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan bintang penghargaan akan mendapat hadiah tersendiri dari peneliti diakhir siklus I. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari games

dan pertanyaan pada pertemuan 1 akan dijabarkan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.2

Perolehan Bintang Penghargaan Pada Pertemuan ke-1 Siklus I

Nama Kelompok	Jumlah Bintang
Mangga	3
Jambu	2
Pepaya	4
Pisang	2
Petai	3

Gambar 4.5 Pemberian Reward Pada Kelompok Yang Mendapat Bintang Terbanyak



Pada pertemuan pertama ini yang mendapatkan bintang terbanyak adalah kelompok pepaya, maka kelompok pepaya mendapatkan penghargaan berupa bingkisan.

Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya permainan (games) maka berakhirilah pertemuan pertama. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen. Materi untuk pertemuan selanjutnya adalah fungsi daun pada tumbuhan. Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi diberikan agak ramai, kemudian guru mengkondisikan siswa.

2) Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan Awal (10 menit):

Pembelajaran dimulai pukul 07.30 – 08.45 WIB pada hari Kamis 20 Juli 2016, selama 2 jam pembelajaran yaitu 3x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju untuk pimpin doa sebelum belajar. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan salah satu lagu wajib. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapih dan tenang, lalu guru

mengecek kehadiran siswa secara berurutan, Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA kali ini akan ada game dan pertanyaan antar kelompok. Setiap kelompok nantinya akan berlomba-lomba mengumpulkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan hingga akhir siklus. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan menempatkan posisi sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, “Apakah di halaman rumah kalian ada pohon pepaya? Bagaimana bentuk daun pepaya?”.Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA.

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang struktur dan fungsi tumbuhan (bagian daun) sambil membawa jenis-jenis daun seperti daun mangga, daun pepaya, daun pisang, maupun daun petai.

Lalu guru memberikan pertanyaan dengan cara bertanya jawab bersama siswa, “Apa nama jenis daun pepaya?” Siswa dengan antusias menjawab secara serentak. Namun, ada beberapa siswa yang terlihat kurang begitu fokus terhadap instruksi dari guru sehingga pasif dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru.

Gambar 4.6 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Pada tahap ini guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang secara heterogen. Nama kelompok tersebut dipilih dari nama-nama tanaman sesuai dengan pilihan mereka sendiri, antara lain: mangga, jambu, pepaya, pisang, dan petai. Selain peneliti, guru juga ikut terlibat dalam pembentukan ikut terlibat dalam pembentukan kelompok dengan memberikan masukan kepada peneliti tentang penempatan para siswa dalam kelompok-kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa kelas IV SDN

Karangpatri 05 Bekasi selama kegiatan pembelajaran di kelas, seperti yang sering dilakukan sebelumnya. Siswa duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Selanjutnya guru memberitahukan bahwa selama kegiatan pembelajaran kelompok ini akan bersama-sama melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta membagikan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan oleh kelompok masing-masing sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tersedia.

Selama kegiatan ini guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi, sehingga peran guru hanya memfasilitasi siswa untuk melaksanakan kegiatan. Tujuan dalam kegiatan ini adalah melatih siswa agar dapat bekerja sama, mampu mengeluarkan ide serta masukan dalam kelompok. Dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap diskusi kelompok dan pembahasan lembar kerja siswa. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Belajar Kelompok

Setelah guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, setiap kelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan ini. Siswa mulai melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja yang ada di lembar kerja siswa.

Gambar 4.7 Siswa Melakukan Belajar Kelompok



b) Pembahasan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan lembar kerja siswa, langkah selanjutnya adalah membatasnya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk dipresentasikan di depan kelas. Kelompok lain menyimak penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya masih terlihat canggung dan kurang percaya diri sehingga beberapa siswa hanya diam saja. Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan berani menyampaikan pendapatnya dengan sebaik mungkin karena akan ada bintang penghargaan untuk kelompok yang terbaik.

Gambar 4.8 Siswa Sedang Melaporkan Hasil Belajar Kelompok



3. Tahap Permainan (*Games*)

Pada kegiatan selanjutnya guru menyiapkan bulatan-bulatan kertas yang berisi nomor pertanyaan dan satu lagi nomor yang berisi instrument permainan (*game*) yang akan dimainkan siswa. Sebelum memulai permainan, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok dengan kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama diraih oleh kelompok papaya, karena semangat dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan 1 bulatan instrument permainan (*game*).

Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku catatan tentang materi pembelajaran hari ini. Untuk menentukan kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam game, guru memberikan satu pertanyaan yang tidak termasuk dalam materi yang akan diberikan dalam game, yaitu "Sebutkan jenis-jenis daun?" riuh suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada kelompok pepaya. Untuk kelompok selanjutnya yang mengambil bulatan kertas dan kartu bernomor instrument game dilakukan secara berurutan searah dengan jarum jam. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan game, maka akan mendapatkan dua bintang penghargaan sekaligus.

Dalam permainan ini siswa diharapkan memiliki sikap kerjasama yang baik dalam kelompok mereka. Beberapa siswa sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini, tetapi ada beberapa siswa dalam kelompok yang terlihat hanya diam saja tidak ikut membantu temannya dalam menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena tidak meratanya tugas yang harus dilakukan siswa dalam kelompok. Setelah permainan selesai guru dan siswa secara bersama-sama menghitung hasil perolehan bintang sementara yang diperoleh masing-masing kelompok.

Gambar 4.9 Siswa Melakukan Instrumen Games



4. Tahap Pemberian Penghargaan

Hadiah (reward) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas IV SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan bintang penghargaan akan mendapat hadiah tersendiri dari peneliti diakhir siklus I. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari games dan pertanyaan pada pertemuan 1 akan dijabarkan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.3

Perolehan Bintang Penghargaan Pada Pertemuan ke-1 dan Pertemuan ke-2 Siklus I

Nama Kelompok	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Jumlah Bintang
Mangga	3	5	8
Jambu	2	4	6
Pepaya	4	5	9 Super Teams
Pisang	2	3	5
Petai	3	3	6

Berdasarkan hasil perhitungan bintang penghargaan pada siklus I, maka kelompok yang berhak menyandang sebagai “Super Teams” adalah kelompok pepaya. Kelompok ini mendapat 9 bintang penghargaan, maka kelompok papaya mendapatkan hadiah tersendiri dari guru sebagai penghargaan atas partisipasi dan kekompakannya dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

**Gambar 4.10 Pemberian Reward Pada Kelompok Yang Mendapat
Bintang Penghargaan Terbanyak**



Pada pertemuan pertama ini yang mendapatkan bintang terbanyak adalah kelompok pepaya, maka kelompok pepaya mendapatkan penghargaan berupa bingkisan.

Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya permainan (games) maka berakhirilah pertemuan pertama. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen. Materi untuk pertemuan selanjutnya adalah fungsi daun pada tumbuhan. Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi diberikan agak ramai, kemudian guru mengkondisikan siswa.

c. Pengamatan Tindakan Siklus I

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan saat peneliti melaksanakan tindakan. Observer mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan guru dan tindakan siswa sebanyak 10 butir pengamatan. Pengamatan ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dan mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang berlangsung untuk dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan. Dengan demikian pengamatan tindakan ini berguna untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I banyak kekurangan-kekurangan didapatkan siswa pada pertemuan ke-1. Kekurangan tersebut diantaranya dalam kegiatan diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang diam dan bercanda, kegiatan tanya jawab masih didominasi siswa pintar, siswa masih bingung dengan instrument game dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas, akan tetapi hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan.

Pengamatan pada pertemuan ke-2, siswa awal merasa kebingungan dengan adanya turnamen. Namun, guru menjelaskan bahwa turnamen ini

seperti kuis cerdas cermat yang pernah dilakukan siswa di kelas. Kekurangan-kekurangan inilah yang harus diperbaiki dalam pertemuan berikutnya.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan peneliti bersama dengan observer yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. Dalam refleksi ini peneliti mengadakan diskusi dengan observer selama proses pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berlangsung.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sudah berjalan dengan baik, sesuai prosedur yang telah direncanakan, meskipun masih ditemukan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan untuk perbaikan disiklus II berikutnya. Adapun hasil pengamatan dalam setiap tahapan-tahapan pada proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain:

1) Tahap Penyajian Kelas

Pada tahap ini guru dapat mengkondisikan kelas dengan sebaik mungkin, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

2) Tahap Belajar Kelompok

Guru kurang jelas ketika menerangkan langkah-langkah untuk melakukan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan, sehingga masih ada

siswa yang bingung dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru kurang memotivasi siswa agar dapat bertanya, menyanggah pernyataan dan mengeluarkan pendapat.

3) Tahap Permainan

Sebagian siswa terlihat kurang serius dalam melaksanakan permainan dalam kelompok ini, karena guru kurang memberikan motivasi kepada siswa dan guru pun kurang memperhatikan siswa yang tidak antusias.

4) Tahap Pemberian Penghargaan

Kondisi kelas sangat tidak terkontrol dan kurang tertib, karena anak-anak sangat senang sekali kelompoknya menjadi juara sehingga kurang dapat mengatur ketertiban siswa di dalam kelas.

