

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
KELAS V SDN 04 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
MAWAR VAZA PRIMA
NIM. 20591107**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudari **Mawar Vaza Prima (20591107)** mahasiswa IAIN Curup yang berjudul "**Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V SDN 04 Rejang Lebong**", sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Abdul Rahman, S.Ag
NIP. 197207042000031004



Siswanto, M.Pd. I
NIDN. 160801012

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mawar Vaza Prima

NIM : 20591107

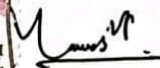
Fakultas : Tarbiyah


Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V DI SDN 04 REJANG LEBONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup,

Mawar Vaza Prima
NIM. 20591107



LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1629 /In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2024

Nama : Mawar Vaza Prima
NIM : 20531107
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN 04 Rejang Lebong

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:


Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Juni 2024
Pukul : 15.00 s/d 16.30 WIB
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah


Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

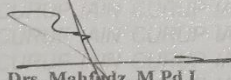
Sekretaris,

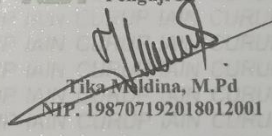

Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197207042000031904


Siswanto, M.Pd.I
NIDN. 160801012

Penguji I,

Penguji II,

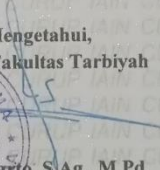

Drs. Mahfudz, M.Pd.I
NIP. 196001031993021001


Tika Mldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah




Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Syukur alhamdulillah segala puji bagi Allah yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “***Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong***” ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada Baginda Nabi Muhammad shallallahu ‘Alaihi wa Sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag, selaku wakil rektor 1.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd, MM selaku wakil rektor II.
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I., selaku wakil rektor III
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Negeri (IAIN) Curup.
7. Bapak Jamaludin Rahmat, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademi yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama perkuliahan.
8. Bapak Dr. Abdul Rahman, S.Ag, Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Siswanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan membantu selama proses menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Drs. Mahfudz, M.Pd.I, Selaku Dosen Penguji II dan Ibu Tika Meldina, M.Pd, Selaku Dosen Penguji II yang telah membantu menyempurnakan proses penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

11. Kepala beserta staf perpustakaan IAIN curup terimakasih atas kemudahan dalam memperoleh data-data perpustakaan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepala sekolah SDN 4 Rejang Lebong yaitu Bapak Khairul, S.Pd., M.Pd. Mat., beserta wakil Ibu Darmi, S.Pd., dan Bapak, Ibu guru serta siswa kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
13. Teristimewa untuk orang tua, keluarga, serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.
14. Semoga Allah ta'ala membalas kebaikan kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Wassalamualakum warahmatullahi wabarakatuh.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Curup, 22 Mei 2024

Penulis

Mawar Vaza Prima
NIM. 20591107

MOTTO

“Don't judge a book by the cover”

Only god can judge me

“Motivasi terbaik adalah hinaan, dan support system terbaik adalah direndahkan”

”Sedari kecil dibentuk menjadi mesin penghancur badai, maka tak pantas diri ini tumbang hanya karena perkataan seseorang”

-Mawar Vaza Prima

Tiada lembar yang paling indah dalam lembar skripsi ini kecuali lembar persembahan

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini.

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ayahanda Amir Hamza dan Ibunda Eva Susmila yang telah memberikan dukungan moral maupun material, dan semua cinta serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Terimakasih atas perjuangan yang tak kenal lelah dan bosan memberikan pengorbanannya demi kelancaran proses selama di bangku sekolah hingga sampai ketitik ini. Terimakasih karena tidak pernah menuntutku pada hal yang tak bisa aku kendalikan sendiri. Terimakasih karena mengajarkan agar saya selalu tegar dalam menghadapi riuhnya dunia. Tiada kata seindah doa yang paling khusuk selain doa yang tercapai dari orangtua.
2. Kepada seseorang yang darahnya juga mengalir tubuh saya ,terimakasih adik-adikku tercinta yaitu Febi Suzaoma dan Rimo Familian atas support doa dan dukungannya. Masa kelam itu, kini menjadi pengalaman terbaik saya. Terimakasih telah mengiringiku dalam menjalani dinamika hidup ini. Semoga keluarga kita diberikan kebahagiaan didunia dan di akhirat.Aamiin
3. Kepada adik-adikku Lensi Merlin dan Arkana Putra,terimakasih telah memberikan dukungan dan doanya. Meskipun dalam melalui celotehan nya,tetapi saya yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi yang paling hebat.
4. Kepada keluarga besar dari bapak (Amir Hamza), dan ibu (Eva Susmila), terimakasih atas dukungan selama ini, serta doa yang tulus dan terimakasih selalu memberikan doa yang terbaik.
5. Kepada nenek tercinta Zubaida dan Almh. Muzaima yang telah memberikan support,tempat keluh kesahku dan doa terbaiknya.
6. Kepada keluarga besar kakek tercinta Alm. Suhaimi dan Ibrahim yang telah memberikan dukungan serta tiada henti doa yang tiada henti yang diucapkannya.

Teruntuk Alm. Walaupun saya belum merasakan kasih sayangnya. Saya yakin dibalik semua itu terasa ada kata yang ingin diucapkan yaitu lantunan doa untuk saya.

7. Kepada nekcik tersayang Syamsir dan Anik yang telah memberikan seluruh doa yang terkhusus, karena tiada kata seindah lanjutan doa yang tercapai untuk saya.
8. Kepada Oom Zandi Romadhoni dan Tante Aimas Rosmala Sari yang telah memberikan dukungan baik berupa material dan moral serta doa sehingga saya dapat mencapai perjuangan sampai ketitik terbaik ini.
9. Kepada seluruh teman kelas PGMI D terimakasih telah membantu dan mensupport dan berjuang bersama.
10. Kepada sahabat SMA ku Yude, Jeni, Devi, Ines, dan Rika yang telah menjadi rumah yang selalu membantu dan mendukung selama ini.
11. Kepada sahabatku Tercinta Iis Istiqomah, Rani Fitri Yanti, dan Titik Qomariah yang telah membantu, mensupport, memberikan motivasi dan doanya, serta memberikan tempat singgah. Terimakasih telah berjuang bersama meskipun apa yang kita pikirkan sering tidak searah. tapi sungguh doa dan dukungan dari kalian sangat luar biasa. Teruslah berjuang lakukan yang terbaik, hadapi setiap tantangan yang ada jangan pernah lari untuk menghindar.
12. Kepada teman sepembimbingku Marsanda yang telah mendengarkan semua masalah yang saya hadapi dan dukungan serta doa sehingga perjuangan kita dapat dicapai sampai ke titik ini.
13. Kepada teman-teman KKN terima kasih atas dukungan selama ini yang ikut serta dalam proses.
14. Kepada teman PPL yang telah membantu dan mendukung selama ini.
15. Untuk keluarga besar mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) 2020.
16. Untuk diriku sendiri terimakasih sudah berjuang sejauh ini, terimakasih untuk menjadi kuat dan selalu bertahan. Karena Allah tidak akan membiarkanmu berjalan sejauh ini hanya untuk gagal.

17. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*
18. Terimakasih almamaterku yang telah mengiringi proses pendewasaan diri sehingga bisa lapang hati menerima kenyataan hidup sampai akhir di titik ini, IAIN Curup.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

ABSTRAK

MAWAR VAZA PRIMA, NIM. 20591107 “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Di SDN 04 Rejang Lebong**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Siswa pada Pelajaran IPA dikelas 5 SDN 04 Rejang Lebong, penelitian ini bertujuan untuk ; 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang diajar secara konvensional pada Pelajaran IPA kelas V di SDN 04 Rejang Lebong. 2) Mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPA kelas V SDN 04 Rejang Lebong.

Penelitian ini berjenis kuantitatif berdesign *quasi eksperimen* (eksperimen semu), Populasi dalam penelitian ini yaitu 60 siswa dari Kelas VA eksperimen, kelas VB control, dan kelas VC uji coba. Sampel penelitian ini berjumlah 40 siswa dari kelas VA eksperimen dan VB kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji *independent samples test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* secara signifikan lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Hasil analisis data didapatkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

Kata Kunci : Model Kooperatif, *Team Games Tournament*, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	11
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	12
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	12
3. Prosedur Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	14
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15
5. Teori yang Mendasari Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	18
B. Hasil Belajar	20
C. Ilmu Pengetahuan Alam	22
D. Kajian Relevan.....	23
E. Kerangka Berpikir	31
F. Hipotesis penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain penelitian	33
B. Waktu dan tempat penelitian	34
C. Populasi dan sampel penelitian	35
D. Variabel dan definisi operasional penelitian	36
E. Teknik dan instrument pengumpulan data	37
F. Instrument penelitian.....	39
G. Uji coba instrument	40
H. Teknik analisis data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum objek penelitian	54
---	----

1. Sejarah singkat SD Negeri 4 Rejang Lebong	55
2. Profil sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong	56
3. Visi dan Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong.....	57
4. Keadaan Guru dan Siswa	58
5. Program kerja sekolah	62
B. Hasil Penelitian	62
1. Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Secara Konvensional Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong.....	65
2. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di SDN 04 Rejang Lebong Yang Diajarkan Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	66
3. Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 04 Rejang Lebong	67
a. Uji Normalitas	67
b. Uji Homogenitas	68
c. Uji Hipotesis	69
C. Pembahasan	70
1. Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Secara Konvensional Dan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong	70
2. Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 04 Rejang Lebong	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84
BIODATA.....	192

DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Murni Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA	2
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Dalam Penelitian	36
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Dalam Penelitian	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
Tabel 3.4 Hasil Hitung Uji Validitas	44
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	45
Tabel 3.6 Hasil Hitung Uji Realibilitas	46
Tabel 3.7 Kriteria Taraf Kesukaran Soal	46
Tabel 3.8 Hasil Tingkat Kesukaran	47
Tabel 3.9 Jumlah Tingkat Kesukaran	47
Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda	48
Tabel 3.11 Hasil Daya Beda	48
Tabel 3.12 Hasil Hitung Daya Beda.....	49
Tabel 3.13 Rekapitulasi Instrumen Tes	49
Tabel 3.14 Nilai “T” Untuk Taraf Signifikan 5% dan 1%	54
Tabel 4.1 Riwayat Kepala Sekolah SDN 04 Rejang Lebong.....	56
Tabel 4.2 Profil Sekolah SDN 4 Rejang Lebong	56
Tabel 4.3 Tenaga Kerja	58
Tabel 4.4 Data Siswa SDN 4 Rejang Lebong	59
Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana SDN 4 Rejang Lebong	60
Tabel 4.6 Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol	65
Tabel 4.7 Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.8 Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen	68
Tabel 4.9 Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen	68
Tabel 4.10 Hasil Uji normalitas <i>Shapiro-wilk</i>	71
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas	72
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Hasil Nilai Ulangan Siswa Kelas V.....	3
Grafik 4.1 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	67
Grafik 4.2 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol	93
Lampiran 3 Silabus Kelas V	104
Lampiran 4 Soal Instrumen Pretest dan Postest.....	134
Lampiran 5 Soal Uji Coba.....	137
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen	140
Lampiran 7 Uji Validitas.....	146
Lampiran 8 Uji Realibilitas	147
Lampiran 9 Uji Daya Beda	148
Lampiran 10 Uji Tingkat Kesukaran	149
Lampiran 11 Uji Normalitas	156
Lampiran 12 Uji Homogenitas	157
Lampiran 13 Uji Hipotesis	158
Lampiran 14 Data Nilai Siswa	159
Lampiran 15 Dokumentasi.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, pemerintah telah menetapkan kompetensi-kompetensi dasar kurikulum KTSP pada jenjang SD yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar pada masa ini. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah dasar (SD) karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar (SD/ sederajat sampai SMP/ sederajat). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menerangkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.¹

Hasil survey yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2012 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam bidang IPA berada pada urutan ke 64 (dari 65 negara). Skor rata-

¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006.

rata perolehan anak Indonesia untuk IPA mencapai 382, skor ini tergolong ke dalam kategori *lowbenchmark* artinya siswa baru mengenal beberapa konsep mendasar dalam IPA.¹

Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 70 dengan ditunjukkan rata-rata hasil ulangan harian. Berikut hasil belajar ulangan harian peserta didik kelas VA,VB, dan VC pada mata pelajaran IPA di SDN 04 Rejang Lebong yang dapat dilihat dari tabel nilai berikut ini.

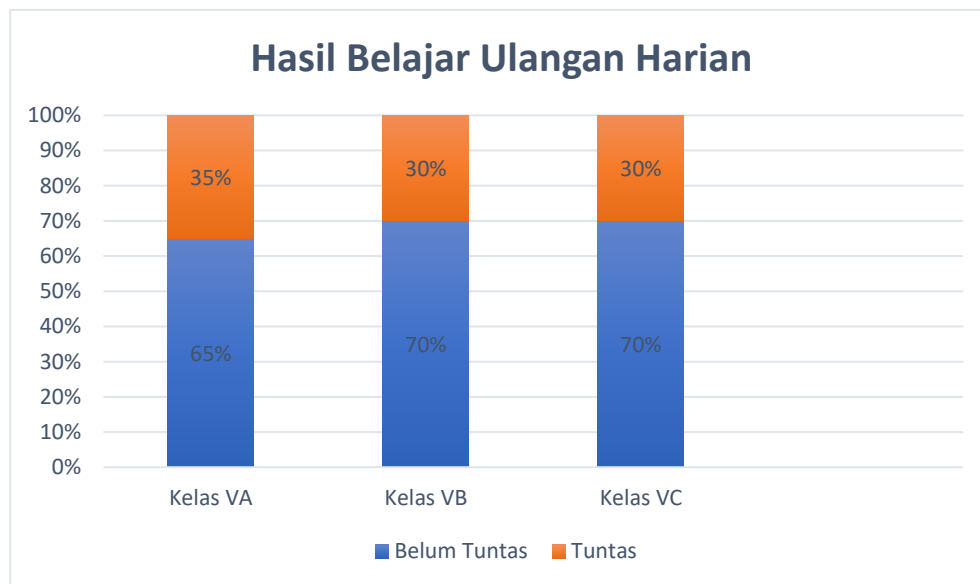
Tabel 1.1
Data Nilai Murni Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai \leq KKM		Nilai \geq KKM		Rata -rata
		Jumlah	%	Jumlah	%	
VA	20	13	65	7	35	64,75
VB	20	14	60	6	30	63,25
VC	20	14	60	6	30	62,25

Sumber : Guru Kelas V SDN 04 Rejang Lebong

Berdasarkan dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada kelas VA siswa yang mencapai persentase tuntas KKM sebesar 35% dan yang tidak tuntas sebesar 65 %, kelas VB mencapai persentase tuntas KKM sebesar 30 % dan yang tidak tuntas sebesar 70%, kelas VC mencapai persentase tuntas KKM sebesar 30 % dan yang tidak tuntas sebesar 70%. Dapat dilihat dari grafik berikut ini:

¹ PISA (Programme for International Student Assessment) Tahun 2012.