Dari hasil observasi yang dikumpulkan dan dianalisis ternyata hasil belajar IPA siswa pada siklus I belum menunjukkan pencapaian target yang diinginkan, sehingga masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer maka ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki selama tindakan penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Temuan-Temuan Yang Perlu Diperbaiki

No.	Temuan Siklus I	Rencana Perbaikan
1	Terdapat beberapa siswa yang masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang mengobrol sendiri di kelas saat pembelajaran berlangsung	Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa terutama siswa yang sering mengobrol di kelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran
2	Peneliti kurang menjelaskan secara jelas langkah-langkah melakukan percobaan sehingga banyak siswa terlihat bingung	Peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas
3	Peneliti kurang memotivasi siswa agar dapat bertanya, menyanggah pernyataan dan mengeluarkan pendapatnya	Peneliti sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar belajar untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya di hadapan siswa lain
4	Dalam kegiatan kelompok banyak siswa yang hanya duduk diam dan bercanda dalam diskusi	Peneliti harus memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan pada siswa agar mereka dapat mengemukakan pendapat pada tiap-tiap kelompoknya.
5	Dalam kelompok banyak siswa hanya duduk diam dan bercanda.	Peneliti harus memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa menyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing.
6	Pada saat diskusi siswa masih bersifat individualis tidak saling membantu terhadap siswa yang masih belum paham terhadap materi pada saat diskusi	Peneliti harus diinstruksikan kepada siswa agar saling membantu teman yang belum paham terhadap materi pada saat diskusi

Berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu merencanakan langkah-langkah dan melakukan

perbaikan tindakan berikutnya yang nantinya untuk diterapkan pada siklus II dan diharapkan hasil belajar IPA siswa semakin meningkat sehingga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

3. Deskripsi Data Pada Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini sebagai penyempurna dan tindak lanjut dari kekurangan yang terjadi pada siklus I. Kegiatan Pembelajaran pada siklus II ini masih sama dengan siklus I tapi yang membedakan adalah pokok bahasan dalam pembelajaran.

Pada siklus II peneliti juga menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran Pembelajaran sebagaimana persiapan yang dilakukan pada siklus I.

Perangkat pembelajaran tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus I sesuai Dengan standar kompetensi dasar yang sudah ditentukan.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok
- 3) Menyusun dan mempersiapkan instrumen *game* dan turnamen.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal *game* dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru

- 5) Menyiapkan Lembar tes evaluasi hasil belajar IPA siswa untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA.
- 6) Menyiapkan daftar nama kelompok belajar di meja untuk *game* dan turnamen. Dari hasil pembagian kelompok yang dilakukan peneliti beserta guru, terdapat enam kelompok, yaitu merkurius, Bumi, mars, Jupiter, saturnus, dan Uranus. Pembagian kelompok ini berdasarkan hasil tes MID semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dengan mengambil beberapa siswa yang berkemampuan tinggi, kemudian disebar kesetiap kelompok yang berbeda sesuai dengan nama kelompok yang telah dibentuk (pembagian secara heterogen).
- 7) Meminta siswa untuk menyiapkan yel-yel kekompakan bagi kelompoknya.
- 8) Menyiapkan peralatan – peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 9) Membuat catatan lapangan tentang jalannya proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Perencanaan Perbaikan Pembelajaran di Siklus II

Pertemuan Ke – Hari/Tanggal	Kegiatan	Rencana Perbaikan
III Rabu / 26 Juli 2016	1.Mengulas kembali pada pertemuan sebelumnya.	Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih terdorong lagi <i>Semangatnya untuk</i> Untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
	2. menyajikan materi mengenai jenis-jenis batang	Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran.
	3. Mengkondisikan setiap sesuai kelompok yang telah <i>ditentukan pada pertemuan sebelumnya</i>	-
	4.menjelaskanlangkah-langkahdan aturan pelaksanaan dalam diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas. • Peneliti harus mengintruksikan kepada siswa agar saling membantu

		Teman yang blum paham terhadap materi terhadap diskusi
	5. memberikan tugas diskusi berupa pengamatan tentang kondisi fisik tanah	Peneliti harus selalu memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa menyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing
	6. siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian	Peneliti sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar belajar untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya di depan siswa lain
	7. mengadakan permainan TGT yang berkaitan dengan materi jenis- jenis tanah	Peneliti mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrument game/permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran, dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminalisir .
	8. guru memberikan penghargaan dan motivasi	-
	9. guru memberikan tes evaluasi I	-

VI Kamis 27 juli 2016	1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya	Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih tergugah lagi semangatnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
	2. Menyajikan materi mengenai kegunaan tanah dan sifatnya	Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol di kelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pelajaran
	3. Mengkondisikan setiap siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.	
	4. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan tentang sifat-sifat tanah.	. peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas. . peneliti harus mengintruksikan kepada siswa agar saling membantu teman yang belum paham terhadap materi pada saat diskusi.
	5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian	Peneliti harus selalu memonitoring serta memberkan bimbingan dan

		dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa menyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing.
	6. Mengadakan kuis (pertandingan) TGT yang berkaitan dengan materi kegunaan tanah dan sifatnya.	Peneliti harus menjelaskan secara rinci lagi tentang aturan-aturan yang ada dalam turnamen agar siswa merasa tidak kebingungan lagi
	7. Memberikan penghargaan dan reward kepada kelompok yang	-
	8. Memberikan tes evaluasi hasil belajar siklus II	-

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan hasil penelitian pada siklus I sesuai langkah-langkah dan skenario yang telah didiskusikan dengan observer pada tahap perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Sama seperti siklus I selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membantu dalam mengondisikan siswa, membagikan LKS, perlengkapan game dan turnamen, sedangkan pengamat atau observer bertugas untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Tim Games turnamen (TGT) berlangsung.

1) Siklus II pertemuan 3

Kegiatan awal (10 menit) :

Pembelajaran dimulai pukul 07.15-09.00 WIB pada hari rabu 17 februari 2016, selama 3 jam pembelajaran yaitu 3x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam. Guru membuka pelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju kedepan untuk pemimpin doa sebelum belajar (do'a akan belajar) yang diawali dengan al-fatihah. selanjut nya seperti biasa siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapih dan tenang, Lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah itu guru menjelaskan kembali tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran IPA pada pertemuan ke-3 ini karena akan diadan kembali permainan (games) antar kelompok. Kegiatan selanjut nya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yg akan di pelajari. Apakah kalian pernah melihat benda yang terbuat dari tanah? Terbuat dari jenis apakah celengan itu? Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator kepada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA.

Kegiatan inti (75 menit)

1. Tahap penyajian kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis daun, guru memberikan materi tentang jenis-jenis daun secara singkat dengan media visual berupa gambar-gambar jenis-jenis daun. Kemudian, guru dan siswa bertanya jawab tentang macam-macam tanah yang pernah di lihat siswa. Dalam pertemuan ini siswa sudah terlihat aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dan tidak hanya didominasi anak-anak yang pintar saja.

2. Belajar kelompok (*teams*)

Guru meminta siswa duduk sesuai kelompok yg telah di tentukan pada pertemuan sebelumnya. Seperti pertemuan sebelumnya siswa juga diharuskan untuk digunakan dalam games nanti. Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan dalam kegiatan diskusi secara lebih jelas dan teratur, sehingga tidak lagi siswa yang merasa bingung dan hanya duduk terdiam.

(1) Belajar kelompok

Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada siswa kelompok, siswa diminta untuk mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan mengamatan dan diskusi secara bersama-sama dan menulis hasilnya pada lembar kerja yang telah di sediakan. Suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dan berjalan sesuai aturan-aturan yang ada di banding pada pertemuan kedua. Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi. Dalam diskusi kelompok, ketua

kelompok harus memastikan semua anggota dan kelompok mengetahui dan memahami jawabannya. Selama kegiatan diskusi, guru melakukan monitoring untuk membimbing siswa dalam proses diskusi.

(2) Pembahasan LKS

Setelah setiap kelompok sesuai mengerjakan LKS, guru meminta setiap kelompok melaporkan hasil jawaban kelompok di depan kelas. Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang di paparkan dan diberikan kesempatan untuk menggapi atau menanbah kan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa yg sudah muncul pada masing-masing individu dalam mengemukakan pendapat nya atas jawaban kelompok lain.

3. Tahap permainan (*games*)

Pada tahap ini kegiatan tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama, sebelum memulai games guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok secara kompak, dan kelompok yang paling semangat akan di beri bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama pada pertemuan ke-3 inidiraih oleh kelompok merkurius, karena semangat dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok d berikan kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan satu bulatan intrumen permainan (*games*).

Selama menjawab pertanyaan siswa diberikan agar tidak membuka buku catatetan tentang materi pembelajaran hari ini. Untuk menentukan

kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam *games*, guru memberikan 1 pertanyaan yang tidak termasuk dalam materi yang akan di beri pada *games*. Apa yang dimaksud dengan struktur tumbuhan? Riu suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada kelompok jambu untuk kelompok selanjutnya yang mengambil bulatan kertas dan kartu bernomor instrumen *games* di lakukan secara berurutan searah dengan jarum jam. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan *games*, maka akan mendapatkan 2 bintang penghargaan sekaligus. Terlihat siswa begitu sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini pada pertemuan yg ke 3. Setelah permainan sesuai guru dan siswa bersama-sama menghitung hasil perolehan bintang sementara yang di peroleh masing-masing kelompok.

4. Tahap penghargaan

Hadiah (reward) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas V untuk pertemuan ke 3 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan bintang penghargaan akan dapat hadiah tersendiri peneliti di akhir siklus 2. hasil dari perolehan bintang penghargaan dari *games* dan pertanyaan pada pertemuan 3 Kelompok daun

Pada pertemuan ketiga ini yang mendapatkan bintang terbanyak adalah kelompok daun, maka kelompok pepaya mendapatkan penghargaan berupa piagam bintang penghargaan.

Kegiatan akhir (10menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan ke dua dari siklus pertama. Sebelum pelajar di akhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen lagi seperti pertemuan yang lalu, materi untuk pertemuan selanjut nya adalah kegunaan tanah dan saifat nya. Setelah itu peneliti membagikan soal epaluasi. Suasana kelas begitu tenang.

2) Siklus ke II pertemuan 4

Kegiatan awal (10 menit) :

Pembelajar dimulai pukul 07.30-08.45 WIB pada hari jum'at 19 februari 2016 selama 2 jam pelajaran atau 2x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam guru membuka pembelajaran denag salam kemuadian ketua kelas maju kedepan untuk memimpin doa sebelum belajar (do'a akan belajar) yang diawali dengan al-fatihah. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk yg rapih dan tenang, lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah ini guru menjelaskan kembali tahap-tahapan

pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran ini. Pada pertemuan ke 4 ini anak-anak terlihat lebih terlihat antusias lagi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan bintang penghargaan karena akan di akumulasikan pada akhir siklus 2 ini. Pada pertemuan terakhir ini akan di adakan kembali kuis atau turnamen antar kelompok.

Kegiatan selanjut nya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yaitu tentang kegunaan tanah dan sifatnya. Taukah kalian jenis tanah apa yang cocok digunakan sebagai media tanam tumbuhan? kenapa jenis tanah liat tidak cocok sebagai media tanam? Beberapa siswa mengangkat tangan dan memberiakn jawabannya, kemudian guru menyampaikan materi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus mencapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA.

Kegiatan inti (55 menit)

1) Tahap penyajian kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan materi tentang kegunaan tanah dan sifat nya dengan menampilkan power poin menggunakan LCD, guru memberikan materi tentang kegunaan tanah dan sifatnya secara singkat dengan media visual berupa gambar-gambar hasil olahan dari macam-

macam tanah. Kemudian, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegunaan tanah dan barang atau hiasan yang terbuat dari tanah. Dalam pertemuan terakhir ini siswa sudah terlihat lebih aktif lagi, semua siswa begitu berambisi dalam menjawab pertanyaan dan tidak hanya di dominasi anak-anak yg pintar saja semua ikut aktif.

2 Belajar kelompok (Teams)

Guru meminta siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah di tentukan pada pertemuan sebelum nya. Seperti pertemuan sebelum nya siswa di haruskan menyiap kan yel-yel kekompakan untuk digunakan turnamen nanti. Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan dalam kegiatan diskusi secara lebih jelas dan teratur, sehingga tidak lagi siswa yang merasa bingung dan hanya duduk terdiam.

(1) Belajar kelompok

Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada setiap kelompok, siswa diminta untuk mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Setiap kelompok di berikan kesempatan untuk melakukan pengamatan dan diskusi secara bersama-sama dan menuliskan hasil nya pada lembar kerja yang telah di sediakan. Suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dan berjalan sesuai aturan-aturan yang ada di banding pada pertemuan kedua siswa lebih antusias didalam berdiskusi. Dalam diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam mengetahui kelompok

dan memahami jawabannya. Selama kegiatan diskusi, guru melakukan monitoring untuk membimbing siswa dalam proses diskusi.

(2) Pembahasan LKS

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKS, guru meminta setiap kelompok melaporkan hasil jawaban kelompok di depan kelas. Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa sudah terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya atas jawaban kelompok lain.

(3) Tahap Pertandingan (*Tournament*)

Pada tahap ini sama seperti pada pertemuan ke-2 akan diadakan turnamen. Guru menyiapkan meja turnamen yang masing-masing meja turnamen berisi 4-5 orang siswa. Turnamen berlangsung selama 30 menit. Dalam mengikuti turnamen antar kelompok ini siswa begitu antusias berlomba ingin menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Bagi siswa yang bisa menjawab akan diberi 1 penghargaan untuk kelompok asalnya yang nantinya akan diakumulasikan dengan hasil game pada pertemuan ketiga yang lalu. Pada pertemuan ke-4 ini siswa aktif dan lebih antusias lagi tersebut untuk menjawab pertanyaan agar bisa mengumpulkan penghargaan lebih banyak lagi

Kegiatan Akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya permainan (*Tournamen*), maka berakhirilah pertemuan ke-4 dari siklus kedua. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa hari ini adalah pertemuan terakhir untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen*(TGT). setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi, diberi waktu 30 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi sudah cukup tenang daripada pertemuan sebelumnya.

c. Pengamatan Tindakan Siklus II

Tahap pengamatan dilakukan dilakukan bersamaan saat peneliti melaksanakan tindakan. Observer mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan guru dan tindakan siswa sebanyak 10 butir pengamatan. Pengamatan ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dan mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang berlangsung untuk dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan. Dengan demikian pengamatan tindakan ini berguna untuk

mengetahui kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I banyak kekurangan-kekurangan didapatkan siswa pada pertemuan ke-1. Kekurangan tersebut diantaranya dalam kegiatan diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang diam dan bercanda, kegiatan tanya jawab masih didominasi siswa pintar, siswa masih bingung dengan instrument game dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas, akan tetapi hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan.

Pengamatan pada pertemuan ke-2, siswa awal merasa kebingungan dengan adanya turnamen. Namun, guru menjelaskan bahwa turnamen ini seperti kuis cerdas cermat yang pernah dilakukan siswa di kelas. Kekurangan-kekurangan inilah yang harus diperbaiki dalam pertemuan berikutnya.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Sesuai dengan rencana pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka peneliti mengadakan refleksi akhir dari pelaksanaan penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pembelajaran menunjukkan bahwa pada siklus II ini kekurangan dalam pembelajaran tentu masih ada tetapi masih dapat diatasi. Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, dalam kegiatan diskusi kelompok siswa terlihat lebih aktif dibandingkan

dengan siklus sebelumnya. Selain itu, tampak adanya kerjasama kelompok, mulai tumbuh keberanian dalam mengeluarkan ide serta gagasan selama pembelajaran, dan selama proses *games* dan *tournaments* siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Apabila terlihat dari pada langkah-langkah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di SDN Karangpatri 05 Bekasi. Setelah peneliti mencermati hasil dari penelitian dapat disimpulkan, bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi dapat dikatakan telah berhasil pada siklus II

B. Pemeriksaan Kebasahan Data

Pada tahap ini peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dengan cara melakukan pembahasan dari hasil pengamatan melalui diskusi antar peneliti dan Observer dengan kriteria proses dan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung.

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dengan cara mengumpulkan dan membandingkan serta menyimpulkan data dari dan hasil pengetahuan siswa, catatan lapangan, dokumentasi berupa foto-foto penelitian, dan pemantau tindakan dari observasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil belajar IPA siswa pada siklus I diperoleh data yaitu

64,51% atau sekitar 20 orang siswa yang telah berhasil mencapai KKM, sedangkan pada siklus II hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 87,09% atau sekitar 20 siswa yang telah mencapai KKM melebihi target yang diinginkan. Hal tersebut diperkuat dengan adanya catatan lapangan yang berisi seluruh kegiatan pada siklus, sehingga peneliti dapat menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh kemudian diperkuat dengan adanya data lain yaitu gambar berupa foto-foto dari teman sejawat pada waktu proses belajar mengajar. Gambar suasana kelas ini meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa saat belajar di dalam kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games (TGT). Selain itu diperkuat dengan data pemantau tindakan guru dan siswa yang dilakukan oleh observer. Hasil analisis data pemantau tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Pada siklus I diperoleh data yaitu 75% ,sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu meningkat 20% menjadi 95%.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games (TGT), proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, siswa belajar dengan hati yang senang dan

lebih percaya diri dalam bersosialisasi dengan temannya. dari meningkatnya kualitas pembelajaran IPA, maka hasil belajar IPA pun meningkat.

C. Analisis Data

Data yang berupa hasil pengamatan atau observasi diklasifikasikan sebagai data kualitatif. Data ini diinterpretasikan kemudian dihubungkan dengan data kuantitatif (tes) sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun data yang diperoleh yaitu berdasarkan pemantau tindakan berupa pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II melalui pengamatan langsung berdasarkan instrument pemantau tindakan yang dilakukan oleh observer dibandingkan dengan data pelengkap yang berupa catatan lapangan, dilengkapi dengan dokumentasi/foto dan hasil wawancara percakapan dan tanya jawab kepada siswa secara langsung tanpa perantara. Selain itu juga observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola **KBM**

1. Data Hasil Belajar IPA

a. Siklus I

Suatu pembelajaran dikatakan baik apabila proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Pada akhir pembelajaran dapat akan diperoleh hasil, salah satunya adalah hasil belajar. Data penelitian diperoleh dari tes hasil belajar siswa selama dilaksanakannya tindakan dan didukung dengan data dari sumber yang berbeda berupa catatan lapangan dan dokumentasi atau foto-foto untuk pencocokan data. Peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan nilai setiap butir soal yang dijawab dengan benar. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I diperoleh data yaitu 64,51% atau sekitar 20 orang siswa yang telah berhasil mencapai **KKM**, berarti pada siklus I tindakan yang dilakukan masih belum mencapai target yang diinginkan, maka peneliti harus melanjutkan peneliti agar mencapai target yang diharapkan.