Grafik 1.1 Data Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas V

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik bisa dikarenakan selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Maka dari itu peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* agar peserta didik lebih tertarik untuk mengeluarkan pendapat, kemudian peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung, karena memanfaatkan teknologi yang ada.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut juga bisa dipengaruhi dari cara mengajar guru di kelas serta kemampuan guru dalam mengatur iklim pembelajaran dalam kelas. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa diberikan juga kesempatan untuk bertanya dan mengembangkan diri. Pada hakikatnya, proses pembelajaran itu tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi

siswa seharusnya ikut aktif dalam pembelajaran. Briggs dalam bukunya Rifa'i dkk menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar.²

Jika dalam pembelajaran tidak terjadi interaksi yang aktif dari semua komponen belajar, maka tidak menutup kemungkinan hasil pembelajaran yang dilakukan menjadi sangat rendah. Karena dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi siswa juga mampu menangkap konsep-konsep materi yang di ajarkan. Djamarah menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan membelajarkan siswa yang lain.³

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam model pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Slavin mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran ini memiliki berbagai macam model. Diantaranya yaitu *Jigsaw*, *NHT (Numbered Head Together)*, *STAD (Student*

² Rifa'i, Achmad dan Catharine Tri Ani. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Unnes Press.2012

³ Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.2011

Teams Achievement Division), *TGT (Team Games Tournament)*, *TSTS (Two Stay Two Stray)*, *GI (Group Investigation)* *TAI (Team Assisted Individualization)*, dll.

Pengimplementasian pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPA, peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam suatu kelompok kecil tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Selain itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran khususnya IPA sudah tidak ada lagi pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru saja.

Peneliti memilih model *Team Games Tournament* dalam penelitian eksperimen ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Putra, dkk dengan judul Pengaruh “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IVSD”. Dalam penelitian ini peneliti telah membuktikan perbedaan proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar yang dimiliki siswa.⁴ Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media *hidden chart* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja

⁴ Putra, Nym. Andi Widya, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.2019

sama dengan siswa lainnya, menyampaikan pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain.

Ilmu yang diperoleh siswa juga akan lebih lama diingat karena diperoleh berdasarkan kerja kerasnya sendiri, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian eksperimen lain yang berbeda variable tetapi menggunakan model pembelajaran yang sama yang dilakukan oleh Dwirya, dkk dengan judul “Pengaruh *TGT* Berbantuan *Concept Mapping* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan”. Dalam penelitian ini model pembelajaran *TGT* berperan penting terhadap perbedaan yang terjadi. Pada model pembelajaran *TGT*, terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang tentunya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* menimbulkan persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik.

Dengan demikian, proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model *TGT* juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat menggairahkan semangat belajar

dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya. Selain itu, penghargaan kelompok membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan dan akan terus-menerus melakukan hal positif tersebut. Adanya penghargaan tersebut juga menumbuhkan rasa kebanggaan pada setiap anggota kelompok, dengan adanya kebanggaan dan pengakuan dari orang lain maka dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata Pelajaran IPA.

Berawal dari latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dibandingkan metode pembelajaran ceramah pada pembelajaran IPA. Peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Rejang Lebong.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan Model konvensional.
2. Media yang digunakan belum tepat dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar Siswa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih banyak yang belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini di batasi pada:

1. Peneliti ini hanya di lakukan dikelas VA dan VB
2. Penelitian ini hanya berfokus pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi “ Perubahan Wujud Benda ”. yaitu pada semester 2.
3. Penelitian ini fokus kepada penggunaan model kooperatif *Tipe Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi “ Perubahan Wujud Benda”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan pada latar belakang tersebut yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan hasil belajar siswa yang diajar secara konvensional pada Pelajaran IPA kelas V di SDN 04 Rejang Lebong?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SDN 04 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang diajar secara konvensional pada Pelajaran IPA kelas V di SDN 04 Rejang Lebong?
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPA kelas V SDN 04 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menjadi alasan dalam pengembangan model pembelajaran atau penerapan model pembelajaran secara lebih lanjut selain itu juga menjadi sebuah nilai tambahan pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat praktis

1. Bagi siswa

- a. Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- b. Mengembangkan daya pikir siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

- c. Mengubah kondisi pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan.
- d. Mempermudah dalam mengingat dan memahami mata Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Bagi Guru

Bagi guru Sebagai bahan sumber informasi bagi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 04 Rejang Lebong.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- b. Sebagai informasi dalam rangka menuju proses belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang penerapan media poster dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Slavin mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.¹ Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya di bentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan serta mempelajari materi pembelajaran. Didukung pendapat Sugiyanto , pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dengan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.²

Sedangkan Suprijono menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.³ Roger dan David Johnson dalam Suprijono menambahkan bahwa ada

¹ Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media 2018. 11-14

² Sugiyanto. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka. 2008

³ Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar. 2011

beberapa yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yang maksimal, antara lain:

- a. Dalam satu kelompok mempunyai tujuan yang harus dicapai bersama.
- b. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu terhadap pengukuran keberhasilan kelompok.
- c. Saling membantu memberi informasi dan memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.
- d. Dalam satu kelompok setiap anggota kelompok dituntut untuk berinteraksi satu sama lain.
- e. Satu kelompok perlu mendiskusikan masalah yang dihadapi.

Dari ulasan para ahli diatas, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk berbagai macam metode pengajaran yang siswanya dibentuk dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* secara umum sama saja dengan STAD . juga berpendapat bahwa ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu sebagai berikut.⁴

- a. Presentasi Kelas (*Class Presentation*)
- b. Belajar Kelompok (*Team*)
- c. Permainan (*Games*)

⁴ Slavin Robert E, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik.....*, 18-20

d. Pertandingan (*Tournament*)

e. Penghargaan (*Rekognisi*)

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁵ Dalam *Team Games Tournament* digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau skor serupa pada waktu tahap (*game*). Komponen-komponen dalam *Team Games Tournament* adalah penyajian materi, *team*, *games*, *turnament* dan *rekognisi*.

Permainan dalam *Team Games Tournament* dapat berupa pertanyaan- pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang yang dibaliknya telah diberi jawaban dari pertanyaan tersebut dan dimasukkan dalam amplop/wadah. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu pertanyaan dari amplop/wadah untuk menjawab pertanyaan dengan benar. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dipakai dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilai alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

⁵ Shoimin, Aris.. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum* . Yogyakarta: Ar-Ruzz.2013

Dari uraian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

3. Prosedur Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Slavin ada 5 komponen utama dalam prosedur *Team Games Tournament*, yaitu:⁶

- 1) *Presentasi kelas*, penyampaian materi dalam presentasi kelas dilakukan oleh guru dan biasanya dilakukan secara langsung, ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru.
- 2) *Team*, tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Tim memberikan dukungan bagi kinerja kelompok akademik siswa.
- 3) *Games*, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- 4) *Tournament*, sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja

⁶ *Ibid...*,204-205

sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan hal yang terbaik.

5) *Rekognisi*, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Dalam bukunya Shoimin mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament*, yaitu⁷

- 1) Model *Team Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.

Shoimin juga mengungkapkan kekurangan dalam penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran antara lain:

⁷*Ibid* ,.....207-208

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus menyiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dari uraian di atas bisa kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga guru harus mampu dalam mengalokasikan waktu dan persiapan.

Lebih jelasnya lagi, pada penelitian ini pembelajaran diawali dengan penyajian materi (presentasi kelas). Dalam tahap ini guru mengkombinasikan penyampaian materi dengan *Concept Mapping* (penyusunan peta konsep), yaitu cara lain untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan atau materi yang dipelajari.⁸

Tahap (presentasi kelas) dan (*team*) dilakukan dengan pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan mempersiapkan anggota kelompok pada saat game atau permainan. Selanjutnya pemberian materi dalam bentuk presentasi pembelajaran, kemudian menyiapkan materi untuk didiskusikan secara berkelompok. Selanjutnya tiap kelompok mencoba membuat suatu peta konsep dari

⁸ Shoimin Aris, *68 Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum...*, 204-205

materi dengan menghubungkan dari satu konsep ke konsep lainnya, sehingga menggambarkan hubungan antar konsep.

Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok, masuk dalam tahap (*game*). Setiap anggota kelompok bersaing secara sehat untuk mendapatkan skor dari game dalam bentuk ekor ubur-ubur yang berisi pertanyaan. Setiap kelompok akan mendapatkan satu ubur-ubur yang berisi pertanyaan dan setiap anggota kelompok bergantian membacakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam ekor ubur-ubur. Setelah semua pertanyaan telah habis, tidak lupa tiap anggota kelompok mencatat skor yang mereka dapat.

Selanjutnya anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok maju dalam (turnamen) yang dilakukan diakhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Dan diakhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan.

5. Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran *Team game Tournament*

Semua proses belajar yang terjadi tidak terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar (kognitif) siswa agar lebih maksimal dengan cara tidak menerapkan model pembelajaran konvensional dan pastinya disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sehingga penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk memenuhi analisis materi yang ada.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa, hasil belajar (kognitif) siswa setelah menggunakan model pembelajarn *Team Games Tournament* dari hasil *posttest* memberikan kategori nilai baik. Jadi dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini dapat digunakan dalam hasil belajar Siswa .⁹ Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPA dengan model *Team Games Tournament*:

a) Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Inti sari kontruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri.¹⁰

Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah (PBL), dan pembelajaran kontekstual. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke

⁹ Nurul Khikmawati, Thamrin Hidayat “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al-Islah Surabaya”, *Education and Human Development Journal* Volume 4. No 1. (April 2020),68-69

¹⁰ Rifa’i, Achmad dan Catharine Tri Ani. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:Unnes Press.2018

waktu. pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis, dan merupakan proses .

Jadi model pembelajaran *Team Games Tournament* didasarkan pada teori belajar konstruktivis, dimana siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan pemahamannya melalui *game* dan kartu-kartu konsep yang disajikan.

b) Teori Belajar Kognitif

Menurut Suprijono dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Belajar adalah proses aktif mental untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk hasil belajar siswa digali melalui proses daya ingat dan pemikiran sehingga sesuai dengan teori belajar kognitif.

c) Teori Belajar Bruner

Teori belajar Bruner menyatakan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah cara-cara bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi yang diterimanya secara aktif. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang

terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.¹¹

Dihubungkan dengan teori Bruner, model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pelaksanaannya siswa memperoleh informasi dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi siswa yaitu dalam penyusunan kartu konsep, *games* dan *tournament*.

B. Hasil Belajar

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar siswa akan mengukur kemampuan penguasaan materi terhadap materi pelajaran. Hasil belajar siswa merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku atau tingkatan pengetahuan. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sujana bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.¹²

Hasil belajar juga merupakan interaksi. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.¹³

¹¹ Winataputra, Undin S. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2018

¹² Nana Sujana, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Rossda Karya, 2019), h. 3

¹³ Dimiyanti dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 4

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalkan dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar. Interaksi antara siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan evaluasi belajar agar hasilnya memuaskan.

Proses belajar mengajar akan semakin efektif dan efisien apabila di tunjang dengan sarana dan prasarana yang baik dan memadai. Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.¹⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut adalah suatu kegiatan yang dinamis, siswa melalui keaktifannya secara terus menerus dalam mengembangkan kemampuannya. Untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi melalui proses belajar atau latihan yang

¹⁴ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), h.24

¹⁵ Irwan Fathursrachman, Siswanto, Dkk. "Pengadaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Menunjang Mutu Pembelajaran Di Sdn Lubuk Tua Kabupaten Musi Rawas". *Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam* Vol. XIII, No 1: 65-75. September 2021. h. 66

dilakukan.¹⁶ Tetapi di penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan hasil ranah kognitif karena peneliti ingin meningkatkan kemampuan pemahaman materi Pelajaran dan ranah kognitif merupakan kompetensi yang paling kompleks untuk memecahkan suatu masalah.

C. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu konten pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi. Oleh karena itu, kegiatan IPA yang sarat pemikiran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia khususnya dalam hal peningkatan kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir siswa akan mempengaruhi perkembangan kepribadiannya. Pendidikan IPA juga dapat membantu seseorang mengembangkan pemahaman dan kebiasaan berpikir, serta memungkinkan siswa untuk menguasai banyak kecakapan hidup. Keterampilan yang dimaksud adalah observasi, prediksi dan sikap ilmiah. Sains memiliki sejarah panjang dalam menciptakan ilmu baru dan mengaplikasikannya

¹⁶ Tri et al., “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa (*The Role of Learning Media in Increasing Students ' Learning Achievement*).” Jurnal Pendidikan menejemen h. 177

dalam kehidupan manusia secara besar-besaran, termasuk mendorong perkembangan teknologi.¹⁷

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah. Proses ilmiah yang dimaksud misalnya melalui pengamatan, experiment, dan analisis yang bersifat rasional. Sedangkan sikap ilmiah misalnya objektif dan jujur dalam mengumpulkan data yang diperoleh. Dengan menggunakan proses dan sikap ilmiah itu saintis memperoleh penemuan-penemuan atau produk yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan teori. secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologis, fisika, dan kimia merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.¹⁸

D. Kajian Relevan

Beberapa hasil penelitian relevan tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

¹⁷ Fernando Panggabean et al., “Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp,” *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)* 2, no. 1 (2021): 7–12. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)*.h.8

¹⁸ Noor Hidayati, Andi Bustan, and Theo Jhoni Hartanto, “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Tekanan,” *Jurnal Elementary* 3, no. 1 (2021): 21–26. *jurnal Elementary* h. 171

1) Penelitian eksperimen oleh Dwirya, dkk. berjudul “Pengaruh *TGT* Berbantuan *Concept Mapping* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan”. Dalam penelitian ini model pembelajaran *TGT* berperan penting terhadap perbedaan yang terjadi. Pada model pembelajaran *TGT*, terdapat komponen berupa *game* dan *tournament* yang tentunya disukai oleh siswa. Dengan adanya *game* dan *tournament* menimbulkan persaingan dalam suasana yang kondusif untuk memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga dengan persaingan tersebut siswa akan merasa lebih tertantang agar menjadi yang terbaik. Dengan demikian, proses pembelajaran dengan *tournament* akan lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model *TGT* juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Pemberian penghargaan terhadap kelompok yang mencapai kriteria tertentu dapat menggairahkan semangat belajar dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya. Selain itu, penghargaan kelompok membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan dan akan terus-menerus melakukan hal positif tersebut. Adanya penghargaan tersebut juga menumbuhkan rasa kebanggaan pada setiap anggota kelompok, dengan adanya kebanggaan dan pengakuan dari orang lain maka dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Selain

itu dalam penelitian ini peneliti juga mengungkapkan penggunaan media *concept mapping* tentunya juga berpengaruh terhadap minat. Media *concept mapping* yang berbentuk bagan sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD yang kemampuan berpikir logisnya terbatas pada objek-objek konkret saja. Dengan bantuan media *concept mapping*, siswa akan terbantu untuk memahami materi pelajaran karena mereka dapat mengamati visualisasi materi. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik belajar dan dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi. Berdasarkan hasil uji t, peneliti mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 4,419 > t_{tabel} = 2,000$). Berdasarkan rata-rata skor minat belajar IPA, diketahui bahwa rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *TGT* berbantuan media *concept mapping* adalah 125,21 (kategori sangat tinggi), sedangkan rata-rata skor kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional adalah 104,76 (kategori tinggi).¹⁹

- 2) Penelitian eksperimen semu oleh Wulandari, dkk berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2017. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan treatment

19 Dwirya, I. Kd, dkk.” Pengaruh *TGT* Berbantuan *Concept Mapping* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan.” E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.2017

pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Dengan mengikuti model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih bersemangat untuk belajar karena langkah-langkah pembelajarannya menarik untuk siswa. Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif. Perbedaan suasana belajar seperti itu juga yang mempengaruhi semangat belajar siswa sehingga juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,39 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,78. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan $dk=n_1+n_2-2$ dan $\alpha =5\%$. Hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 6,27 dan t_{tabel} sebesar 2,00 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,27 > 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur tahun ajaran 2017.²⁰

²⁰ Wulandari, A.A Ratih, dkk. “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 5 Sanur pada Tahun Ajaran 2017” . E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