Di bawah ini tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (**TGT**) setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar IPA Siklus I

KETERANGAN	PENCAPAIAN	TARGET PENCAPAIAN MINIMAL
Skor terendah	50	75%
Skor tertinggi	95	
Jumlah	2065	
Persentase siswa memperoleh nilai ≤ 64	35,48%	
Persentase siswa memperoleh nilai ≥ 64	64,51%	

b. Siklus II

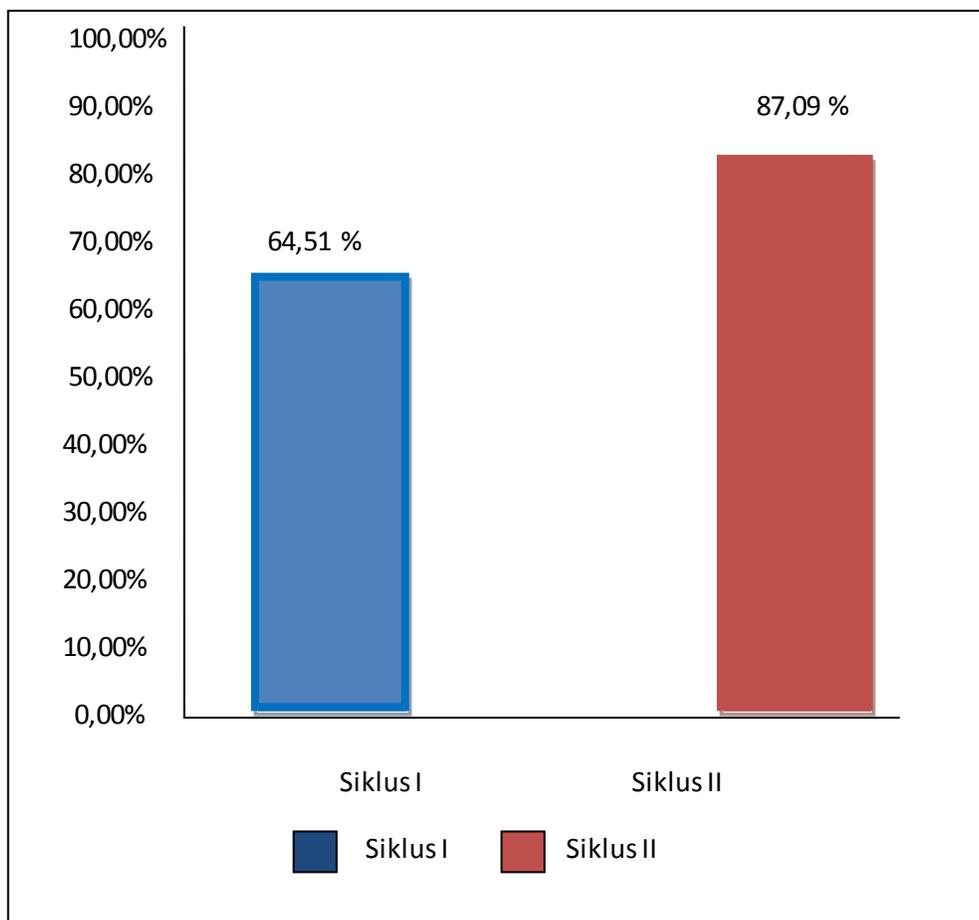
Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT setelah pelaksanaan pada siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Belajar IPA Siklus II

KETERANGAN	PENCAPAIAN	TARGET PENCAPAIAN MINIMAL
Skor terendah	60	75%
Skor tertinggi	100	
Jumlah	2515	
Persentase siswa memperoleh nilai ≤ 64	12,90%	
Persentase siswa memperoleh nilai ≥ 64	87,09%	

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang telah diuraikan di atas, jumlah ketuntasan siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur meningkat dari pra tindakan, siklus I, siklus II. Jumlah ketuntasan tersebut

mengalami peningkatan yang signifikan.tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan hasil belajar yang telah berhasil mencapai target yang diinginkan yaitu 87,09%.pada siklus I hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 64,51%,sedangkan pada siklus II hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 87,09% melebihi target yang diinginkan .data hasil tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:

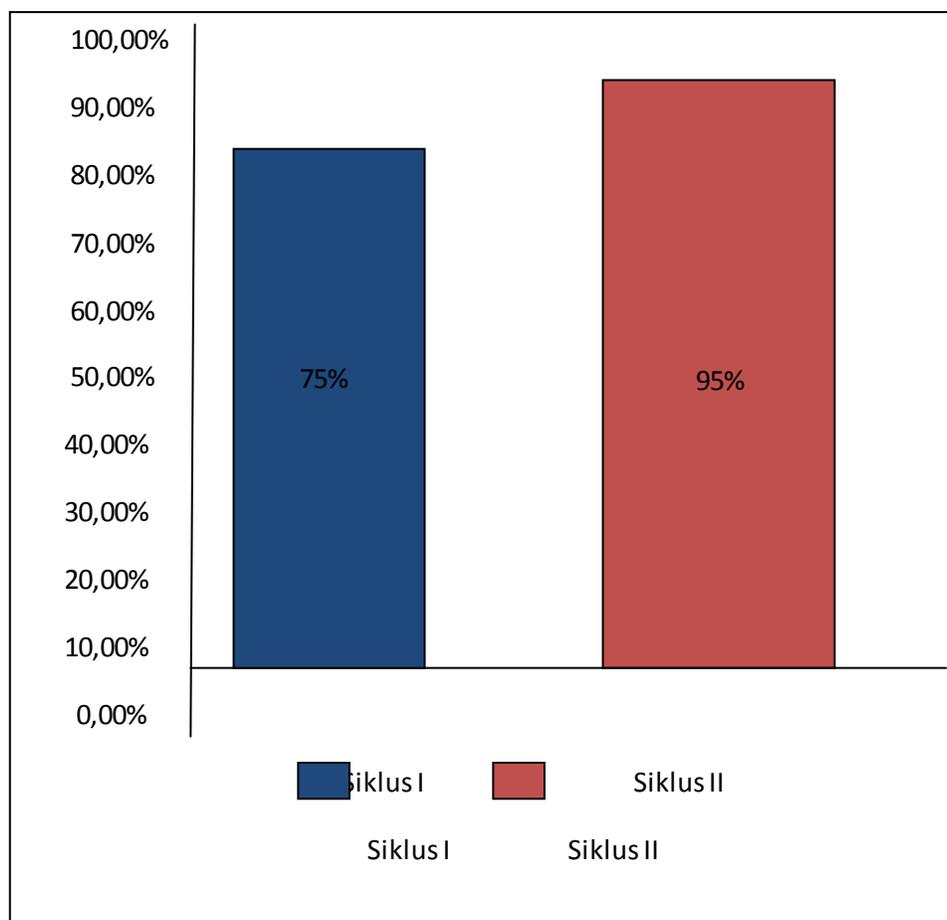


Grafik 4.1 Hasil Belajar IPA Siswa Tentang Struktur Tumbuhan dan Fungsinya

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan hasil belajar dan telah berhasil melebihi target yang diinginkan yaitu 87, 09%. Hasil analisis data ini menunjukkan bahwa pembelajara IPA dengan menggunakan Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi.

2. Data Pemantau Tindakan

Instrumen non tes data pemantau berupa tindakan ini diperoleh dari lembar instrumen pemantau tindakan yang diisi oleh observer. Hasil analisis data pemantau tindakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) pada siklus I dan II, dapat dilihat pada grafik berikut :



Grafik 4.2 Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa

Berdasarkan instrumen diatas, terlihat bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan pada siklus I, hasil menunjukkan proses pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe TGT sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20% menjadi 95%.

D. Interpretasi Hasil Analisis

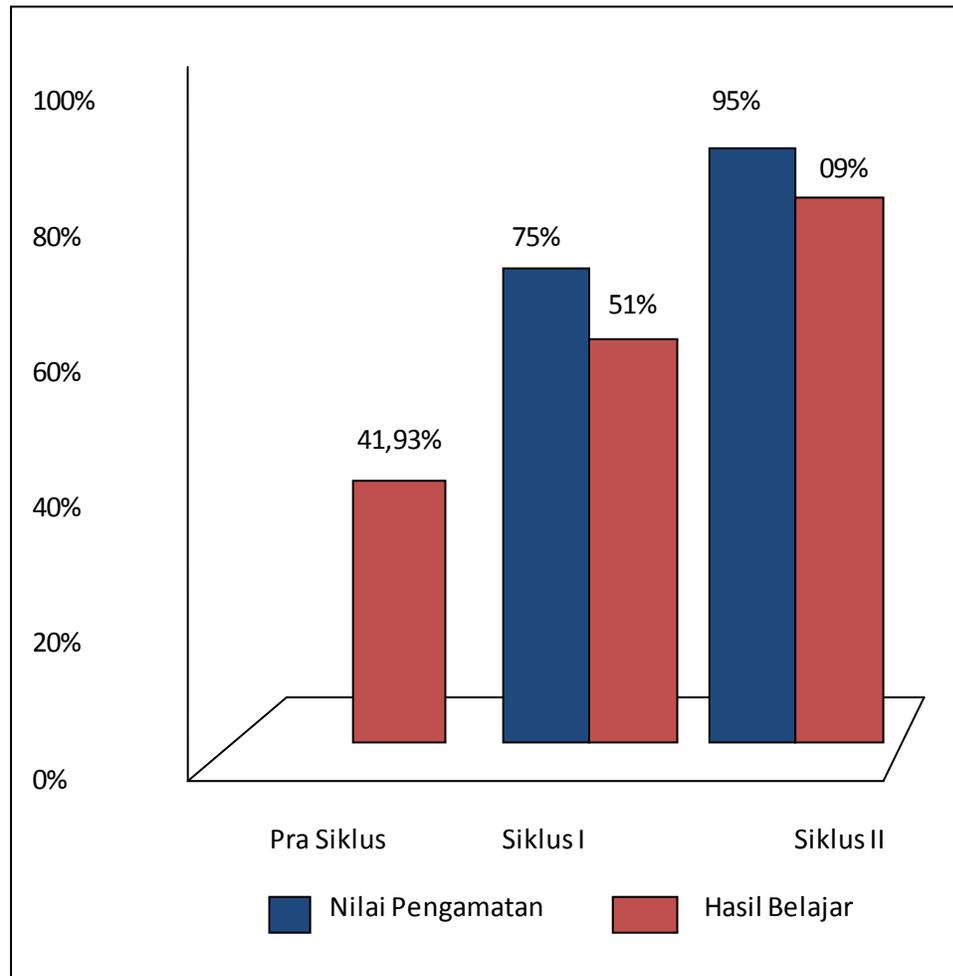
Berdasarkan Hasil penelitian yang dilaksanakan yang dilaksanakan peneliti pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Karangpatri 05 Bekasi yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijabarkan berdasarkan temuan serta data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II telah menunjukkan adanya hasil yang diharapkan meningkatnya kualitas aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II berimplikasi terhadap meningkatnya hasil belajar IPA siswa kelas IV. Adapun presentase hasil pengamatan pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Sedangkan hasil belajar siswa mencapai 64,51% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,09%.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dibuat nilai pengamatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan nilai hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Nilai Pengamatan Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Hasil Belajar Siswa