3) Penelitian eksperimen oleh Putra, dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Hidden Chart* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Dalam penelitian ini peneliti telah membuktikan perbedaan proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar yang dimiliki siswa. Pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *hidden chart* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja sama dengan siswa lainnya, menyampaikan pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain. Ilmu yang diperoleh siswa juga akan lebih lama diingat karena diperoleh berdasarkan kerja kerasnya sendiri, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal itu juga terbukti dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t *independent* “sampel tak berkorelasi”, yang menunjukkan bahwa varians kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah homogen serta berdasarkan jumlah siswa pada tiap kelas yang berbeda maka pada uji-t sampel tak berkorelasi ini digunakan rumus *polled varians* dengan kriteria H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hasil analisis uji-t *independent* “sampel

tak berkorelasi” didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,47 > 2,02$ pada derajat kebebasan 37 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti, hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *hidden chart* dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2018.²¹

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal. Dibuktikan dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 73,75 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 67,42.²²

- 4) Penelitian eksperimen semu oleh Wahyuni, dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antarsiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games*

21 Putra, Nym. Andi Widya, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.2018

22 Mushafanah, Qoriati, dkk. “Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal.” E-Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.2019

Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi reinforcement mampu menimbulkan semangat belajar siswa. Dengan semangat belajar yang tinggi maka tentu akan mempengaruhi hasil belajarnya, termasuk hasil belajar IPS. Demikian juga jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar maka siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempelajari materi yang dipelajarinya. Oleh karena model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* mampu meningkatkan motivasi belajar, maka ini berarti bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* dapat mempengaruhi hasil belajar IPS. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi reinforcement juga mampu membangkitkan rasa bersaing diantara siswa. Jika siswa memiliki rasa bersaing tinggi maka siswa akan berusaha belajar semaksimal mungkin. Demikian pula model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* adalah salah satu metode pembelajaran yang berusaha mengaktifkan siswa semakin aktif dalam mengikuti pelajaran cenderung menguasai materi yang dipelajari. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data, juga ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* dengan siswa yang dibelajarkan dengan metode

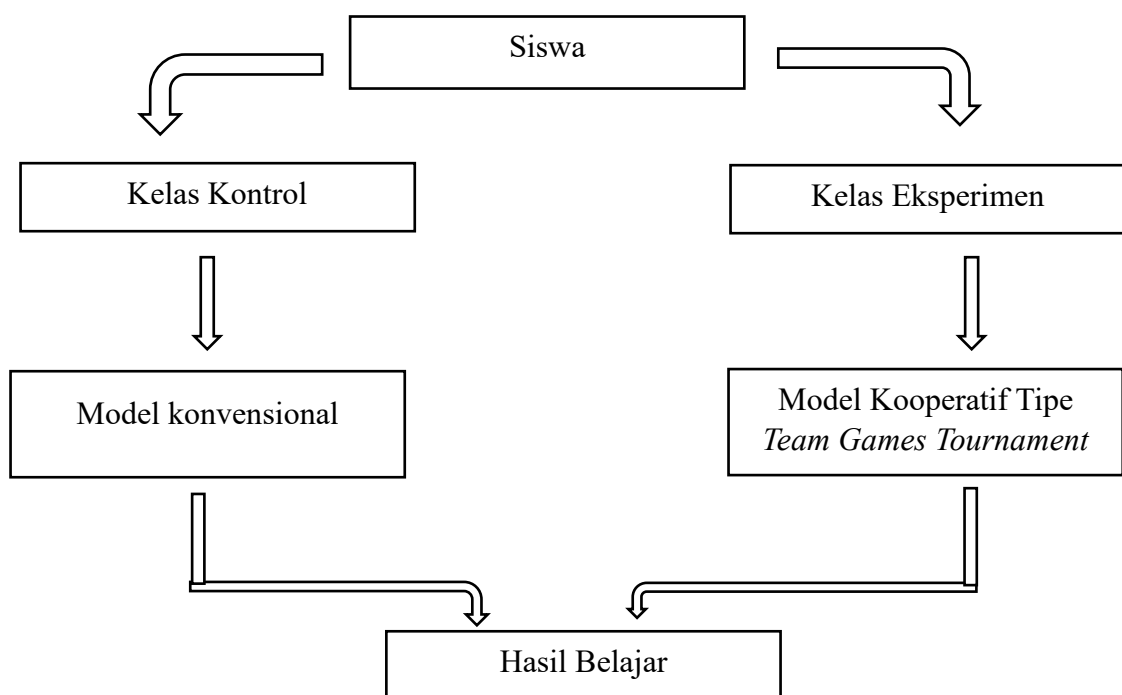
pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dengan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,81 > 2,000$ dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $76,85 > 66,70$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui variasi *reinforcement* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2018.²³

- 5) Penelitian oleh Nur Afwa Milawati dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari *self confidence* peserta didik kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. Hasil penelitian menunjukkan hasil perhitungan menggunakan analisis variasi dua jalan, dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana $0,036 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik, kemudian diperoleh nilai yang sig (0,001), dimana $0,001 < 0,05$; sehingga disimpulkan bahwa *self confidence* tinggi, sedang dan rendah berpengaruh terhadap hasil belajar, serta diperoleh nilai sig (0,728), dimana $0,728 > 0,05$; sehingga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *self confidence* terhadap hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa, model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar dan *self*

23 Wahyuni, Kadek Mita, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2018”. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

confidence tinggi, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan *self confidence* terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar.²⁴

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, dapat dijelaskan bahwa guru mengelompokkan kelas menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas kontrol diajarkan dengan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas V setelah diberi

²⁴ Milawati, Nur Afwa. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.2019.

perlakuan masing-masing model pembelajaran tersebut. Untuk melihat sejauh mana pengaruh model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan yang dapat menentukan atau mengarahkan penyelidikan selanjutnya.²⁵

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan permasalahan yang ditemukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sementara sebagai langkah awal dari penelitian ini. Namun untuk menguji kebenarannya sesungguhnya masih memerlukan penelitian. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA Siswa di kelas V Sekolah Dasar 04 Rejang Lebong.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA Siswa di kelas V Sekolah Dasar 04 Rejang Lebong.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h. 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Menurut jenisnya penelitian ini adalah penelitian kuantitatif Eksperimen, penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen, setiap kelompok dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol. Penelitian eksperimen paling tepat untuk menguji hubungan sebab akibat melalui pengujian hipotesis dengan kuantitatif analitik.¹ Adapun metode penelitian pada penelitian ini yaitu metode *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu), yaitu metode penelitian yang melakukan percobaan untuk menguji hipotesis sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang disebabkan oleh perlakuan tersebut. Metode ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.²

Adapun Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu eksperimen dilakukan dengan dua kelompok yang masing-masing tidak dipilih secara random (R), kemudian setiap kelompok diberi soal *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan dan soal

¹ Deni Darmawan , *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2020), h. 39

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Cv. Alfabeta,2020), h. 75

posttest setelah mendapatkan perlakuan.³ kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan yaitu kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O₁:O₂). Dalam penelitian dengan desain ini pengaruh treatment dianalisis dengan uji *t-test* untuk melihat pengaruh antar variable.

Jadi dapat dikatakan bahwa metode *Quasi Eksperimen* dengan design *Nonequivalent Control Group Design* ini merupakan metode penelitian kuantitatif eksperimen yang menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelas yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan Model *Team Games Tournament* dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan model pembelajaran yang di kelas kontrol. Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₁		O ₂

Dimana:

O₁ = Pretest

O₂ = Posttest

X = Perlakuan

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di SDN 04 Rejang Lebong. Sekolah ini berada pada posisi yang strategis yaitu disisi jalan raya. Penelitian ini dilaksanakan

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan.*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2019), h. 208

sejak SK diterbitkan pada tanggal 26 Maret sd 08 Juni 2024, dengan begitu peneliti harus melakukan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek dalam suatu penelitian yang meliputi manusia, peristiwa, serta benda lain. Menurut Suharsimi, populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.⁴ Jadi populasi merupakan seluruh subyek penelitian. Maka subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 04 Rejang Lebong tahun ajaran 2023/2024. Yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi dalam penelitian

Kelas	Jumlah	Keterangan
VA	20	Kelas Eksperimen
VB	20	Kelas Kontrol
VC	20	Kelas Uji Coba
Total	60	

Sumber Data: *Dari observasi PPL di SD 04 Rejang Lebong*

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk dikaji dengan observasi. Sampel selalu diidentifikasi di dalam istilah “dipilih” atau “diambil” untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari populasi.⁵ Dalam hal ini, peneliti mengambil sampel dengan teknik *Random Sampling*. Teknik ini sangat sederhana karena pengambilan anggota sampel

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:PT Rineka Cipta,2020) h. 30

⁵ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019), h. 240.

dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara ini dilakukan karena anggota populasinya dianggap homogen.⁶

Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang ada di kelas VA dan VB SDN 04 Rejang Lebong yang berjumlah 40 orang diantaranya kelas VA sebagai kelas eksperimen terdiri dari 20 orang dan kelas VB sebagai kelas kontrol 20 orang.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel dalam penelitian

Kelas	Jumlah	Keterangan
VA	20	Kelas Eksperimen
VB	20	Kelas Kontrol
Total	40	

D. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan. Sugiyono menyatakan bahwa variabel terdiri dari dua macam yaitu:⁷

- a) Variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (variabel dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* .

⁶ *Ibid.*, h. 120

⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* , (Bandung : Alfabeta, 2019) h. 4

b) Variabel terikat (variabel dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (variabel independen). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VA dan VB SDN 04 Rejang Lebong.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk menguji keabsahan data, yang dapat mempengaruhi kualitas hasil penelitian.

“Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu mendapatkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi dan kuesioner”.⁸

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (*A test is valid if it measures what it purpose to measure*). Dalam bahasa indonesia istilah “valid” disebut dengan istilah “shahih”.⁹

Pada penelitian ini akan digunakan instrumen penelitian yaitu:

1. Tes

Tes adalah salah satu alat yang digunakan sebagai instrumen penelitian, adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah salah satu dari bentuk tes objektif yaitu tes pilihan ganda (*Multiple Choice Test*).

Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*) terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan

⁸ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 222

⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), cet.3, h. 183

untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Tes pilihan ganda terdiri dari keterangan (*stem*) dan bagian jawaban (*option*) terdiri dari atas suatu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).¹⁰ Adapun tes dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan metode pembelajaran Konvensional untuk kelas kontrol.

Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

a) Pretest

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

b) Posttest

Posttest yaitu tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa.

Pada penelitiann ini menggunakan penskoran tanpa adanya koreksi terhadap jawaban dugaan. Penskoran tanpa koreksi terhadap jawaban dugaan adalah satu untuk tiap butir yang dijawab benar, sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah butir yang dijawab benar dibagi jumlah butir soal dikalikan 100.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, h.80

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Tes ini akan di ujikan pada siswa yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 40 orang siswa.

2. Dokumentasi

Peneliti melaksanakan metode dokumentasi dengan cara menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan- peraturan, notulen, catatan harian, dan sebagainya.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Pretest dan Posstest

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal pretetst dan posttest

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang akan diukur	Bentuk Soal	No. Soal
1	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari hari.	Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair dan gas	C1	PG	1
		Perubahan wujud benda yang di pengaruhi oleh kalor	C1	PG	2,3,4
		Memahami konsep perubahan wujud benda	C2	PG	5,6,7
		Menentukan perubahan wujud benda gas menjadi	C3	PG	8,9,21,23

		padat atau sebaliknya			
		Menentukan perubahan wujud benda padat menjadi cair atau sebaliknya	C3	PG	10,11,12
		Menentukan perubahan wujud benda cair menjadi gas atau sebaliknya	C3	PG	13,14,15,22,25
		Menerapkan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	C3	PG	16,17,18
		Menunjukkan peristiwa perubahan wujud benda berdasarkan gambar	C4	PG	19,20,24

G. Uji Coba Instrument

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a) Uji Validitas Soal

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur berupa pertanyaan-pertanyaan tersebut valid (sah) atau tidak valid. Validitas instrumen meliputi :

- a. Validitas isi (*content validity*), berkenaan dengan isi dan format instrument.

- b. Validitas konstruk (*construct validity*), berkenaan dengan konstruksi atau struktur dan karakteristik psikologis aspek yang akan diukur dengan instrument.
- c. Validitas kriteria (*criterion validity*), berkenaan dengan tingkat ketepatan instrumen mengukur segi yang diukur dibandingkan dengan hasil pengukuran lain yang menjadi kriteria. Validitas kriteria dihitung dengan mengkorelasikan skor yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut dengan skor instrumen lain yang menjadi kriteria

Uji validitas isi dan konstruk dilakukan dengan konsultasi dengan para ahli (*Experts Judgement*) yang sesuai dengan bidangnya, agar diperiksa dan dievaluasi secara sistematis sehingga instrumen penelitian valid dan dapat menjangkau data yang dibutuhkan.

Soal tes model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* hasil belajar ini telah di konsultasikan dengan tim ahli, yaitu Ibu Rosety Aprilia, M.Pd.I, merupakan ahli bidang Mata Pelajaran yang khususnya IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), dan ahli Bahasa yaitu guru SDN 4 Rejang Lebong Gasuri Diah, S.Pd, setelah tes model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dikonsultasikan, saran dan kesimpulan dari tim validator menjelaskan bahwa:

- a. Ahli materi

Pakar mata Pelajaran IPA menyarankan bahwa ada sedikit perbaikan soal beliau mengatakan adanya kekurangan dalam soal tersebut

sebaiknya ditambahkan level C4 dikarenakan tingkat level berpikir Siswa sudah tinggi sesuai dengan kelasnya yaitu kelas V.

b. Ahli Bahasa

Pakar Bahasa Ibu Gasuri mengatakan bahawasanya tata bahasa soal yang saya buat ada sedikit perbaikan yaitu ejaan yang kurang tepat dan typo dalam kalimatnya.

Uji validitas konstruk bertujuan untuk menentukan tingkat validitas butir soal dengan menggunakan korelasi *product moment pearson* dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada suatu butir soal dengan skor total yang diperoleh, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Adapun rumusnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : banyaknya subyek

$\sum xy$: jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

$\sum x$: jumlah seluruh skor X

$\sum y$: jumlah seluruh skor Y

$\sum x^2$: jumlah X^2

$\sum y^2$: jumlah Y^2

Tingkat validitas butir soal dapat pula dihitung menggunakan aplikasi *SPSS Statistics versi 25* menggunakan *Pearson Correlation* dengan kriteria pengujian butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya soal yang valid dalam uji validitas ini, untuk soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan lebih lanjut.

Setelah diperoleh indeks validitas pada setiap butir soal dianalisis kemudian dibandingkan r tabel yaitu sebesar 0,444. Klasifikasi indeks validitas yaitu apabila soal tersebut mempunyai indeks validitas $\geq 0,444$ berarti soal tersebut tergolong valid. Instrumen yang dibuat kemudian diuji coba dan dianalisis. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri 4 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Tengah. Uji coba dilakukan dikelas V berjumlah 20 siswa .butir soal terdiri dari 25 soal.