Aspek penilaian	Presentasi Nilai Perolehan		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai pengamatan pembelajaran Kooperatif tipe TGT	-	75%	95%
Nilai hasil belajar siswa	41,93%	64,51%	87,09%

Dari data diatas maka dapat digambarkan dalam garfik nilai pengamatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut



Grafik 4.3 Nilai Pengamatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada pembelajaran dikelas menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen*

(TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa disekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya presentasi nilai pencapaian dan pengamatan tindakan penelitian pada siklus pembelajaran, implementasi dalam penggunaan kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) tersebut tidak lepas dari upaya peneliti sebagai guru dala mengelola pembelajaran dengan mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam merumuskan rancangan dan proses pembelajarn dengan menggunakan kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) tersebut. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, data belajar siswa pada pra siklus adalah sebesar 41,93%. Hasil ini belum memenuhi target yang ditentukan, karena dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diguakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) pada siklus I

2. Siklus I

Perubahan yang terjadi pada aspek kognitif siswa dapat diukur setelah dilakukan pembelajaran dalam waktu tertentu yang diperoleh dari proses belajar. Selain itu juga adanya interaksi antara guru dan siswa dengan siswa. Berdasarkan dengan analisis data pengamatan didapat hasil dari pembelajaran yaitu pada kegiatan pembelajaran yang digunakan yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebesar 75% dari butir pengamatan yang sudah muncul, sedangkan hasil belajar siswa mencapai 64,51%, maka diperlukan untuk melanjutkan ke siklus II.

Ada beberapa catatan yang telah dibuat selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dalam kegiatan tanya jawab masih didominasi siswa yang pintar, beberapa siswa terlihat masih bercanda dan tidak serius mengikuti kegiatan belajar, siswa masih bingung dengan *instrumen game* dan pertanyaan yang dilaksanakan dikelas. Hal ini dikarenakan siswa masih agak bingung dan belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Namun peneliti berusaha memotivasi dan menyakinkan siswa, memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran, guru harus mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrumen game/permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran,

dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminimalisir. Hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan. Selanjutnya kegiatan belajar dapat berjalan cukup baik. Pembelajaran cukup diakhiri dengan pemberian evaluasi berupa soal pilihan ganda.

3. Siklus II

Pada siklus II tindakan yang dilakukan lebih ditekankan pada perbaikan cara guru membimbing siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data siklus II dengan nilai hasil belajar IPA tentang struktur tumbuhan dan fungsinya sebesar 87,09% atau 20 siswa telah memenuhi KKM yang diharapkan statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran baik dalam keaktifan kerja kelompok, aktif bertanya, menyampaikan pendapat dalam pembahasan diskusi. Demikian juga dengan instrumen pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I sebesar 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 95%. Peningkatan tersebut menunjukkan, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran terhadap guru dan siswa.

Dengan demikian maka penelitian dihentikan sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA SDN Karangpatri 05 Bekasi, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT. Hal ini karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide, mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat lagi dalam pembelajaran kelompok dan kegiatan belajar mengajar.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dihadapi peneliti yaitu sulitnya menyesuaikan jadwal pelajaran dikarenakan adanya kegiatan lain yang menggunakan jam pelajaran IPA, seperti kegiatan kerja bakti. Selain itu hambatan pada siswa yang melakukan kegiatan diluar kelas, hal ini membuat beberapa siswa tidak dapat fokus pada proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang stabil dan tidak ada peningkatan. Tentu saja ini diluar kemampuan peneliti untuk dapat menargetkan proses yang sempurna pada penelitian ini. Namun demikian, hanya beberapa siswa saja yang mengalami hambatan diluar batas kemampuan peneliti, selebihnya peneliti dan tentunya pihak yang terkait yaitu observer juga sangat mendukung dan membuat refleksi yang baik dari siklus I dan siklus II sehingga adanya perubahan kearah yang lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bagian akhir tulisan ini, penulis akan menyimpulkan dari hasil keseluruhan penelitian tindakan kelas ini, dan pada bagian saran penulis bermaksud memberikan saran kepada semua pihak yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan di SDN Karangpatri 05 Bekasi .

A. Kesimpulan

Keberhasilan suatu proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang diharapkan bukan bertitik tumpu pada kemampuan siswa dalam menerima atau memahami pelajaran yang diberikan. Karena setiap siswa memiliki cara dan teknik tersendiri bagaimana dia bisa mengerti dan faham dari apa yang telah dia pelajari. Disitulah peran seorang guru untuk memahami cara belajar atau metode belajar yang menarik untuk siswa agar para siswa bisa memahami apa yang telah disampaikan.

Biasanya siswa akan lebih senang apabila dilibatkan atau diikuti sertakan dalam proses kegiatan belajar dari pada mereka harus mendengarkan ceramah dari guru yang terkesan membuat siswa jenuh. Dari situlah terlihat kurang efektifnya proses pembelajaran yang berakibat

rendahnya hasil belajar siswa. Masalah seperti itu sering terjadi namun sulit dipahami oleh guru sendiri.

Melihat permasalahan di atas, peneliti mencoba memberikan metode baru dalam pelajaran IPA di kelas IV yaitu metode *team games tournament*, dimana dalam pembelajaran diadakan suatu permainan yang mengasyikan dan menentukan pemenang dalam materi pembelajaran. Setelah melakukan metode tersebut terbukti bahwa antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran sangat baik, keadaan kelas aktif dan kerjasama antar kelompok sangat kompak.

Hasil yang diperoleh dari pembelajaran tersebutpun sangat memuaskan, dimana 90% siswa sudah memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan. Itu berarti menunjukkan hasil yang sangat baik dalam pembelajaran IPA di kelas IV dengan metode *team games tournament*.

B. Implikasi

Penerapan model kooperatif tipe team game tournamen (TGT) merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika model Kooperatif tipe team game tournamen (TGT) diterapkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran IPA. Kegiatan pembelajaran dengan permainan membuat siswa banyak belajar banyak hal diantaranya yaitu, kerjasama,

interaksi, menyenangkan, mendorong semangat dan melibatkan sebagian besar panca indera tanpa disadarinya.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut :

- 1) Kepada pihak sekolah terutama guru-guru pengajar agar bias menerapkan dan mengaplikasikan metode pembelajaran team games tournament pada pelajaran IPA ataupun pelajaran lain, karena model ini dikatakan berhasil jika siswa mampu menyelesaikan soal-soal evaluasi yang diberikan ketika proses pembelajaran.
- 2) Bagi para peneliti untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan secara terfokus dalam satu masalah, agar satu masalah itu bisa terselaikan sesuai dengan yang diharapkan.
- 3) Kepada guru dalam mengajarmemperhatikan media pembelajaran berbasis teknologi dan menariksehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Slameto. (2003). *Belajar dan FaKtor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hakim, Thursan. 2001. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swarsa.
- Hamalik Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Purwanto, Ngilim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Mudjiono, Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Zain, Badudu. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eveline, Siregar. 2012. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: UNJ
- Sumadji, dkk. *pendidikan sains yang humanistis*, kanisius, 2009
- Darmodjo, Hendro. 1992. *Pendidikan IPA*. Jakarta: BP2 GSD-Dirjendikti.
- Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI*: Jakarta : Balitbang Depdiknas.
- Nur Nasution, Wahyudin.2007. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Analitica Islamic.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Buana Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Malta Pritindo.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- <http://www.geraldinekwaneigoogle.co.id> (diunduh 19 Desember 2015)
- Hudoyono, Herman .1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Malang: IKIF Malang.
- Ma'mur, Jamal asmani. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM* . Jogjakarta: Diva Press.

- Mappa, Syamsu.1977. *Psikologi Pendidikan*. Ujung Pandang: IKIP Surabaya.
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Muslihuddin. 2009. *Kiat Sukses Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.
- Samatowa, Usaman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- . 2010.*Menyusun Karya Tulis Ilmiah Berbasis Penelitian Tindakan Kelas*. Lembaga Pendidikan Dan Pelatihan Binamitra Cikarang Timur Bekasi.
- Trianto.2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Umiarso dan Imam Gojali. 2010. *Manajemen Mutu Sekolah di Era Otonomi pendidikan*, menjual Mutu Pendidikan dengan Pendekatan

LAMPIRAN

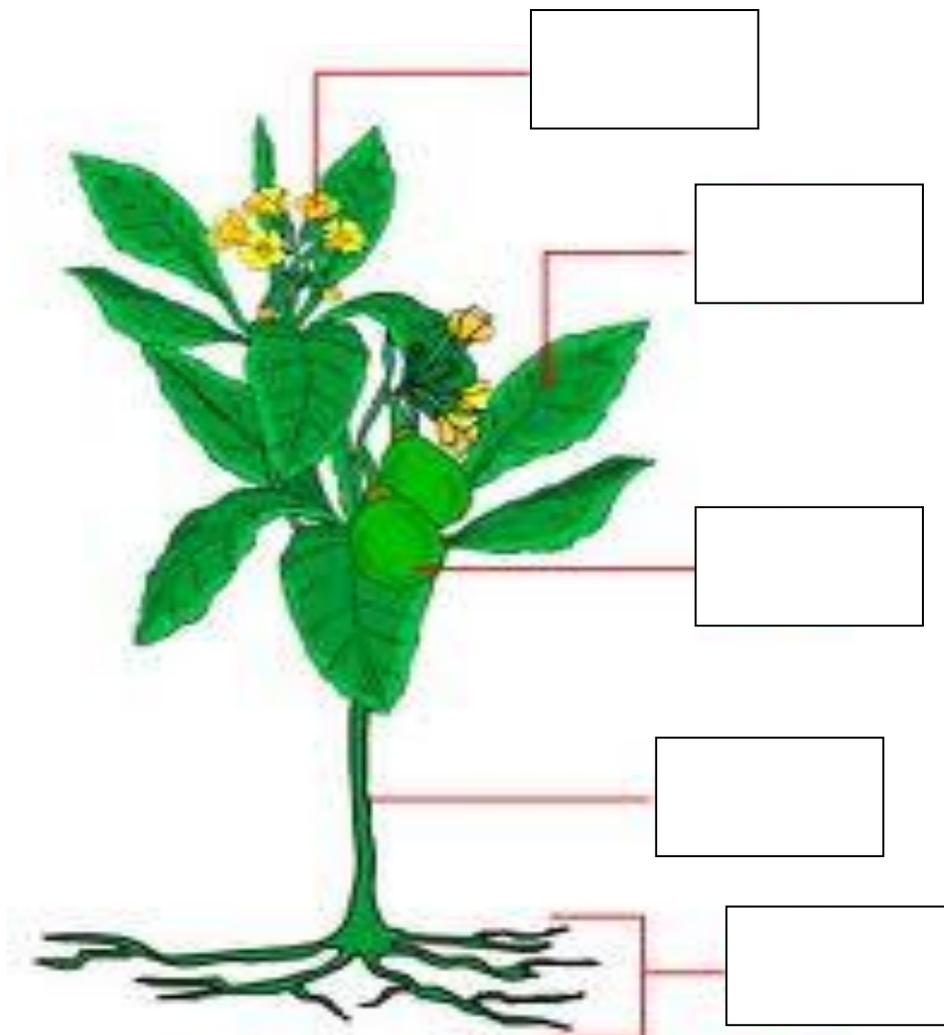
Lampiran 9

Nama :

Kelas :

LEMBAR KERJA SISWA

Sekolah : SDN Karangpatri 05
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1



Lampiran 10**Soal Permainan Siklus II**

Sebutkan contoh Bunga
yaitu.....

Sebutkan contoh batang
berkayu

Ani mempunyai beberapa pohon
dihalaman rumahnya misalnya
pohon mangga, termasuk apakah
jenis batang

Sebutkan 4 macam batang
berbasah

sebutkan bunga yang memiliki
berbuah

Lampiran 11

Kartu Bernomor Instrumen Game Siklus II

<p>Bentuklah kelompok mu menjadi sebuah segitiga sama kedalam hitingan 10 detik</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>Nyanyikan bersama kelompok mu sebuah lagu daerah, harus dinyayikan secara kompak</p> <p style="text-align: center;">2</p>
<p>Peganglah pundak teman sekelompokmu, pijatlah secara bergantian.</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>Susunlah huruf berikut Hingga berebentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik N-B-T-A-A-G</p> <p style="text-align: center;">4</p>

Lampiran 12**soal Turnamen siklus II**

1. sebutkan jenis batang !
2. Sebutkan contoh batang berkayu ?
3. sebutkan contoh batang berbasah?
4. sebutkan 4 macam bunga yang memiliki berbuah ?
5. apakah pohon pisang termasuk batang ?

Lampiran 13

Nama :

No Absen :

LEMBAR EVALUASI SISWA SIKLUS II

Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : IV(Empat)
 Hari/Tanggal : 19 Juli 2016
 Waktu : 35 Menit

I. Berilah tanda silang pada jawaban yang tepat!

1. Di bawah ini yang tidak termasuk bagian penting pada tumbuhan adalah ...
 - a. Akar
 - b. Batang
 - c. Tunas
 - d. Daun
2. Pada inti akar terdiri dari ...
 - a. Rambut akar dan bulu akar
 - b. Pembuluh kayu dan pembuluh tapis
 - c. Pembuluh kayu
 - d. Tudung akar
3. Akar yang terdiri atas satu akar besar yang merupakan kelanjutan batang, sedangkan akar yang lain merupakan cabang dari akar utama adalah ciri dari ...
 - a. Inti akar
 - b. Rambut akar
 - c. Akar serabut
 - d. Akar tunggang
4. Berikut ini yang tidak termasuk dalam fungsi akar adalah ...
 - a. Sebagai pembentukan buah
 - b. Sebagai penyerap air dan zat hara
 - c. Sebagai penunjang berdirinya tumbuhan
 - d. Sebagai alat pernafasan

5. Gambar di bawah ini adalah salah satu fungsi akar sebagai ...



- | | |
|--------------------|------------------------|
| a. Penyerap air | c. Penyimpanan makanan |
| b. Alat pernafasan | d. Penyerap mineral |

6. Batang dapat diumpamakan sebagai sumbu ...

- | | |
|------------|-------------------|
| a. Batang | c. Tubuh tumbuhan |
| b. Makanan | d. Pembuatan buah |

7. Berikut ini yang bukan termasuk jenis batang adalah ...

- | | |
|-------------------|------------------|
| a. Batang berkayu | c. Batang beruas |
| b. Batang berbulu | d. Batang basah |

8. Di bawah ini tumbuhan yang memiliki batang beruas-ruas adalah ...

- | | |
|-----------|-----------------|
| a. Rumput | c. Mangga |
| b. Bayam | d. Patah tulang |

9. Di bawah ini yang termasuk dalam fungsi batang adalah ...

- | | |
|--------------|---------------|
| a. Pengatur | c. Pembuangan |
| b. Penyimpan | d. Pemelihara |

10. Contoh tumbuhan yang menyimpan makanan dibatang adalah ...

- | | |
|-----------|----------|
| a. Jagung | c. Sirih |
| b. Kelapa | d. Tebu |

II. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Tumbuhan yang berbiji belah umumnya mempunyai akar ...

12. Akar dibedakan menjadi dua yaitu ... dan ...

13. Tumbuhan memerlukan air untuk kelangsungan ...

14. Struktur batang terdiri atas ... bagian

15. Fungsi batang adalah ...

Lampiran 14**Kunci Jawaban Siklus II**

1. C
2. B
3. D
4. A
5. C
6. C
7. B
8. A
9. B
10. D
11. Akar tunggang
12. Akar serabut dan tunggang
13. Hidupnya
14. 4 bagian
15. Sebagai penopang, pengangkut, penyimpan dan alat berkembangbiakan.