Tabel 3.4
Hasil Hitung Uji Validitas

NO	kriteria	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,15,16,17,19,20,21,22,23,25	20
2.	Tidak valid	13,14,16,18,24	5
Jumlah			25

Uji validitas dilakukan pada siswa dikelas V di SDN 4 Rejang Lebong. Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil r hitung $>$ r tabel (sig 0,05). Untuk mengetahui r tabel dapat dilihat pada r tabel Product moment dengan jumlah data (N) = 20. Berdasarkan r tabel product moment pada signifikasi 5% diketahui r tabel sebesar 0,444. Sehingga

Jika hasil r hitung $>$ r tabel maka soal dinyatakan valid
 Jika hasil r hitung $<$ r tabel maka soal dinyatakan tidak valid
 Dari 25 item soal,20 soal yang valid.

b) Uji Reliabilitas Soal

Uji realibilitas atau uji kehandalan adalah pengujian tingkat konsistensi instrumen tersebut. Idealnya instrumen yang baik harus konsisten dengan butir yang diukur. Pengujian reliabilitas instrument dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (Split Half) yang dianalisis dengan *spearman brown*. Untuk keperluan itu maka butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok yaitu kelompok instrumen ganjil dan kelompok instrumen genap, sehingga masing-masing memperoleh skor total dengan menggunakan rumus teknik belah dua dari *Spearman Brown* sebagai berikut :¹¹

$$r_{11} = \frac{2r_{xy}}{1+r_{xy}}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes secara total

r_{xy} = Koefisien reliabilitas product moment antara bagian pertama tes, dengan bagian kedua dari tes tersebut

1 & 2 = Bilangan konstan

Kriteria yang digunakan dalam teknik ini yaitu jika $r_{11} > r_{tabel}$

maka instrument tersebut reliabel. Uji validitas dalam penelitian ini

dilakukan dengan bantuan program *SPSS Version 25 for windows*,

dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Reliabilitas¹²

Reliabilitas	Kriteria
0,90 - 1,00	Sangat reliabel
0,80 - 0,89	Reliabel
<0.80	Kurang reliabel

¹¹ *Ibid.*, h. 224

¹² *Ibid.*, h. 225

Tabel 3.6
Hasil Hitung Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.882	20

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,882 dari 20 item soal yang valid. Karena nilai $KR > 0,70$ atau $0,882 > 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran (*difficulty index*) atau kita singkat TK dapat didefinisikan sebagai proporsi siswa peserta tes yang menjawab benar.

Untuk menguji taraf kesukaran soal digunakan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

$\sum B$ = Jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum P$ = Jumlah siswa peserta tes. ¹³

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan

program *SPSS Version 25 for windows*, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Taraf Kesukaran Soal ¹⁴

Taraf Kesukaran	Kriteria
0,71 - 1,00	Mudah
0,31 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,30	Sukar

¹³ Purwanto, *Op. Cit.*, h. 99

¹⁴ *Ibid.*, h. 225

Tabel 3.8
Hasil Tingkat kesukaran

No soal	Mean	Kategori
1	85	Mudah
2	75	Mudah
3	95	Mudah
4	95	Mudah
5	95	Mudah
6	70	Sedang
7	95	Mudah
8	85	Mudah
9	85	Mudah
10	85	Mudah
11	85	Mudah
12	85	Mudah
13	95	Mudah
14	90	Mudah
15	85	Mudah
16	95	Mudah
17	95	Mudah
18	50	Sedang
19	85	Mudah
20	85	Mudah
21	80	Mudah
22	85	Mudah
23	70	Sedang
24	85	Mudah
25	85	Mudah

Tabel 3.9
Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah
Sukar	0
Sedang	3
Mudah	22

Dari jumlah seluruh item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sukar, 3 butir soal kategori sedang dan 22 butir soal kategori mudah.

4. Daya pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan Siswa yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS Version 25 for windows*, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.10
Kriteria daya pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0.71 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik

Tabel 3.11
Hasil Daya Beda

No soal	Corrected item- Total Correlation	Kategori
1	0,478	Baik
2	0,401	Baik
3	0,425	Baik
4	0,486	Baik
5	0,425	Baik
6	0,493	Baik
7	0,486	Baik
8	0,402	Baik
9	0,478	Baik
10	0,516	Baik
11	0,478	Baik
12	0,440	Baik
13	0,306	Cukup
14	0,067	Jelek
15	0,594	Baik
16	0,100	Jelek
17	0,486	Baik
18	0,102	Jelek
19	0,402	Baik
20	0,440	Baik

No soal	Corrected item- Total Correlation	Kategori
21	0,914	Baik sekali
22	0,478	Baik
23	0,524	Baik
24	0,068	Jelek
25	0,440	Baik

Tabel 3.12
Hasil Hitung Daya Pembeda

Keterangan	Jumlah
Tidak baik	0
Jelek	4
Cukup	1
Baik	19
Baik sekali	1

Dari jumlah seluruh 25 item soal, daya pembeda tiap butir soal. Adapun hasilnya 0 butir soal kategori tidak baik, 4 butir soal kategori jelek, 1 butir soal kategori cukup, 19 butir soal kategori baik dan 1 butir soal kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil uji kelayakan instrumen berupa validitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Berikut ini disajikan dalam tabel rekapitulasi kelayakan soal :

Tabel 3.13
Rekapitulasi Instrumen Tes

No. Soal	Validitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
2	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
3	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
4	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
5	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
6	Valid	Baik	Sedang	Dapat digunakan
7	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
8	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
9	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan

10	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
11	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
12	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
13	Tidak Valid	Cukup	Mudah	Dibuang
14	Tidak Valid	Jelek	Mudah	Dibuang
15	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
16	Tidak Valid	Jelek	Mudah	Dibuang
17	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
18	Tidak Valid	Jelek	Sedang	Dibuang
19	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
20	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
21	Valid	Sangat baik	Mudah	Dapat digunakan
22	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan
23	Valid	Baik	Sedang	Dapat digunakan
24	Tidak Valid	Jelek	Mudah	Dibuang
25	Valid	Baik	Mudah	Dapat digunakan

H. Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data dalam penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah. Serta menganalisis kemampuan berfikir siswa diperoleh dari data tes hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal materi perubahan wujud benda, pada kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas yang tidak diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

1. Deskripsi data

a. Modus (MO)

Menurut Sugiyono modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi model) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Jadi

modus dapat diartikan sebagai nilai yang paling banyak didapatkan oleh siswa.¹⁵

Rumus untuk mencari modus sebagai berikut:

$$Mo = b + p\left(\frac{b1}{b1 - b2}\right)$$

Keterangan :

- Mo : Modus
- b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
- p : Panjang Kelas Mo
- b1` : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya
- b2 : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval terdekat berikutnya

b. Median (MD)

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil.¹⁶ Rumus untuk mencari median .

$$Md = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan :

- Md : Median
- b : Batas bawah dimana median akan terletak
- p : Panjang kelas Me
- n : Banyak Data
- F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas Me
- f : Frekuensi kelas Me

¹⁵ Ahyar et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV.Pustaka Ilmu Group hal 28

¹⁶ Ahyar et al. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* CV.Pustaka Ilmu Group h. 29

c. Mean (Me)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Mean ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Rumus mencari Mean menurut ¹⁷

$$Me = \bar{X} \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean
 $\sum xi$: Jumlah Nilai (X_i)
 n : Jumlah data/ sampel

2. Uji prasyarat penelitian

a. Uji normalitas

Uji normalitas yang dilakukan melalui one-sample Kolmogorov-smirnov test pada spss version 25 for windows, berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika probabilitas (sig) > 0,05, maka H_0 diterima (data dinyatakan berdistribusi normal)
2. Jika probabilitas (sig) < 0,05, maka H_0 di tolak (data dinyatakan berdistribusi tidak normal)

¹⁷ Sugiyono (2020:203), "Metode Penelitian Kualitatif Data Display." Metode Penelitian h. 23

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas varian sebagaimana dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel- sampel yang diambil dari populasi yang sama. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan rumus statistika Levene test dengan bantuan dengan bantuan SPSS. Kriteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai uji levene \leq nilai tabel, atau nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan.¹⁸

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Uji-t dalam penelitian ini dilakukan dua kali. Pertama uji-t untuk data pre-test yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian dari dua kelompok. Kedua, menghitung uji-t untuk data post-test yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek penelitian setelah diberikan perlakuan. Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Tujuannya adalah untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis, peneliti

¹⁸ Ahyar et al. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, CV.Pustaka Ilmu Group hal 236

menggunakan bantuan SPSS. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Untuk uji-t, jika diperoleh hasil thitung \geq ttabel, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima H nol (H_o) ditolak, dan
- b) Jika diperoleh thitung $<$ ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.

Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya sebuah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig 2-tailed) $<$ 0,05 maka H_o ditolak, dan H_a diterima.
- b. Jika nilai sig 2-tailed) $>$ 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Adapun data Ttabel dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.14
Nilai “T” Untuk taraf signifikan 5% dan 1%

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	<u>2.02439</u>	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Negeri 4 Rejang Lebong

SD Negeri 4 Rejang Lebong didirikan pada tahun 01 April 1953 dengan nama SD Negeri 6 yang berlokasi di dekat pasar atas. Kemudian seiring berjalannya waktu pada tahun 1980 untuk menyesuaikan lingkungan maka SD Negeri 6 memutuskan untuk pindah lokasi di Banyumas dan bernama SD Negeri 06 Banyumas Curup. Pada tahun 2015 SDN 06 Banyumas Curup berganti nama menjadi SDN 02 Curup Tengah berdasarkan nomerklatur yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Rejang Lebong. Setelah itu, SDN 02 Curup Tengah berubah nama kembali menjadi SDN 4 Rejang Lebong berdasarkan surat keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor : 180.381.VII tahun 2016 tanggal 26 Juli 2016. Tahun 2021 Rejang Lebong mengadakan penggabungan sekolah-sekolah yang berada dalam 1 wilayah terdekat guna memaksimalkan peran sekolah maka berdasarkan keputusan Bupati Rejang Lebong tentang Penetapan Satuan Pendidikan Formal Sekolah Dasar Hasil Penggabungan (Regrouping) Nomor : 180.372.VII Tahun 2021 tanggal 29 Juli 2021 SDN 3 Rejang Lebong dan SDN 4 Rejang Lebong bergabung menjadi satu dan SDN 4 Rejang Lebong menjadi induk sekolahnya.¹

¹ Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong, 26 Maret 2024

Berikut riwayat Kepala Sekolah yang pernah memimpin SDN 4

Rejang Lebong :

Tabel 4. 1
Riwayat Kepala Sekolah SDN 4 Rejang Lebong

Nama kepala sekolah	Periode
1. Suhardi, A.Ma.Pd	(1983-1998)
2. Samsuri Dullah	(1998-2002)
3. Ali Anwar, S.Pd	(2003-2012)
4. Sri Yanti, S.Pd	(2012-2016)
5. Seri Rezeki, S.Pd	(2016-2018)
6. Dewi Sribudi, S.Pd	(2018-2021)
7. Rinto Agustian, M.Pd	(2022)
8. Khairul, S.Pd., M.Pd.Mat	(2023-Sekarang)

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong

2. Profil Sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong

Tabel 4. 2
Profil Sekolah SDN 4 Rejang Lebong

Profil sekolah	
Nama Sekolah	: SD NEGERI 04 REJANG LEBONG
NPSN	: 10700708
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	: 180.381.VII TAHUN 2016
Tanggal SK	: 1910-01-01
Alamat	: Jl. Tirta Kencana No.23
Desa/Kelurahan	: Kp Banyumas
Kecamatan	: Kel. Curup Tengah
Kabupaten/Kota	: Kab. Rejang Lebong
Propinsi	: Prov. Bengkulu
RT	: 0
RW	: 0
Nama Dusun	: Banyumas
Kode Pos	: 39125
Lintang	: -3.46974
Bujur	: 102.5334683
Layanan Kel. Khusus	: Tidak ada
SK Pendirian Sekolah	: 01-04-1953
Tanggal SK	: 1953-04-01

Profil sekolah	
Rekening BOS	: 0020201419031
Nama Bank	: BPD Bengkulu...
Nama KCP/Unit	: BPD Bengkulu Cabang Curup...
Atas Nama	: SDN 4 Rejang Lebong...
MBS	: Ya
Nomor Telpon	: 085219172700
Nomor Fax	:
Email	: Sdn3rl@gmail.com
Welbsitel	: http://

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong

3. Visi dan Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

a. Visi SD Negeri 4 Rejang Lebong

Menciptakan Warga Sekolah Yang Religius, Nasionalis Dan Berkarakter.

b. Misi SD Negeri 4 Rejang Lebong

- 1) Membiasakan berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran.
- 2) Membiasakan Tadarus dan membaca asma'ul Husna sebelum belajar.
- 3) Mengadakan perlombaan disetiap hari-hari besar agama.
- 4) Mengadakan Imtaq (bimbingan rohani) dua kali dalam sebulan.
- 5) Membiasakan siswa untuk menjaga persatuan antar pemeluk agama.
- 6) Mengadakan kegiatan senam pagi dua kali dalam sebulan.
- 7) Membiasakan siswa untuk menjaga kebersihan.
- 8) Membiasakan siswa untuk bersalam dengan dewan guru dan sesama siswa.

9) Membiasakan siswa untuk menyanyikan lagu wajib nasional sebelum pelajaran dimulai.

10) Mengadakan upacara bendera setiap hari senin.

4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Tenaga Kerja SD Negeri 4 Rejang Lebong

Tenaga kerja di SD Negeri 4 Rejang Lebong dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Tenaga Kerja

Keadaan tenaga kerja	
Kepala Sekolah	: Khairul, S.Pd., M.Pd. Mat
Wakil Kepala Sekolah	: Darmi, S.Pd
Guru PNS	: 25 Orang
Guru Honor	: 12 Orang
TU	: 1 Orang
Operator	: 1 Orang
Satpam	: 2 Orang
Penjaga Sekolah	: 1 Orang
Kebersihan	: 1 Orang

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong

b. Keadaan Siswa

Jumlah peserta didik di SD Negeri 4 Rejang Lebong pada tahun pelajaran 2022/2023 dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Siswa SDN 4 Rejang Lebong

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	1A	12	12	24
2	1B	12	11	23
3	1C	11	11	22
4	1D	12	8	20
5	2A	14	11	25

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
6	2B	12	13	25
7	2C	15	8	23
8	2D	10	11	21
9	3A	16	17	33
10	3B	21	13	34
11	3C	11	18	29
12	3D	11	16	27
13	4A	14	16	30
14	4B	13	17	30
15	4C	18	12	30
16	4D	17	13	30
17	5A	9	11	20
18	5B	11	11	22
19	5C	13	10	23
20	5D	8	12	20
21	6A	14	12	26
22	6B	14	10	24
23	6C	16	10	26
Total Keseluruhan		297	277	574

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong

c. Sarana dan Prasarana SD Negeri 4 Rejang Lebong

Sarana dan Prasarana yang ada di SDN 4 Rejang Lebong dirincikan sebagai berikut :

Tabel 4. 5
Sarana dan Prasarana SD N 4 Rejang Lebong

No.	Nama Ruang/Alat	Jumlah	Kondisi
1.	Lemari	35	Baik
2.	Kursi Pimpinan	1	Baik
3.	Meja Pimpinan	1	Baik
4.	Meja siswa	574	Baik
5.	Kursi Siswa	574	Baik
6.	Meja Guru	42	Baik
7.	Kursi Guru	42	Baik
8.	Papan Tulis	25	Baik
9.	Tempat Tidur UKS	1	Baik
10.	Lemari UKS	1	Baik
11.	Meja UKS	1	Baik

No.	Nama Ruang/Alat	Jumlah	Kondisi
12.	Kursi UKS	1	Baik
13.	Perlengkapan P3K	1	Baik
14.	Selimut	1	Baik
15.	Timbangan Badan	2	Baik
16.	Meja TU	1	Baik
17.	Kursi TU	1	Baik
18.	Computer TU	2	Baik
19.	Printer TU	2	Baik

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong

5. Program Kerja Sekolah

Adapun program kerja SD Negeri 4 Rejang Lebong sebagai berikut:

Umum

- a. Pembuatan Program Kerja Tahunan.
- b. Fungsional Ruangan/Lingkungan.
- c. Fungsional Ketenagaan .
- d. Rapat-Rapat.
- e. Upacara Sekolah.