Lampiran 15

Kisi-kisi Hasil Belajar Siswa Tentang Struktur Tumbuhan Dan Fungsinya

Siklus I

Standar Kompetensi: 2.1 Memahami Struktur bagian tumbuhan dan fungsinya

Dimensi	Indikator	Aspek				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
KD 2.5 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dan fungsinya	16. menjelaskan bagian-bagian daun			1		1
	17. Mengidentifikasi Fungsi daun	2				1
	18. Menentukan salah satu pada daun	3				1
	19. Menunjukkan bentuk daun			4		1
	20. Menganalisis pada daun				5	1
	21. Memberikan contoh daun		6			1
	22. Menunjukkan salah satu fungsi daun			7		1
	23. Menyebutkan fungsi daun		8			1
	24. Menyebutkan macam-macam daun	9				

	25. Menjelaskan tumbuhan bentuk daun	10				1
	26. Menjelaskan Fungsi Batang	11				1
	27. Menjelaskan Fungsi daun	12				1
	28. Membedakan bentuk daun			13		1
	29. mengidentifikasi cara daun proses pembuatan makanan		14			
	30. Menentukan manfaat daun bagi tumbuhan			15		
	Jumlah					15

Lampiran 16

Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Tentang Struktur Tumbuhan dan Fungsinya Siswa Siklus II

Standar Kompetensi: 2.1 Memahami Struktur bagian tumbuhan dan fungsinya

Dimensi	Indikator	Aspek				Jumlah
		C1	C2	C3	C4	
KD 2.5 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dan fungsinya	16. Menjelaskan struktur tumbuhan akar	1				1
	17. Mengidentifikasi struktur tumbuhan akar	2				1
	18. Menunjukkan ciri-ciri akar	3				1
	19. Menunjukkan fungsi akar			4		1
	20. Mengidentifikasi struktur tumbuhan batang			5		1
	21. Menunjukkan ciri-ciri tumbuhan batang			6		1
	22. Menunjukkan salah satu fungsi batang			7		1
	23. Menyebutkan contoh penyimpanan pada batang	8				1
	24. Menyebutkan macam-macam akar	9				1

	25. Mengelompokkan jenis akar			10		1
	26. Menjelaskan terjadinya akar	11				1
	27. Mengidentifikasi Ciri-ciri akar			12		
	28. Membandingkan ciri-ciri akar serabut dan akar tunggang		13			
	29. Menilai Pernyataan yang tepat ciri akar serabut		14			
	30. Mengidentifikasi ciri akar tunggang	15				
	Jumlah					15

Lampiran 17

Kisi-kisi Instrumen Model Kooperatif Tipe team game tournamen (TGT)

No	Komponen	Indikator	No Butir Pernyataan		Jumlah
			Guru	Siswa	
1.	Penyajian kelas	5. Mempersiapkan siswa agar siswa siap belajar. 6. Memotivasi siswa Belajar. 7. Menyajikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. 8. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran tipe TGT	1,2, 3,4, 5,6	21,22	8
2.	Belajar dalam kelompok	6. Menginformasikan kepada siswa tentang pembagian kelompok. 7. Membentuk kelompok siswamenjadi 4-6 kelompok secara heterogen. 8. Mengajak siswa untuk bekerjasama dan berpartisipasi	7,8 9, 10, 11,12	23,24 26,27 28,29 30,31 32,33	16

		dalam kelompok dengan baik. 9. Mengajak siswa untuk mengajukan pertanyaan. 10. Melakukan kerja sama dalam menjawab pertanyaan			
3.	Permainan	3. Mengadakan permainan. 4. Menjelaskan cara permainan dan aturan dalam permainan.	13, 14, 15,16	34,35 36	7
4.	Pertandingan	3. Mengadakan turnamen atau kuis. 4. Menjelaskan cara dan aturan dalam kuis	17,18	37,38	4
5.	Penghargaan kelompok	2. Memberikan penilaian dan penghargaan	19,20	39,40	4
Jumlah			20	20	40

Lampiran 18

INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS I LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DAN SISWA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT)

A. IDENTITAS

1. Nama Pengamat : Sri Wahyuni, S.Pd
2. Jabatan : Guru Kelas
3. Tempat mengajar : SDN Karangpatri 05

B. PETUNJUK

1. Pernyataan-pernyataan dibawah ini adalah pemantau tindakan pembelajaran guru dan siswa 40 pernyataan. untuk mengetahui efektifitas dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe teams tournamen (TGT).
2. setiap pernyataan merupakan indikator yang seharusnya muncul dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamens (TGT). adapun alternatif jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Mohon diisi sesuai dengan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung dengan memberi tanda Checklist (√) pada kolom jawaban yang tersedia.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Perolehan}{Jumlah\ Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Aktivitas Guru			
1	Guru menyajikan topik dengan tujuan pembelajaran	√	
2	Guru Memotivasi siswa dengan bertanya pada siswa untuk menggali pengetahuan awal sesuai dengan topik	√	
3	Guru menginformasikan Langkah-langkah pembelajaran		√
4	Guru menyajikan materi pembelajaran	√	
5	Guru menyampaikan prosedur pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnamen (TGT)	√	
6	Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami		√
7	Guru membagikan kelompok secara Heterogen	√	
8	Guru membagikan LKS	√	
9	Guru memberikan petunjuk dan menjelaskan tahap kerja kelompok	√	
10	Guru membimbing siswa bekerja kelompok	√	
11	Guru berkeliling memantau diskusi siswa		√
12	Guru mengintruksikan siswa untuk melaporkan hasil kerja kelompok	√	
13	Guru mendorong siswa untuk aktif bertanya dalam kegiatan diskusi		√
14	Guru mengadakan game	√	
15	Guru menjelaskan cara bermain dalam permainan	√	

16	Guru memberi permainan berupa buatan kertas dan kartu bernomor	√	
17	Guru mengadakan turnamen	√	
18	Guru menjelaskan aturan dalam turnaem	√	
19	Menghitung bintang yang diperoleh oleh setiap kelompok	√	
20	Memberi penghargaan pada kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak	√	
AKTIVITAS SISWA			
21	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik	√	
22	Setiap kelompok memahami tata cara/ aturan dalam melakukan Kegiatan TGT	√	
23	Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru	√	
24	Setiap kelompok mendapatkan LKS	√	
25	Siswa melakukan percobaan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang terdapat dalam LKS	√	
26	Siswa mendengarkan penjelasan guru tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota dalam kelompok	√	
27	Siswa melakukan kegiatan percobaan dengan antusias	√	
28	Siswa mebantu teman yang belum paham		√
29	Siswa melaporkan hasil diskusi	√	
30	Siswa berani menjawab pertanyaan	√	

	dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya		
31	Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat Siswa mengikuti aturan turnamen kelompok lain	√	
32	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok	√	
33	Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi	√	
34	Siswa memahami tata cara permainan	√	
35	Siswa melakukan permainan dengan aturan yang benar	√	
36	Siswa bermain dengan sportif saat permainan	√	
37	Siswa mengikuti aturan turnamen dengan antusias	√	
38	Siswa saling menghargai selama proses turnamen	√	
39	Siswa menghargai kelompok yang terbaik	√	
40	Siswa menerima penghargaan sebagai kelompok terbaik	√	
Jumlah		28	2
Total Skor			95%

Jakarta, 20 Juli 2016

Observer

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd

Annisa Ulfah
NIM. 1815117539

Lampiran 19

INSTRUMEN PEMANTAU TINDAKAN SIKLUS II LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DAN SISWA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT)

C. IDENTITAS

1. Nama Pengamat : Sri Wahyuni, S.Pd
2. Jabatan : Guru Kelas
3. Tempat Mengajar : SDN Karangpatri 05

D. PETUNJUK

1. Pernyataan-pernyataan dibawah ini adalah pemantau tindakan pembelajaran guru dan siswa 40 pernyataan. untuk mengetahui efektifitas dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe teams tournamen (TGT).
2. setiap pernyataan merupakan indikator yang seharusnya muncul dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournamens (TGT). adapun alternatif jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Mohon diisi sesuai dengan kondisi saar proses pembelajaran berlangsung dengan memberi tanda Checklist (√) pada kolom jawaban yang tersedia.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Perolehan}{Jumlah\ Skor\ Maksimum} \times 100\ %$$

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
Aktivitas Guru			
1	Guru menyajikan topik dengan tujuan pembelajaran	√	
2	Guru Memotivasi siswa dengan bertanya pada siswa untuk menggali pengetahuan awal sesuai dengan topik	√	
3	Guru menginformasikan Langkah-langkah pembelajaran		√
4	Guru menyajikan materi pembelajaran	√	
5	Guru menyampaikan prosedur pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnamen (TGT)	√	
6	Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami		√
7	Guru membagikan kelompok secara Heterogen	√	
8	Guru membagikan LKS	√	
9	Guru memberikan petunjuk dan menjelaskan tahap kerja kelompok	√	
10	Guru membimbing siswa bekerja kelompok	√	
11	Guru berkeliling memantau diskusi siswa		√
12	Guru mengintruksikan siswa untuk melaporkan hasil kerja kelompok	√	
13	Guru mendorong siswa untuk aktif bertanya dalam kegiatan diskusi		√
14	Guru mengadakan game	√	
15	Guru menjelaskan cara bermain dalam permainan	√	

16	Guru memberi permainan berupa buatan kertas dan kartu bernomor	√	
17	Guru mengadakan turnamen	√	
18	Guru menjelaskan aturan dalam turnaem	√	
19	Menghitung bintang yang diperoleh oleh setiap kelompok	√	
20	Memberi penghargaan pada kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak	√	
AKTIVITAS SISWA			
21	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik	√	
22	Setiap kelompok memahami tata cara/ aturan dalam melakukan Kegiatan TGT	√	
23	Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru	√	
24	Setiap kelompok mendapatkan LKS	√	
25	Siswa melakukan percobaan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang terdapat dalam LKS	√	
26	Siswa mendengarkan penjelasan guru tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota dalam kelompok	√	
27	Siswa melakukan kegiatan percobaan dengan antusias	√	
28	Siswa mebantu teman yang belum paham		√
29	Siswa melaporkan hasil diskusi	√	
30	Siswa berani menjawab pertanyaan	√	

	dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya		
31	Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat Siswa mengikuti aturan turnamen kelompok lain	√	
32	Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok	√	
33	Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi	√	
34	Siswa memahami tata cara permainan	√	
35	Siswa melakukan permainan dengan aturan yang benar	√	
36	Siswa bermain dengan sportif saat permainan	√	
37	Siswa mengikuti aturan turnamen dengan antusias	√	
38	Siswa saling menghargai selama proses turnamen	√	
39	Siswa menghargai kelompok yang terbaik	√	
40	Siswa menerima penghargaan sebagai kelompok terbaik	√	
Jumlah		28	2
Total Skor			95%