Kurikulum

- a. Pembagian Tugas Mengajar / Menyusun Jadwal.
- b. Keputusan Program Pengajaran.
- c. Penyajian Pelajaran Pelaksanaan Kbm.
- d. Evaluasi Belajar Mengajar.
- e. Ujian Akhir Semester.
- f. Ujian Akhir Sekolah.
- g. Kenaikan Kelas/pilih Program.
- h. Laporan Evaluasi.

Kesiswaan

- a. Penerimaan Murid Baru.
- b. Penataran/Orientasi.
- c. Pendidikan/Pengajaran.
- d. Bimbingan Dan Konseling.
- e. Pembinaan Siswa.
- f. Kegiatan Ekstrakurikuler

Ketenagaan

- a. Peningkatan Profesi Guru / Karyawan.
- b. Pembinaan Mental Spiritual.
- c. Pembinaan Tugas Guru / Karyawan.
- d. Usaha Kesejahteraan Guru / Karyawan.
- e. Pengisian P3k.
- f. Pengisian Angka Kredit.
- g. Laporan Ketenagaan.

Sarana / Prasarana

- a. Inventarisasi Sarana / Prasarana.
 - 1) Perlengkapan Kantor / Kelas.
 - 2) Alat / Bahan Laboratorium , Buku-Buku.
 - 3) Perpustakaan.
- b. Pengadaan Barang Inventaris.
- c. Pemeliharaan Gedung / Rehab.
- d. Laporan Inventaris.

Keuangan

- a. Inventarisasi Sumber Keuangan Sekolah.
- b. Pengelolaan Sumber Keuangan Sekolah
- c. Pembuatan / Penyetoran SPU.
- d. Penyusunan Laporan Keuangan.
- e. Pemeriksaan Laporan Keuangan.

Ketatausahaan

- a. Administrasi Ketenagaan.
- b. Administrasi Siswa.
 - 1) Buku Induk.
 - 2) Buku Kaper.
 - 3) Buku Mutasi.
- c. Kenaikan Berkala.
- d. Usulan Kenaikan Pangkat.
- e. Pengarsipan Surat Menyurat.
- f. Laporan Ketatausahaan.

Hubungan Masyarakat

- a. Hubungan Dengan Komite Sekolah.
- b. Penyusunan RAPBS / RAPBM.
- c. Rapat Pleno.
- d. Rapat Pengurus.
- e. Konsultasi Dengan Instansi.

Supervisi

- a. Pemeriksaan Administrasi PBM.
- b. Kunjungan Kelas Pemeriksaan Sarana./Prasarana.²

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Rejang Lebong bertempat di Jalan Tirta Kencana No 23 Kelurahan Banyumas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini yaitu 20 siswa dikelas V-A yang di ajarkan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *team games tournament*, 20 siswa di kelas V-B dengan di ajarkan model konvensional pada mata Pelajaran IPA dan diberikan tes berbentuk pilihan ganda.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rincian 2 kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran. Setiap satu jam pelajaran dengan alokasi waktu 30 menit. Alokasi waktu pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh sekolah tersebut.

1. Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Secara Konvensional Pada Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 04 Rejang Lebong

Pada kelas kontrol juga diberikan *Pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal pilihan ganda. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, langkah

² Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SDN 04 Rejang Lebong, 26 Maret 2024

selanjutnya yaitu siswa dikelas kontrol (V-B) diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemudian, pada pertemuan terakhir siswa diberikan *Posttest* (tes akhir) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan sebanyak 20 soal pilihan ganda. Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.6

Data Nilai *Pretest* Siswa Kelas Kontrol

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	20 - 26	4	20%
2	27 - 32	3	15%
3	33 - 38	4	20%
4	39 - 44	5	25%
5	45 - 50	4	20%
Jumlah		20	100%
Mean		35,50	
Median		35,00	
Modus		40	
Maksimum		50	
Minimum		20	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dengan model konvensional, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 35,50, median 35,00, modus 40, nilai minimum 20 dan nilai maksimum 50.

Tabel 4.7

Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

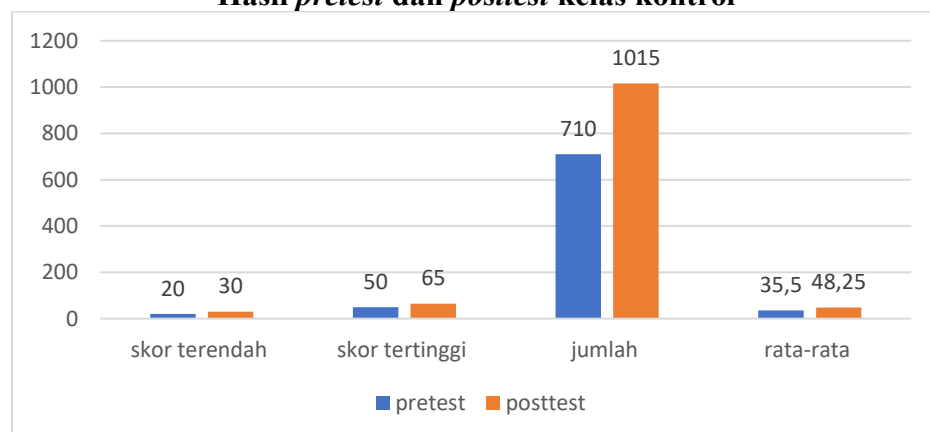
No	Interval	Posttest	
	Nilai	Fi	%
1	30 - 35	2	10%
2	36 - 41	2	10%
3	42 - 47	5	25%
4	48 - 53	5	25%
5	54 - 59	4	20%
6	60 - 65	1	5%
7	66 - 71	0	0%
Jumlah		20	100%

Mean	48,25
Median	50,00
Modus	45
Maksimum	65
Minimum	30

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas kontrol sesudah diberi perlakuan dengan model konvensional, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 48,25, median 50,00, modus 45, nilai minimum 30 dan nilai maksimum 65.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pelajaran IPA siswa yang diajarkan dengan model konvensional dikelas VB mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) di kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 50 dan nilai terendahnya yaitu 20. Setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan di terapkan model konvensional memperoleh nilai tertinggi 65 dan nilai terendahnya 30.

Grafik 4.1
Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol



Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa dengan di ajarkan dengan model pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* 35,50 menjadi rata-rata *posttest* 48,25.

2. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di SDN 04 Rejang Lebong yang diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Pada kelas eksperimen juga diberikan *Pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal pilihan ganda. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, langkah selanjutnya yaitu siswa dikelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Kemudian, pada pertemuan terakhir siswa diberikan *Posttest* (tes akhir) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan sebanyak 20 soal pilihan ganda. Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval	Pretest	
	Nilai	Fi	%
1	30 - 35	5	25%
2	36 - 41	6	30%
3	42 - 47	6	30%
4	48 - 53	1	5%
5	54 - 59	1	5%
6	60 - 65	1	5%
Jumlah		20	100%
Mean	42,25		
Median	40,00		
Modus	40		
Maksimum	60		
Minimum	30		

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *team games tournament*, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 42,25, median 40,00, modus 40, nilai minimum 30 dan nilai maksimum 60.

Tabel 4.9
Data Nilai Siswa Postest Kelas Eksperimen

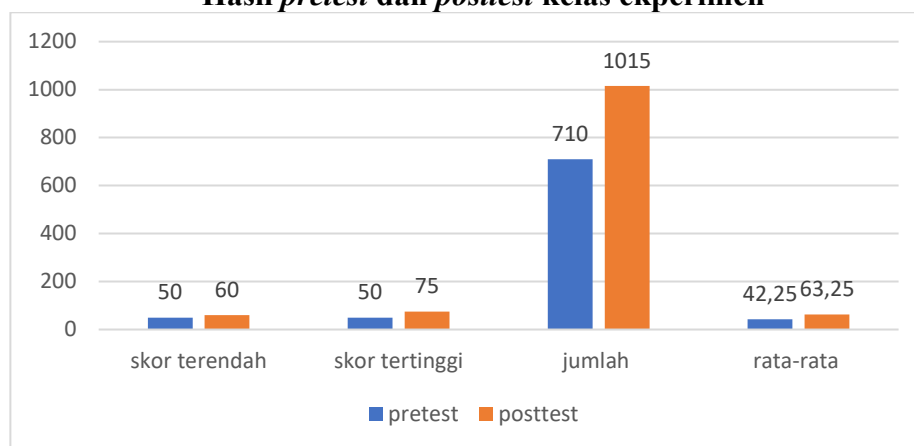
No	Interval	Postest	
	Nilai	Fi	%
1	50 - 55	5	25%
2	56 - 61	4	20%
3	62 - 67	5	25%
4	68 - 73	4	20%
5	74 - 79	2	20%
Jumlah		20	100%
Mean	63,25		
Median	65,00		
Modus	65		
Maksimum	75		
Minimum	50		

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *team games tournament*, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 63,25, median 65,00, modus 65, nilai minimum 50 dan nilai maksimum 75.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pelajaran IPA siswa yang di ajarkan dengan model kooperatif tipe *team games tournament* dikelas V-A mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) di kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 60 dan nilai terendahnya yaitu 30. Setelah diberi perlakuan (*postest*) dengan di terapkan model

kooperatif tipe *team games tournament* memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendahnya 50.

Grafik 4.2
Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen



Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa dengan di ajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* juga mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* 42,25 menjadi rata-rata *posttest* 63,25.

3. Pengaruh model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 04 Rejang Lebong

Untuk mengetahui Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam

penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 100, maka digunakan uji shapiro wilk untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi $> 0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $< 0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

Tabel 4.10
Hasil Uji normalitas *Shapiro-wilk*

Tests Of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest_Eksperimen	.200	20	.034	.923	20	.114
	Posttest_Eksperimen	.147	20	.200*	.944	20	.290
	Pretest_Kontrol	.161	20	.187	.957	20	.488
	Posttest_Kontrol	.148	20	.200*	.968	20	.721
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Dari tabel 4.10 disimpulkan bahwa data *pretetst* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan terdistribusi normal. Karena nilai signifikansi nya yaitu 0,114 artinya nilai signifikansi *pretetst* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar ($>$) dari 0,05. Begitu juga dengan *posttest* yang menunjukkan bahwa hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan terdistribusi normal. Hal ini karena signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,488 lebih besar ($>$) dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program *SPPS versi 25* digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig. $< 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varian kelas kontrol dan kelas eksperimen di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen.

Jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Tabel 4.11
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.127	1	38	.724
	Based on Median	.099	1	38	.754
	Based on Median and with adjusted df	.099	1	35.927	.755
	Based on trimmed mean	.126	1	38	.725

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, diketahui nilai sig. *Based On Mean* untuk varian hasil belajar IPA materi perubahan wujud benda adalah sebesar 0,724. Karena nilai sig. $0,724 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa

varians data hasil belajar IPA materi perubahan wujud benda pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji independent samples test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis di uji dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Nilai signifikansi (sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan *uji independent samples test* dari hasil *SPPS versi 25*.

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh hasil thitung \geq ttabel maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima H_0 ditolak, dan
- b. Jika diperoleh thitung $<$ ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima
- c. Jika nilai sig 2-tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.
- d. Jika nilai sig 2-tailed) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.12
Hasil Uji hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.127	.724	6.127	38	.000	15.000	2.448	10.044	19.956
	Equal variances not assumed			6.127	37.123	.000	15.000	2.448	10.040	19.960

Pada tabel tersebut dapat dilihat hasil pengujian hipotesis hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 6.127. Sedangkan nilai ttabel untuk $\alpha = 0,05$ dengan $df = 38$, berarti thitung $>$ ttabel ($6.127 > 2.024$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* dan kelas kontrol setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang artinya ada perbedaan yang besar dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa di SDN 4 Rejang Lebong.

Berdasarkan tabel 4.12 *pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yang artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 4 Rejang Lebong.

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa yang diajar Secara Konvensional dan Hasil Belajar Siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pelajaran IPA di SDN 04 Rejang Lebong

Dalam Penelitian ini, penulis bertindak sebagai pengajar pada kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan dengan model konvensional, siswa diberi *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan secara konvensional. Setelah itu siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil akhir dari model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol diperoleh peningkatan. Tetapi masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal karena Sebagian siswa merasa pembelajaran konvensional ini dianggap membosankan dan monoton. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Wulandari, dkk, pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan

siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif.³ Perbedaan suasana belajar seperti itu juga yang mempengaruhi semangat belajar siswa sehingga juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional adanya perbedaan *treatment* pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran tersebut sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum maksimal.

Sedangkan untuk kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament*. Dalam Penelitian ini, penulis bertindak sebagai pengajar pada kelas eksperimen. Sebelum diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament*, siswa diberi soal pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa tersebut. Kemudian siswa diajarkan menggunakan model kooperatif dan diberi soal *posttest* untuk mengetahui akhir dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil data *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan menunjukkan hasil yang signifikan antara kelas yang diajarkan dengan model konvensional dan kelas yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament*.

³ Wulandari, A.A Ratih, dkk. " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 5 Sanur pada Tahun Ajaran 2017" . E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Wulandari, dkk berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *TGT (Team Game Tournament)* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2017. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Team Game Tournament)* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan *treatment* pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran.⁴ Hasil penelitian yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,39 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 70,78. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nurul Khikmawati dan Thamrin Hidayat (2020) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar (kognitif) siswa setelah menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dari hasil *posttest* memberikan kategori nilai baik.jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ini dapat digunakan dalam hasil belajar siswa.⁵

⁴ Wulandari, A.A Ratih, dkk. “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 5 Sanur pada Tahun Ajaran 2017” . E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

⁵ Nurul Khikmawati, Thamrin Hidayat “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al-Islah Surabaya”, Education and Human Development Journal Volume 4. No 1. (April 2020),68-69

2. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 04 Rejang Lebong.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 04 Rejang Lebong, yang melibatkan 2 kelas yaitu kelas Kontrol (V-B) dan kelas Eksprimen kelas (V-A). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament* dan pada kelas Kontrol diberikan perlakuan menggunakan model konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 04 Rejang Lebong. Hal ini sesuai dengan Penelitian eksperimen oleh Mushafanah, dkk dengan judul “Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal”.⁶

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN 04 Rejang Lebong, ini diduga karena model pembelajaran kooperatif *team games tournament* menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat

⁶ Mushafanah, Qoriati, dkk. “Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal.” E-Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.2019

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian Putra,dkk, yang menyebutkan bahwa model kooperatif tipe *team games tournament* menyebabkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlatih untuk aktif dalam bekerja sama dengan siswa lainnya, menyampaikan pendapat, dan mengkomunikasikan sesuatu yang ada di pikirannya kepada guru dan siswa lain.⁷ Selanjutnya hasil penelitian Dwirya, dkk, menyebutkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih menarik dan menyenangkan karena adanya persaingan antar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar dan minat siswa terhadap Pelajaran pun menjadi meningkat. Selain itu dalam adanya penghargaan kelompok dalam model TGT juga sangat berpengaruh pada minat siswa.⁸

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* membuat siswa cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, siswa dapat saling menghargai sesama anggota kelompok dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terutama karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam proses pembelajaran terutama Pelajaran IPA Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong. Dalam

⁷ Mushafanah, Qoriati, dkk. "Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal." E-Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Semarang. 2019

⁸ Dwirya, I. Kd, dkk." Pengaruh TGT Berbantuan Concept Mapping Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD Gugus IV Pupuan." E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2017

pembelajaran ini siswa dapat belajar untuk saling membantu dalam pembelajaran, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Wahyuni,dkk, dengan semangat belajar yang tinggi maka tentu akan mempengaruhi hasil belajarnya. Demikian juga jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar maka siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempelajari materi yang di pelajarnya.⁹

Berdasarkan analisis thitung dalam penelitian ini adalah 2.024 dengan n=40 sedangkan nilai ttabel untuk cn = 40 dengan taraf signitifikan $\alpha = 0.05$ sebesar 2.024 dengan ($6.127 > 2.024$), dapat disimpullkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN 04 Rejang Lebong.

Penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* ini sangat mudah untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena model ini terdapat permainan yang membuat peserta didik merasa senang sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Siswa dituntut untuk mencari ide pikirannya masing masing. Hal lain yang dapat di ambil dalam penerapan model ini ialah saling membantu, kerja sama,dan kekompakkan kelompok dalam mencari jawaban serta memudahkan siswa memecahkan permasalahan yang diberikan. Disamping dari kekurangan dari model ini

⁹ Wahyuni, Kadek Mita, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2018". Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

yaitu guru dituntut untuk pandai memilih materi yang cocok untuk menggunakan model ini ada banyak kelebihan yang didapatkan jika guru menggunakan model TGT dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang cerdas dapat lebih menonjolkan kecerdasannya dan dapat membantu peserta didik yang akademi lebih rendah dalam anggota kelompoknya.

Perlu dicatat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal (misalnya, kemampuan kognitif siswa, motivasi belajar, gaya belajar) dan faktor eksternal (misalnya, lingkungan belajar di rumah, dukungan orang tua). Meskipun penggunaan media pembelajaran model kooperatif tipe *team games tournament* dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, faktor-faktor lain juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa di SDN 04 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament secara signifikan lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Hasil analisis data didapatkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 04 Rejang Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal baru karna pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
2. Bagi guru, mungkin bisa sesekali menerapkan model pembelajaran inter-aktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.

3. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjut-nya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, Universitas Sebelas Maret, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Universitas Gadjah Mada, M.Si. Hardani, S.Pd., Grad. Cert. Biotech Nur Hikmatul Auliya, et al. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, 2020.
- Arikunto Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta:PT Rineka Cipta,2020)
- Darmawan, Deni. Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2020)
- Dimyanti dan Mujiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Djamarah Bahri Syaiful, .Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.2011
- Fathurrochman Irwan, Siswanto, Dkk. “Pengadaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Menunjang Mutu Pembelajaran Di Sdn Lubuk Tua Kabupaten Musi Rawas”. Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam Vol. XIII, No 1: 65-75. September 2021. h. 66
- Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” Jakarta: Rineka Cipta.2020
- Hidayati, Noor, Andi Bustan, and Theo Jhoni Hartanto. “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Tekanan.” Jurnal Elementary 3, no. 1 (2021): 21–26.
- Khikmawati,Nurul dan Thamrin Hidayat “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al-Islah Surabaya”, Education and Human Development Journal Volume 4. No 1. (April 2020)
- Milawati, Nur Afwa.”Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.2019.
- Mushafanah, Qoriati, dkk. “Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal.” E-Jurnal Pendidikan. Universitas PGRI Semarang.2019
- Nazir Moh, Metode Penelitian, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019)
- Panggabean et al., Fernando “Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp,” Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai) 2, no. 1 (2021): 7–12. Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai).h.8

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006
- PISA (Programme for International Student Assessment) Tahun 2012
- Putra Yudha, Rahmat Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar, (Pontianak : Yudha English Gallery, 2018), h.37
- Putra, Nym. Andi Widya, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Hidden Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.2019
- Rifa'i, Achmad dan Catharine Tri Ani. Psikologi Pendidikan.Semarang:Unnes Press.2018
- Robert E. Slavin Cooperative Learning Teori,Riset, dan Praktik.Bandung.Nusa Media 2018.11-14
- Shoimin, Aris.. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum . Yogyakarta: Ar-Ruzz.2013
- Sugiono, Statistik Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sugiyanto. Model-model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka.2008
- Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif Data Display.” Metode Penelitian . Bandung: Alfabeta,2020
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif, dan RnD, Bandung: Alfabeta,2014
- Sugiyono, Metode Pengembangan :Research And Development, Bandung:Alfabeta,2015
- Sujana, Nana, Penilaian Hasil Belajar, (Bandung: Rossda Karya, 2019), h.3
- Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.2011
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Jogjakarta: Pustaka Pelajar,2020
- Syahputra, Edi. Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar (Sukabumi: Haura Publishing, 2020)
- Syaodih Sukmadinata, Nana, Metode Penelitian Pendidikan., (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2019)
- Tri elt al., “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa (The Role of Learning Media in Increlasing Students ’ Learning Achievement).” Jurnal Pendidikan menejemen h. 177

- Wahyuni, Kadek Mita, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2018”. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2018
- Winataputra, Undin S. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka. 2018
- Wulandari, A.A Ratih, dkk. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 5 Sanur pada Tahun Ajaran 2017” . E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2017

L
A
M
P
I
R
A
N

*Lampiran 1**Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD Negeri 04 Rejang Lebong
Kelas	: V/ 2
Pembelajaran ke	:
Muatan pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Materi Pokok	: Perubahan Suhu dan Wujud Benda
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Hari / Tanggal	: Sabtu, 25 April 2024

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI-3 : .Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Pembelajaran : IPA	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari (mencair, membeku dan menguap) 3.7.2 Mengidentifikasi perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Melakukan percobaan pengaruh kalor pada wujud benda 4.7.2 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada wujud benda

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal) dengan benar.
2. Setelah mengamati penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal) dengan tepat.
3. Setelah dibimbing untuk percobaan, peserta didik dapat melakukan percobaan menggunakan alat peraga pengaruh kalor pada perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru dengan benar.
4. Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada perubahan wujud benda dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perubahan Wujud Benda

Benda-benda di sekitar kita memiliki sifat dan ciri yang unik. Dengan memahami sifat-sifat benda, kita dapat mempelajari fenomena alam yang terjadi di sekitar kita dengan baik. Dengan memahami sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan ketika kamu berada di sungai, di laut, atau di danau. Dengan mengetahui sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan untuk mengubah bentuk benda-benda tersebut.

Meskipun hanya tiga wujud benda, tetapi ketiganya dapat mengalami perubahan wujud dengan cara yang berbeda. Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, misalnya suhu lingkungan yang menjadi panas atau dingin. Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C . Perubahan air menjadi es merupakan salah satu peristiwa yang sering dijumpai sehari-hari. Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas. Beberapa peristiwa di sekitarmu mudah kamu temui untuk menunjukkan peristiwa ini. Salah satunya ialah es mencair.

Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini mudah dijumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih. Peristiwa mendidih adalah contoh terjadinya penguapan atau perubahan dari benda cair ke gas dan pada saat yang sama, terjadi pengurangan

volume air.

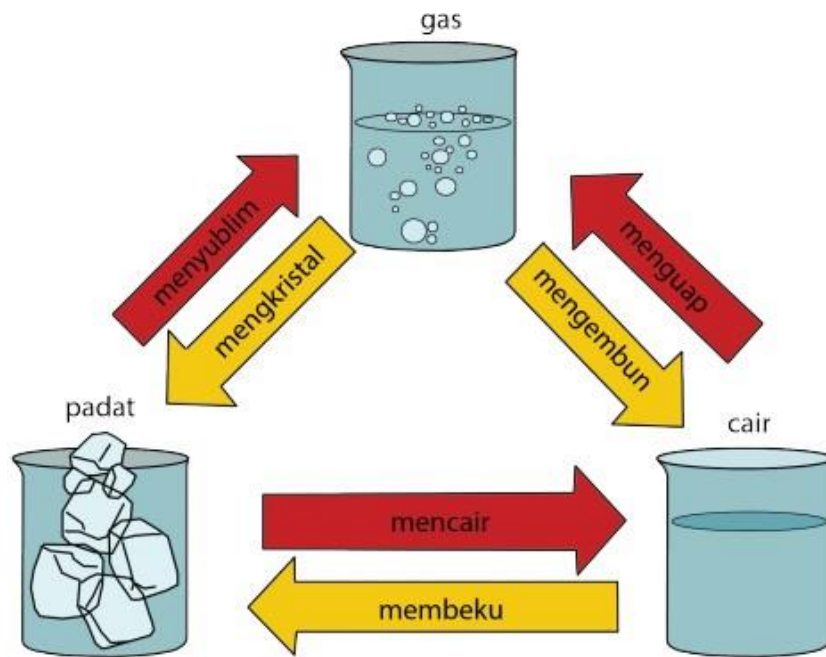
Selain peristiwa mencair, membeku, dan menguap, masih terdapat dua peristiwa perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda yang dimaksud adalah mengembun dan menyublim.

Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap.

Pada waktu gas mengembun, gas melepaskan kalor karena terjadi penurunan suhu di sekitarnya. Peristiwa sehari-hari yang mudah kamu jumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar. Kamu juga dapat menjumpai beberapa tempat terasa lembap oleh air. Peristiwa mengembun ini terjadi karena uap air dalam udara menyentuh permukaan seperti permukaan daun atau permukaan yang lainnya.

Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas. Mengkristal adalah perubahan wujud gas menjadi padat. Peristiwa “lenyapnya” kapur barus yang diletakkan di dalam lemari sering dijadikan contoh peristiwa menyublim. Contoh peristiwa ini terjadi pada saat uap iodium yang mengkristal menjadi padatan pada saat didinginkan pada suhu tertentu.

Peristiwa perubahan wujud benda dapat dijelaskan dengan menggunakan diagram berikut ini. Perhatikanlah diagram tersebut dengan saksama!



keterangan : **Memerlukan kalor** **Melepas kalor**

E. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Kooperatif

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, penugasan, permainan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran : alat peraga perubahan wujud benda

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak siswa memulai kegiatan dengan berdoa. Guru Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa untuk belajar didalam kelas (Orientasi) 	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru menginformasikan materi pembelajaran yaitu tentang perubahan wujud benda 	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang perubahan wujud benda 2. Guru membentuk 4 kelompok Siswa 3. Siswa diminta untuk mengamati dan mendengarkan guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda 4. Siswa dibimbing untuk mencoba menjawab soal dengan menggunakan alat peraga perubahan wujud benda 5. Siswa diminta untuk baris perkelompok untuk melakukan permainan 6. Siswa diminta mendengarkan aturan main yg diberikan oleh guru 7. Setelah Siswa mengerti aturan mainnya, Siswa akan berlomba lomba menjawab pertanyaan yang sudah guru persiapkan pada media yg sudah di siapkan 8. Setelah permainan nya selesai, guru akan menghitung skor kelompok masing masing 9. Kelompok Siswa yang paling tinggi skornya itulah pemenangnya 10. Siswa yg menang akan mendapatkan penghargaan oleh guru 11. Guru menanyakan kepada Siswa apakah Siswa sudah paham dengan materi yang di jelaskan 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru Bersama sama membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Guru memberikan refleksi terhadap proses kagiatan pembelajaran hari ini 3. Guru mengajukan pertanyaan untuk menguatkan 	10 Menit

	<p>pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan melafalkan lafaz hamdalah dan di akhiri dengan doa .</p>	
--	--	--

H. PENILAIAN

a. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai		
		Tanggung Jawab	Teliti	Disiplin
1				
2				
3				
4				
Dst..				

b. Penilaian Pengetahuan

Bentuk penilaian : Tes

Instrumen Penilaian : Lembar soal pilihan ganda

KD 3.7

Rumus skor :

$$\text{Skor} = \frac{R \times Wt}{100}$$

100

Keterangan : R = Jumlah jawaban benar

Wt = Bobot soal

c. Penilaian keterampilan

Bentuk Penilaian: Nontes

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD 4.7

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pengetahuan tentang memahami materi perubahan wujud benda	Sangat bisa memahami materi perubahan wujud benda	Bisa memahami materi perubahan wujud benda	Cukup memahami materi perubahan wujud benda	Belum memahami materi perubahan wujud benda
Keterampilan Menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud benda	Sangat bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud benda	Bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud benda	Cukup bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud benda	Belum bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud benda

I. SUMBER BELAJAR

Buku Tematik Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Edisi Revisi 2017 Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Yang Mengetahui,
Kepala Sekolah

Curup, April 2024
Guru Kelas V

KHAIRUL,M.Pd.Mat
NIP. 19720510 200103 1 002

MAWAR VAZA PRIMA
NIM.20591107

*Lampiran 2**Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas control*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 04 Rejang Lebong
 Kelas : V/ 2
 Pembelajaran ke :
 Muatan pembelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Perubahan Suhu dan Wujud Benda
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
 Hari / Tanggal : Sabtu, 25 April 2024

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI-3 : .Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan Pembelajaran : IPA	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari (mencair, membeku dan menguap) 3.7.2 Mengidentifikasi perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Melakukan percobaan pengaruh kalor pada wujud benda 4.7.2 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada wujud benda

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Setelah mengamati penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal) dengan benar.
6. Setelah mengamati penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal) dengan tepat.
7. Setelah dibimbing untuk percobaan, peserta didik dapat melakukan percobaan menggunakan alat peraga pengaruh kalor pada perubahan wujud benda yang diberikan oleh guru dengan benar.
8. Setelah melakukan percobaan, peserta didik dapat melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada perubahan wujud benda dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perubahan Wujud Benda

Benda-benda di sekitar kita memiliki sifat dan ciri yang unik. Dengan memahami sifat-sifat benda, kita dapat mempelajari fenomena alam yang terjadi di sekitar kita dengan baik. Dengan memahami sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan ketika kamu berada di sungai, di laut, atau di danau. Dengan mengetahui sifat benda, kamu tahu apa yang akan kamu lakukan untuk mengubah bentuk benda-benda tersebut.

Meskipun hanya tiga wujud benda, tetapi ketiganya dapat mengalami perubahan wujud dengan cara yang berbeda. Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, misalnya suhu lingkungan yang menjadi panas atau dingin. Perubahan wujud suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C . Perubahan air menjadi es merupakan salah satu peristiwa yang sering dijumpai sehari-hari. Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas. Beberapa peristiwa di sekitarmu mudah kamu temui untuk menunjukkan peristiwa ini. Salah satunya ialah es mencair.

Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini mudah dijumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih. Peristiwa mendidih adalah contoh terjadinya penguapan atau perubahan dari benda cair ke gas dan pada saat yang sama, terjadi pengurangan volume air.

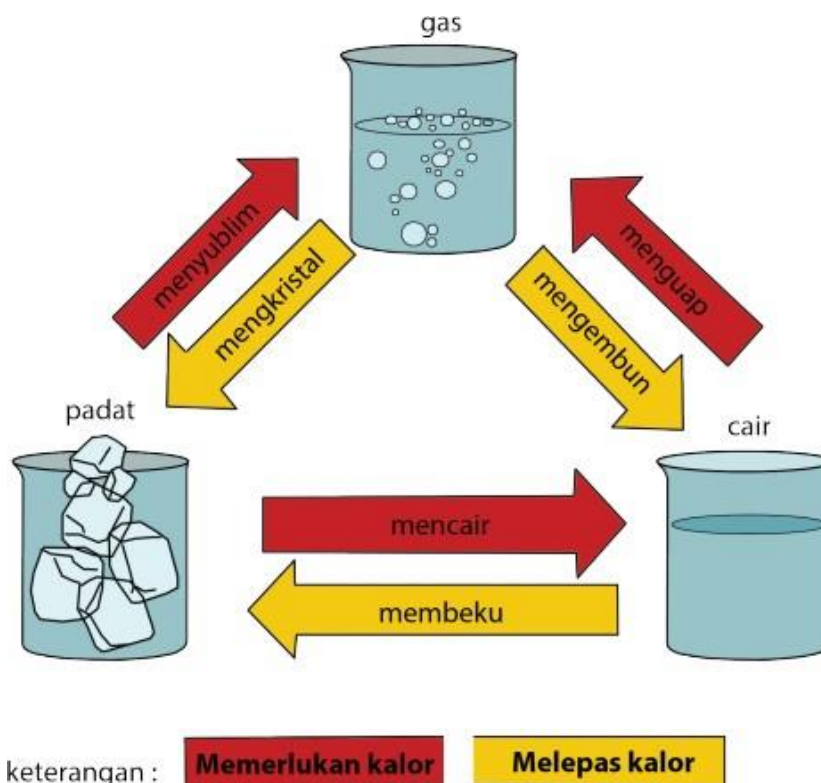
Selain peristiwa mencair, membeku, dan menguap, masih terdapat dua peristiwa perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda yang dimaksud adalah mengembun dan menyublim.

Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap.

Pada waktu gas mengembun, gas melepaskan kalor karena terjadi penurunan suhu di sekitarnya. Peristiwa sehari-hari yang mudah kamu jumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar. Kamu juga dapat menjumpai beberapa tempat terasa lembap oleh air. Peristiwa mengembun ini terjadi karena uap air dalam udara menyentuh permukaan seperti permukaan daun atau permukaan yang lainnya.

Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas. Mengkristal adalah perubahan wujud gas menjadi padat. Peristiwa “lenyapnya” kapur barus yang diletakkan di dalam lemari sering dijadikan contoh peristiwa menyublim. Contoh peristiwa ini terjadi pada saat uap iodium yang mengkristal menjadi padatan pada saat didinginkan pada suhu tertentu.

Peristiwa perubahan wujud benda dapat dijelaskan dengan menggunakan diagram berikut ini. Perhatikanlah diagram tersebut dengan saksama!



E. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Konvensional
 Pendekatan : Saintifik
 Metode Pembelajaran : Ceramah

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran : Papan Tulis Dan Spidol

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	6. Guru memberikan salam dan mengajak siswa memulai kegiatan dengan berdoa. 7. Guru Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa untuk belajar didalam kelas (Orientasi)	10 Menit

	8. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran 9. Guru melakukan apersepsi 10. Guru menginformasikan materi pembelajaran yaitu tentang perubahan wujud benda	
Kegiatan inti	12. Guru menjelaskan materi tentang perubahan wujud benda 13. Siswa diminta untuk mengamati dan mendengarkan guru menjelaskan tentang perubahan wujud benda 14. Guru menanyakan kepada Siswa apakah Siswa sudah paham dengan materi yang di jelaskan	50 Menit
Penutup	5. Siswa dan guru Bersama sama membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 6. Guru memberikan refleksi terhadap proses kagiatan pembelajaran hari ini 7. Guru mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini 8. Guru menutup pembelajaran dengan melafalkan lafaz hamdalah dan di akhiri dengan doa .	10 Menit

H. PENILAIAN

d. Penilaian sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai		
		Tanggung Jawab	Teliti	Disiplin
1				
2				
3				
4				

Dst..				
-------	--	--	--	--

e. Penilaian Pengetahuan

Bentuk penilaian : Tes**Instrumen Penilaian : Lembar soal pilihan ganda****KD 3.7**

Rumus skor :

$$\text{Skor} = \frac{R}{101} \times Wt$$

101

Keterangan : R = Jumlah jawaban benar

Wt = Bobot soal

f. Penilaian keterampilan

Bentuk Penilaian: Nontes**Instrumen Penilaian: Rubrik****KD 4.7**

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pengetahuan tentang memahami materi perubahan wujud benda	Sangat bisa memahami materi perubahan wujud benda	Bisa memahami materi perubahan wujud benda	Cukup memahami materi perubahan wujud benda	Belum memahami materi perubahan wujud benda
Keterampilan Menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal	Sangat bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab	Bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal	Cukup bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab soal perubahan wujud	Belum bisa menggunakan alat peraga perubahan wujud benda untuk menjawab

perubahan wujud benda	soal perubahan wujud benda	perubahan wujud benda	benda	soal perubahan wujud benda
--------------------------	----------------------------------	--------------------------	-------	----------------------------------

I. SUMBER BELAJAR

Buku Tematik Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Edisi Revisi 2017 Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Yang Mengetahui,
Kepala Sekolah

Curup, April 2024
Guru Kelas V

KHAIRUL,M.Pd.Mat

NIP. 19720510 200103 1 002

MAWAR VAZA PRIMA

NIM.20591107

lampiran 3
Silabus tematik kelas v

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Massa Penjajahan

KOMPETENSI INTI

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

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial	1.3.1 Menerima Keragaman sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman ras dan suku bangsa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan identitas ras dan suku bangsanya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial</p>	<p>budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan suku-suku bangsa di Indonesia. Wawancara keragaman suku bangsa di lingkungan tempat tinggalnya. Menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928. Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya. Mengidentifikasi sikap dan perilaku yang tepat dalam menghadapi keragaman 	<ul style="list-style-type: none"> Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawa Santun Peduli Percayadiri Kerjasama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 		<ul style="list-style-type: none"> Internet Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	masyarakat. 3.3.1 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3.1 Memahami keberagaman sosial budaya masyarakat.		dalam kehidupan sehari-hari. <ul style="list-style-type: none"> Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. Membuat peta pikiran. Berdiskusi tentang ulasan bacaan. Membaca peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan 		Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Testulisk eragaman sukubangsa dan faktor penyebabnya 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		4.3.2 Melaksanakan kegiatan yang berkaitan keberagaman sosial budaya masyarakat.		<p>kolonial Inggris dan Belanda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang perubahan wujud benda. • Membaca sistem tanam paksa yang dilakukan pemerintah kolonial Belanda. 		<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa. • Pemahaman tentang Peristiwa wakedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. 		
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan,	<p>3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.</p> <p>3.5.2 Menjelaskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berbentuk narasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca keragaman suku bangsa di Indonesia. • Membaca peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. • Membaca faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu 		<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis tentang Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>3.5.3 Mengidentifikasi Informasi penting yang terdapat pada</p>		<p>dengan yang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dengan penuh kepedulian. • Membaca teks tentang peristiwa mengembun dan menyublim. • Membaca peristiwa Kongres Perempuan Indonesia. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan perbedaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda, Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda, keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya. • Tes pemahaman 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sebuah teks dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menyebutkan informasi terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.</p> <p>4.5.2 Menyajikan informasi penting dan tidak</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai peristiwa membeku, mencair, dan menguap. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap. • Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. • Berdiskusi tentang berbagai perubahan wujud benda. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan 		<p>tentang Peristiwa pada masa awal pergerakan nasional, peristiwa Sumpah Pemuda,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman tentang keragaman agama dan bangsa • Testulis Peristiwa Sumpah Pemuda, • Tes pemahaman perubahan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		penting yang terdapat pada sebuah teks.		Terjadinya peristiwa mengembun dan menyublim		n wujud benda.		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 4.7.1 Mempraktikkan percobaan	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan wujud dan suhu benda. Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas Peristiwa membeku, mencair, dan menguap Sifat panas/kalor. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar tentang rempah-rempah. Menceritakan proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. Membuat peta konsep tentang sistem tanam paksa pemerintah 		<ul style="list-style-type: none"> Tes pemahaman Peristiwa kongres perempuan Indonesia. Testulis Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Tes pemahaman Perubahan wujud benda Tes pemahaman Peristiwa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>n tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.</p> <p>4.7.2 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).</p>		<p>kolonial Belanda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan peristiwa-peristiwa perlawanan terhadap pemerintah kolonial Portugis dan Belanda. • Mengamati kondisi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa awal pergerakan nasional di berbagai bidang. 		<p>kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Tes kemampuan menjelaskan Sistem tanampakan pemerintahan kolonial Belanda. 		
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan	3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa”. • Menceritakan isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa”. 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan</p>	<p>upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa penting pada masa pemerintahan colonial Inggris dan Belanda. System tanampaksa. 	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi lagu “Indonesia Raya”. Bernyanyi lagu “Tanah Airku”. 		<ul style="list-style-type: none"> Tes pemahaman Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda. Tes pemahaman Peristiwa pada masa awal pergerakan nasional. Tes menghafal Lagu Rayuan Kelapa. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	ankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Tes menghafal Lagu Indonesia Raya. • Tes menghafal Lagu Tanah Airku. <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita identitas ras dan suku bangsa sendiri. • Bercerita identitas dan keragaman suku 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.				<p>bangsa teman-temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat peta pikiran. • Berdiskusi. Bercerita 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 memahami tangga nada</p> <p>4.2 menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada dengan tepat.</p> <p>3.2.2. Mengetahui macam-macam tangga nada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada. • Lagu-lagudaerah. 			<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu rayuan kelapa, Indonesia Raya, dan Tanah airku. • Membuat petakonsep. • Melakukan percobaan sifat- 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pada lagu.</p> <p>4.2.1 Menyesuaikan lagu dengan tangga nada lagu.</p> <p>4.2.2 Menyanyikan lagu sesuai dengan iringan musik.</p>				<p>sifat bendpadat, cair, dan gas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap, dan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. Percobaan tentang peristiwa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>mengem bundanm enyublim .</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						praktik yang terkait sub tema		

Tema7 : Peristiwa Dalam Kehidupan.

Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

KOMPETENSI INTI

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

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagama	1.3.1 Menerima	<ul style="list-style-type: none"> Keberagamaan sosial 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati kegiatan-kegiatan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>n sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam</p>	<p>budaya masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai persatuan dan keragaman • Sikap dalam keragaman 	<p>disekitar tempat tinggalnya yang menunjukkan nilai-nilai persatuan dalam keragaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berikrar sikap dalam keragaman agama dan budaya • Cerita sikap yang baik dalam keragaman masyarakat dengan penuh kepedulian. • Membaca peristiwa pembacaan Proklamasi Kemerdekaan. • Membaca kalor dapat mengubah suhu benda. • Membaca peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelum 	<ul style="list-style-type: none"> • Gotong Royong • Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • TanggungJawa • Santun • Peduli • Percayadiri • KerjaSama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 		<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	keberagaman sosial masyarakat. 2.3.2 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat 3.3.2 Memaha		<p>pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca bacaan tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Membaca peristiwa-peristiwa heroik dalam menyambut Proklamasi Kemerdekaan. Membaca dan mengamati nilai-nilai luhur dalam keberagaman masyarakat. Membaca berbagai peristiwa dalam upaya pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan tanggung jawab. 		<p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes pemahaman Keberagaman sosial budaya masyarakat. Tes kemampuan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>mi keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3.1 Menyebutkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3.2 Melakukan kegiatan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Membaca unsur-unsur budaya dengan penuh kepedulian • Membaca bacaan “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”. • Membaca siswa memahami peristiwa pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda, bernyanyi lagu “Syukur”. • Bercerita peristiwa-peristiwa setelah pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan. • Melakukan Percobaan untuk 		<p>menjelaskan Proses pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tesmenjelaskan Sikap dalam keberagaman • Tes menjelaskan Peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dan perubahan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat		<p>mengetahui kalor dapat mengubah suhu suatu benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Percobaan kalor dapat menyebabkan perubahan wujud benda. • Melakukan Percobaan tentang perubahan wujud benda. • Melakukan kegiatan menulis untuk membuat peta pikiran peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan. • Membaca Peristiwa-peristiwa heroik dalam menyambut 		<p>panas/kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman tentang perubahan wujud benda. • Tes pemahaman tentang Nilai-nilai luhur keragaman bangsa. • Tes menjelaskan peristiwa sebelum dan sesudah pembacaan teks Proklamasi 		
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa,	<p>3.5.1 Mengetahui langkah-langkah mencari informasi penting pada sebuah teks.</p> <p>3.5.2 Menjelaskan informasi penting</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks narasi sejarah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan menulis untuk membuat peta pikiran peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan. • Membaca Peristiwa-peristiwa heroik dalam menyambut 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<p>panas/kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman tentang perubahan wujud benda. • Tes pemahaman tentang Nilai-nilai luhur keragaman bangsa. • Tes menjelaskan peristiwa sebelum dan sesudah pembacaan teks Proklamasi 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.5.1 Mepresentasikan informasi penting yang terdapat pada</p>		<p>Proklamasi Kemerdekaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca Peristiwa dalam upaya pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan penuh tanggung jawab. • Mengenal Ahmad Soebarjo • Membaca Unsur-unsur budaya dengan penuh kepedulian. • Memperagakan gerak tari dengan pola lantai. • Memperagakan karya tari dengan pola lantai 		<p>Kemerdekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes bercerita tentang suku bangsa. • Tes pemahaman Berbagi bentuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan. • Tes pemahaman unsur budaya. • Tes menghafal lirik lagu "Maju Tak Gentar" 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.</p> <p>4.5.2 Menuliskan informasi penting yang terdapat pada sebuah teks.</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman Polalanti dalam tari kreasi daerah. • Tes menjelaskan Kreasi polalanti tari daerah dengan benar sesuai ekspresi. <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar polalanti dalam 		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap	3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor			•			

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	terhadap perubahan suhu dan wujud benda. 3.7.2 Mengidentifikasi Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda. 4.7.1 Mempraktikkan percobaan Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu				kreasi tari. <ul style="list-style-type: none"> Berlatih pola lantai kreasi tari. Memeragakan polal antaitarid aerahsesu aiekspresi. Menyanyikan lagu-lagudaerah. Menilai pembuatan petapikiran. Melakukan wawan cara. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan wujud benda. 4.7.2 Mendiskusikan Pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda.				<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan. Menilai kemampuan bercerita. Menilai kemampuan presentasi. Portofolio		
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia	3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan wujud benda. Perubahan kalor pada benda. Perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor. 		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan				akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		kedaulatannya. 4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4.2 Menuliskan						

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya						
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Menjelaskan pola lantai yang terdapat dalam kreasi	<ul style="list-style-type: none"> Pola lantai dan kreasi tari daerah. 		<ul style="list-style-type: none"> 			

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tari daerah.. 3.3.2 Mengidentifikasi pola lantai dalam kreasi tari daerah. 4.3.1 Menyebutkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah. 4.3.2 Memperagakan gerak tari						

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dengan pola lantai yang benar.						

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan.