Jakarta, 27 Juli 2016

Observer

Peneliti

Sri Wahyuni, S.Pd

Annisa Ulfah
NIM. 1815117539

Lampiran 20

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Nama : Annisa Ulfah
 Pertemuan : 1
 Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2016
 Tempat Pengamatan : Kelas IV SDN Karangpatri 05
 Pengamat : Sri Wahyuni, S.Pd

Waktu	Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran
07.30-07.40	Kegiatan Awal	<p>Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju kedepan untuk memimpin do'a sebelum belajar yang diawali dengan Alfatihah. selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib. kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang. lalu guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournamen</i>(TGT). guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa. selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA dalam kegiatan awal ini guru tidak menginformasikan langkah-langkah pembelajaran guru hanya menjelaskan apa itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan prosedurnya, sehingga banyak siswa tidak mengetahui langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>

07.40-09.00	Kegiatan awal	<p>Guru menjelaskan materi struktur tumbuhan dan fungsinya tentang daun, siswa memperhatikan dan menerima pelajaran yang diberikan guru. kemudian guru memberikan pertanyaan dengan cara bertanya jawab bersama siswa.</p> <p>Dalam kegiatan tanya jawab siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru, namun ada beberapa siswa yang kurang begitu fokus terhadap intruksi guru dan lebih banyak diam, sehingga pasif dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru, karena kegiatan tersebut masih didominasi siswa yang pintar saja. setelah menyajikan materi guru tidak bertanya lagi pada siswa tentang materi yang belum dipahami 5 kelompok dengan beranggotakan 4 orang secara heterogen. Siswa duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing, kelas terlihat lebih tenang. Selanjutnya guru memberitahukan bahwa selama proses pembelajaran kelompok ini akan bersama melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan langkah mengerjakan LKS, serta membagikan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan oleh kelompok masing-masing sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tersedia.</p> <p>Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah dalam dalam kegiatan diskusi untuk melakukan pengamatan. Namun terlihat beberapa siswa belum memahami langkah-langkah dan aturan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selama diskusi berlangsung guru memantau proses yang dilakukan siswa selama mengerjakan LKS, sehingga siswa masih ada</p>
-------------	---------------	--

		<p>beberapa siswa yang bermain sendiri.</p> <p>Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk melaporkan hasil diskusi didepan kelas. Kelompok lain mendengarkan menjabarkan yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa dan kerjasama anggota kelompok dalam mengemukakan pendapatnya masih terlihat canggung dan kurang percaya diri dan juga belum terlihat siswa yang membantu temannya yang belum paham, sehingga banyak siswa yang hanya diam saja. Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan berani menyampaikan pendapatnya dengan sebaik mungkin dan mau membantu teamnya yang belum paham karena ada penghargaan untuk kelompok yang terbaik.</p> <p>Permainan berbentuk bulatan soal dan kartui bernomor.</p> <p>Dalam <i>Games</i> terlihat masih banyak siswa yang belum memahami aturan permainan, sehingga masih banyak siswa yang bertanya ketika permainan akan dimulai.</p> <p>Setelah permainan selesai guru dan siswa bersama-sama menghitung hasil perolehan sementara yang diperoleh oleh masing-masing kelompok.</p> <p>Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh terbanyak siswa. menghargai kelompok yang terbaik.</p> <p>Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah pembelajaran yang telah dilaksanakan</p>
--	--	---

		dengan melakukan tanya jawab.
09.00.09.30	Kegiatan Akhir	Siswa dibimbing guru meraangkum kembali materi yang sudah dipelajari, sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen, materi untuk pertemuan selanjutnya masih materi daun siswa memperhatikan dan menerima pelajaran yang diberikan guru

Bekasi, 19 Juli 2016

Pengamat ,

Sri Wahyuni S. Pd

Lampiran 21

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Nama : Annisa Ulfah
 Pertemuan : 2
 Hari/Tanggal : Kamis, 20 Juli 2016
 Tempat Pengamatan : Kelas IV SDN Karangpatri 05
 Pengamat : Sri Wahyuni, S.Pd

Waktu	Tahap Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran
07.30-07.40	Kegiatan Awal	<p>Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju kedepan untuk memimpin do'a sebelum belajar yang diawali dengan Alfatihah. selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib. kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang. lalu guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournamen</i>(TGT). guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa. selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA dalam kegiatan awal ini guru tidak menginformasikan langkah-langkah pembelajaran guru hanya menjelaskan apa itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan prosedurnya, sehingga banyak siswa tidak mengetahui langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>

07.40-09.00	Kegiatan awal	<p>Guru menjelaskan materi struktur tumbuhan dan fungsinya tentang daun, siswa memperhatikan dan menerima pelajaran yang diberikan guru. kemudian guru memberikan pertanyaan dengan cara bertanya jawab bersama siswa.</p> <p>Dalam kegiatan tanya jawab siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru, namun ada beberapa siswa yang kurang begitu fokus terhadap intruksi guru dan lebih banyak diam, sehingga pasif dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru, karena kegiatan tersebut masih didominasi siswa yang pintar saja. setelah menyajikan materi guru tidak bertanya lagi pada siswa tentang materi yang belum dipahami 5 kelompok dengan beranggotakan 4 orang secara heterogen. Siswa duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing, kelas terlihat lebih tenang. Selanjutnya guru memberitahukan bahwa selama proses pembelajaran kelompok ini akan bersama melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan langkah mengerjakan LKS, serta membagikan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan oleh kelompok masing-masing sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tersedia.</p> <p>Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah dalam dalam kegiatan diskusi untuk melakukan pengamatan. Namun terlihat beberapa siswa belum memahami langkah-langkah dan aturan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selama diskusi berlangsung guru memantau proses yang dilakukan siswa selama mengerjakan LKS, sehingga siswa masih ada</p>
-------------	---------------	--

		<p>beberapa siswa yang bermain sendiri.</p> <p>Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk melaporkan hasil diskusi didepan kelas. Kelompok lain mendengarkan menjabarkan yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa dan kerjasama anggota kelompok dalam mengemukakan pendapatnya masih terlihat canggung dan kurang percaya diri dan juga belum terlihat siswa yang membantu temannya yang belum paham, sehingga banyak siswa yang hanya diam saja. Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan berani menyampaikan pendapatnya dengan sebaik mungkin dan mau membantu teamnya yang belum paham karena ada penghargaan untuk kelompok yang terbaik.</p> <p>Permainan berbentuk bulatan soal dan kartui bernomor.</p> <p>Dalam <i>Games</i> terlihat masih banyak siswa yang belum memahami aturan permainan, sehingga masih banyak siswa yang bertanya ketika permainan akan dimulai.</p> <p>Setelah permainan selesai guru dan siswa bersama-sama menghitung hasil perolehan sementara yang diperoleh oleh masing-masing kelompok.</p> <p>Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh terbanyak siswa. menghargai kelompok yang terbaik.</p> <p>Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah pembelajaran yang telah dilaksanakan</p>
--	--	---

		dengan melakukan tanya jawab.
09.00.09.30	Kegiatan Akhir	Siswa dibimbing guru meraangkum kembali materi yang sudah dipelajari, sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen, materi untuk pertemuan selanjutnya masih materi daun siswa memperhatikan dan menerima pelajaran yang diberikan guru

Bekasi, 20 Juli 2016

Pengamat ,

Sri Wahyuni S. Pd

Lampiran 22

Analisis Butir Soal

Siklus I

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Jlm	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	MA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	2	0	2	2	0	14	70
2	AZ	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	0	2	2	0	11	55
3	A	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	2	2	0	2	2	15	75
4	BS	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	2	2	2	2	2	17	85
5	EN	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	2	2	2	2	2	17	85
6	G	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	18	90
7	I	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	17	85
8	MR	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	0	2	0	2	14	70
9	M	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	2	0	0	2	13	65
10	N	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	2	0	0	2	12	60
11	R	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	2	0	0	0	2	10	50
12	RK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	0	0	0	0	10	50
13	SS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	18	90
14	WS	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	2	0	2	2	0	12	60
15	Y	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	0	2	2	0	15	75
16	AW	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	2	2	2	2	2	16	80
17	MR	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	0	2	0	2	14	70
18	AS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	2	0	2	2	16	80
19	PL	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	9	45
20	AD	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	2	2	0	2	2	16	80
Jumlah																		1420
Rata-rata																		71

Bekasi, 20 Juli 2016

Observer

Peneliti

Sri Wahyuni, S,PdAnnisa Ulfah

Lampuran 23

Analisis Butir Soal

Siklus II

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Jlm	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	MA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	0	17	85
2	AZ	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	2	0	2	0	2	12	60
3	A	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	17	85
4	BS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2	18	90
5	EN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100
6	G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100
7	I	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	19	95
8	MR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	2	0	2	16	80
9	M	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	0	2	0	15	75
10	N	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	2	0	2	0	2	14	70
11	RM	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	0	2	0	0	13	65
12	RK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	2	0	14	70
13	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	20	100
14	WS	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	0	2	0	15	75
15	Y	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	2	2	2	2	16	80
16	AW	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	18	95
17	MR	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	2	16	80
18	AS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	0	17	85
19	PL	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	2	0	2	0	0	10	50
20	AD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	2	0	2	17	85
Jumlah																		1625
Rata-rata																		81,2

Bekasi, 20 Juli 2016

Observer

Peneliti

Sri Wahyuni, S,PdAnnisa Ulfah