Subtema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan

KOMPETENSI INTI

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

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.3 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.	1.3.1 Menerima Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa. 1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat. 2.3.1 Menerapkan	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa lahirnya Pancasila. Makna Pancasila. Keragaman budaya. Kegiatan-kegiatan dalam mengisi kemerdekaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca peristiwa lahirnya Pancasila. Mencari tahu perilaku-perilaku di lingkungan sekolah. Berlatih menanggapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Membaca kegiatan-kegiatan dalam mengisi kemerdekaan. Membaca Makna Pancasila dalam Keragaman Budaya Bangsa. Membaca pengaruh perbedaan budaya. 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggungjawab Santun Peduli Percayadiri Kerjasama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat. 2.3.2 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya		<ul style="list-style-type: none"> • Membaca payapelestarian budaya • Membaca kegiatan untuk melestarikan budaya sekaligus bisa berprestasi. • Mengamati gambar surat undang anti diskriminasi. • Membuat undang anti diskriminasi • Bercerita pengalaman dalam membuat undang. • Membaca cara-cara menghargai jasa para pahlawan. • Berlatih membuat undang dengan penggunaan jejak yang tepat • Melakukan percobaan 		<p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman Peristiwa lahirnya Pancasila, makna 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>3.3.2 masyara kat Memaha mi keberaga man sosial budaya masyara kat</p> <p>4.3.1 Menyeb utkan kegiatan yang mendukung keberaga man sosial budaya masyara kat</p>		<p>perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor atau panas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukanpercobaanperistiwapenge mbunansebagaisal ahsatubentukatauj enisperubahanwuj udbenda. • Mencari tahu peristiwa pengkristalan dengan melakukan percobaan peristiwa pengkristalan dengan penuh tanggung jawab. • Membaca ragam seni rupa daerah. • Membuatgambarr agamdaerah. 		<p>Pancasila dalam keragama n budaya, dan Upaya pelestaria n budaya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testuliste ntangJeni sdanunsu r- unsurund angandan Suratund agantidak resmi. • Tespema hamanten tangperis tiwaMen yublim, peristiwa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		4.3.2 Melakukan kegiatan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat				pengkristalan, dan peristiwa Pengebunan • Tesmenjelaskan kegiatan mengisik kemerdekaan Peranpelajardalam mengisik kemerdekaan, sikap dalam keragaman, dan Cara menghargai sesama.		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati penggunaan kalimat efektif dan ejaan dalam surat undangan (ulang tahun, kegiatan	3.9.1 Memahami penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah kalimat.	<ul style="list-style-type: none"> • Surat undangan resmi dan surat undangan tidak resmi. • Penggunaan ejaan. 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sekolah, kenaikan kelas, dll.) 4.9 Membuat surat undangan (ulang tahun, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll.) dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan	3.9.2 Mengidentifikasi penggunaan ejaan yang tepat pada sebuah teks. 4.9.1 Menjelaskan unsur-unsur surat undangan. 4.9.2 Menyajikan surat undangan dengan penggunaan ejaan				<ul style="list-style-type: none"> • Tes penjelasan ragam seni rupa Daerah. Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Menilai pembuatan undangan • Diskusi, bercerita, Membuat undangan • Melakukan percobaan peristiwa wacana 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		yang tepat. 4.9.2 Menunjukkan contoh kalimat yang efektif di dalam surat undangan.				<ul style="list-style-type: none"> Menilai pembuatan gambar. Portofolio		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam	3.7.1 Menjelaskan perubahan wujud benda yang dipengar	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor/panas. 			<ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	uhi oleh kalor 3.7.2 Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dipengar uhi oleh kalor 4.7.1 Mempraktikkan percobaan perubahan wujud benda yang dipengar				terkait sub tema		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>uhil oleh kalor</p> <p>4.7.2 Mendiskusikan perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor.</p>						
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia	<p>3.4.1 Mengetahui upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>3.4.2 Mengide</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kegiatan dalam, mengisi kemerdekaan. • Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia. 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	ntifikasi upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan bangsa indonesia. 4.4.1 Menyebutkan beberapa upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. 4.4.2						

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mendiskusikan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.						
Seni Budaya dan Prakarya	3.4 Memahami karya seni rupa daerah 4.4 Membuat karya seni rupa daerah	3.4.1 Menjelaskan ciri-ciri karya seni rupa. 3.4.2 Mengidentifikasi ragam seni rupa daerah.	<ul style="list-style-type: none"> • Karyaseni rupa daerah. • Ragam seni rupa daerah. 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		4.4.1Menyebutkan ragam seni rupa daerah 4.4.2Mempraktikkan pembuatan seni rupa daerah.						

Mengetahui,
Kepala Sekolah

KHAIRUL,M.Pd.Mat
NIP. 19720510 200103 1 002

Curup , April 2024
Guru Kelas 5

MAWAR VAZA PRIMA
NIM. 20591107

*Lampiran 4**Instrumen soal pretest-posttest*

Nama Lengkap :

No. Absen/Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Mulailah dengan berdo'a terlebih dahulu.
2. Tuliskan nama, no absen dan kelas di lembar jawaban.
3. Periksa soal dan bacalah dengan teliti.
4. Jika ada soal yang kurang jelas silahkan tanyakan kepada pengawas.
5. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c dan d sebagai jawaban yang benar!

1. Dibawah Ini Merupakan Contoh Sifat Benda Padat Dapat Diberi Perlakuan Fisik, Kecuali ...

a. Digunting	c. Dijemur
b. Disobek	d. Dilipat
2. Kertas Yang Dibakar Akan Berubah Menjadi Abu,Pada Peristiwa Tersebut Terjadi Perubahan.... Benda Karena Kalor.

a. Wujud Benda	c. Suhu
b. Bentuk Benda	d. Sifat Benda
3. Perubahan Wujud Benda Dari Padat Menjadi Gas Disebut.....

a. Menyublim	c. Menguap
b. Mencair	d. Membeku
4. Wujud Benda Yang Hanya Bisa Dirasakan Tetapi Tidak Dapat Di Lihat Adalah Benda...

a. Cair	c. Gas
b. Padat	d. Semipadat
5. Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Gas Maka Membutuhkan . .

a. Tempat	c. Wadah
b. Kalor	d. Penguapan
6. Salah Satu Perubahan Wujud Benda Yang Tidak Membutuhkan Kalor Adalah .

..	
a. Membeku	c. Menyublim
b. Menguap	d. Mencair

7. Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Cair Maka . . . Kalor.
- Membutuhkan
 - Menyempurnakan
 - Melepaskan
 - Menerima
8. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Gas Adalah....
- Lilin Yang Meleleh
 - Sabun Yang Mencair
 - Kertas Yang Menjadi Abu
 - Kamfer Yang Menyusut Di Tempat Terbuka
9. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Padat Adalah....
- Asap Knalpot Yang Menempel
 - Es Yang Mencair
 - Susu Diolah Menjadi Keju
 - Buah Yang Membusuk
10. Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Cair Disebut...
- Membeku
 - Menyublim
 - Mencair
 - Menguap
11. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Padat Adalah....
- Lilin Yang Meleleh Saat Dipanaskan
 - Susu Yang Diolah Menjadi Keju
 - Air Yang Dimasukkan Ke Lemari Pendingin Akan Menjadi Es
 - Kayu Yang Dibakar Akan Menjadi Abu
12. Melelehnya Es Batu Adalah Contoh Perubahan Wujud Benda . . .
- Membeku
 - Mencair
 - Menguap
 - Menyublim
13. Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Cair Disebut
- Menguap
 - Menyublim
 - Mengembun
 - Membeku
14. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Gas Adalah...
- Air Yang Membeku
 - Kayu Menjadi Abu
 - Titik-Titik Salju
 - Air Dipanci Yang Dipanaskan
15. Mengembun Adalah Proses Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi . . .
- Cair
 - Gas
 - Padat
 - Uap
16. Bau Minyak Wangi Lama Kelamaan Akan Hilang Karena Terjadi Proses . . .
- Membeku
 - Penguapan

- c. Mencair
d. Mengkristal

17. Pembuatan Garam Memanfaatkan Proses....

- a. Pembekuan
b. Penyaringan
c. Pengenceran
d. Penguapan

18. Salah Satu Contoh Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Padat (Mengkristal) Dalam Kehidupan Sehari-Hari Adalah...

- a. Asap Knalpot Yang Hitam Menjadi Kering
b. Susu Yang Diolah Menjadi Keju
c. Kedelai Yang Diolah Menjadi Tempe
d. Titik-Titik Air Yang Berubah Menjadi Salju

19.



Gambar Di Atas Adalah Peristiwa Perubahan Wujud Benda.....

- a. Mencair
b. Membeku
c. Menyublim
d. Menguap

20. Dibawah Ini Termasuk Peristiwa Yang Bukan Termasuk Perubahan Wujud Benda Menguap Yaitu....



Lampiran 5

Soal Uji Coba

Nama Lengkap :

No. Absen/Kelas :

Petunjuk Pengerjaan:

6. Mulailah dengan berdo'a terlebih dahulu.
7. Tuliskan nama, no absen dan kelas di lembar jawaban.
8. Periksa soal dan bacalah dengan teliti.
9. Jika ada soal yang kurang jelas silahkan tanyakan kepada pengawas.
10. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c dan d sebagai jawaban yang benar!

20. Dibawah Ini Merupakan Contoh Sifat Benda Padat Dapat Diberi Perlakuan Fisik, Kecuali ...

e. Digunting	g. Dijemur
f. Disobek	h. Dilipat
21. Kertas Yang Dibakar Akan Berubah Menjadi Abu,Pada Peristiwa Tersebut Terjadi Perubahan.... Benda Karena Kalor.

e. Wujud Benda	g. Suhu
f. Bentuk Benda	h. Sifat Benda
22. Perubahan Wujud Benda Dari Padat Menjadi Gas Disebut.....

e. Menyublim	g. Menguap
f. Mencair	h. Membeku
23. Wujud Benda Yang Hanya Bisa Dirasakan Tetapi Tidak Dapat Di Lihat Adalah Benda...

e. Cair	g. Gas
f. Padat	h. Semipadat
24. Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Gas Maka Membutuhkan . .

e. Tempat	g. Wadah
f. Kalor	h. Penguapan
25. Salah Satu Perubahan Wujud Benda Yang Tidak Membutuhkan Kalor Adalah .

e. Membeku	g. Menyublim
f. Menguap	h. Mencair

26. Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Cair Maka . . . Kalor.
e. Membutuhkan
f. Menyempurnakan
g. Melepaskan
h. Menerima
27. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Gas Adalah....
e. Lilin Yang Meleleh
f. Sabun Yang Mencair
g. Kertas Yang Menjadi Abu
h. Kamfer Yang Menyusut Di Tempat Terbuka
28. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Padat Adalah....
e. Asap Knalpot Yang Menempel
f. Es Yang Mencair
g. Susu Diolah Menjadi Keju
h. Buah Yang Membusuk
29. Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Cair Disebut...
e. Membeku
f. Menyublim
g. Mencair
h. Menguap
30. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Padat Adalah....
e. Lilin Yang Meleleh Saat Dipanaskan
f. Susu Yang Diolah Menjadi Keju
g. Air Yang Dimasukkan Ke Lemari Pendingin Akan Menjadi Es
h. Kayu Yang Dibakar Akan Menjadi Abu
31. Melelehnya Es Batu Adalah Contoh Perubahan Wujud Benda . . .
e. Membeku
f. Mencair
g. Menguap
h. Menyublim
32. Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Cair Disebut
e. Menguap
f. Menyublim
g. Mengembun
h. Membeku
33. Yang Termasuk Contoh Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Gas Adalah...
e. Air Yang Membeku
f. Kayu Menjadi Abu
g. Titik-Titik Salju
h. Air Dipanci Yang Dipanaskan
34. Mengembun Adalah Proses Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi . . .
e. Cair
f. Gas
g. Padat
h. Uap
35. Bau Minyak Wangi Lama Kelamaan Akan Hilang Karena Terjadi Proses . . .
e. Membeku
f. Penguapan

g. Mencair

h. Mengkristal

36. Pembuatan Garam Memanfaatkan Proses....

e. Pembekuan

g. Pengenceran

f. Penyaringan

h. Penguapan

37. Salah Satu Contoh Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Padat (Mengkristal) Dalam Kehidupan Sehari-Hari Adalah...

e. Asap Knalpot Yang Hitam Menjadi Kering

g. Kedelai Yang Diolah Menjadi Tempe

f. Susu Yang Diolah Menjadi Keju

h. Titik-Titik Air Yang Berubah Menjadi Salju

38.



Gambar Di Atas Adalah Peristiwa Perubahan Wujud Benda.....

e. Mencair

g. Menyublim

f. Membeku

h. Menguap

20. Dibawah Ini Termasuk Peristiwa Yang Bukan Termasuk Perubahan Wujud Benda Menguap Yaitu....



c.



c.



d.



d.



21.

Berdasarkan gambar tersebut, terjadi perubahan wujud dari benda

- a. cair menjadi gas
- b. gas menjadi cair
- c. padat menjadi gas
- d. cair menjadi padat

22. Penyubliman adalah peristiwa perubahan wujud benda...

- a. Padat menjadi cair
- b. Padat menjadi gas
- c. Cair menjadi padat
- d. Gas menjadi cair

23. Mengembun terjadi karena pelepasan.....

- a. Uap air
- b. Energi dingin
- c. Kalor
- d. Gaya potensial

24. Peristiwa mengecilnya ukuran kapur barus setelah diletakkan pada lemari pakaian adalah...

- a. Mengembun
- b. Menyublim
- c. Mencair
- d. Mengkristal

25. Benda padat di bawah ini mudah mengalami proses mencair karena pengaruh kalor, *kecuali*

- a. Kertas
- b. Lilin
- c. Karet
- d. Ban

*Lampiran 6**Kisi-kisi instrument***KISI KISI INSTRUMEN**

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Mata Pelajaran : IPA

Kurikulum Acuan : K-13

Kelas / Semester : V/ II (Dua)

Jumlah Soal : 20 Butir Soal

Waktu : 60 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Soal materi	Kunci Jawaban	Aspek yang akan diukur	Bentuk Soal
1	Menganalisis pengaruh kalor dan perubahan wujud benda	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari hari.	Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair dan gas	39. Dibawah ini merupakan contoh sifat benda padat dapat diberi perlakuan fisik, kecuali ... i. Digunting j. disobek k. Dijemur l. dilipat	B	C1	PG
			Perubahan wujud benda yang di pengaruhi oleh kalor	40. Kertas yang dibakar akan berubah menjadi abu, pada peristiwa tersebut terjadi	C	C1	PG


				perubahan.... Benda karena kalor. i. Wujud benda j. bentuk benda k. Suhu l. sifat benda			
				41. Perubahan wujud benda dari padat menjadi gas disebut..... i. Menyublim j. mencair k. menguap l. membeku	A	C1	PG
				42. Wujud benda yang hanya bisa dirasakan tetapi tidak dapat di lihat adalah benda... i. Cair j. padat k. gas l. semipadat	C	C1	PG
			Memahami konsep perubahan wujud benda	43. Perubahan wujud benda padat menjadi gas maka membutuhkan . . i. Tempat j. Kalor k. Wadah l. Penguapan	B	C2	PG PG

				<p>44. Salah satu perubahan wujud benda yang tidak membutuhkan kalor adalah . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membeku j. Menguap k. Menyublim l. Mencair 	A		PG
				<p>45. Perubahan wujud benda gas menjadi cair maka . . . kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membutuhkan j. Menyempurnakan k. Melepaskan l. menerima 	A		
			Menentukan perubahan wujud benda gas menjadi padat atau sebaliknya	<p>46. Yang termasuk contoh perubahan wujud benda padat menjadi gas adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Lilin yang meleleh j. Sabun yang mencair k. Kertas yang menjadi abu l. Kamfer yang menyusut di tempat terbuka <p>47. Yang termasuk contoh perubahan wujud benda gas menjadi padat adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> i. asap knalpot yang menempel 	D	C3	PG
					A		PG

				<ul style="list-style-type: none"> j. es yang mencair k. susu diolah menjadi keju l. buah yang membusuk 			
			Menentukan perubahan wujud benda padat menjadi cair atau sebaliknya	<p>48. Perubahan wujud benda padat menjadi cair disebut...</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membeku j. Menyublim k. Mencair l. menguap <p>49. Yang termasuk contoh perubahan wujud benda cair menjadi padat adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Lilin yang meleleh saat dipanaskan j. Susu yang diolah menjadi keju k. Air yang dimasukkan ke lemari pendingin akan menjadi es l. Kayu yang dibakar akan menjadi abu <p>50. Melelehnya es batu adalah contoh perubahan wujud benda . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membeku 	C	C3	PG
					C		PG
					B		PG

				<ul style="list-style-type: none"> j. Mencair k. Menguap l. menyublim 			
			Menentukan perubahan wujud benda cair menjadi gas atau sebaliknya	<p>51. Perubahan wujud benda gas menjadi cair disebut</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menguap j. Menyublim k. Mengembun l. membeku <p>52. Yang termasuk contoh perubahan wujud benda cair menjadi gas adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Air yang membeku j. kayu menjadi abu k. Titik-titik salju l. air dipanci yang dipanaskan <p>53. Mengembun adalah proses perubahan wujud benda gas menjadi . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Cair j. gas k. Padat l. uap 	C	C3	PG
					D		PG
					A		PG

			Menerapkan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	<p>54. Bau minyak wangi lama kelamaan akan hilang karena terjadi proses . . .</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membeku j. Penguapan k. Mencair l. mengkristal <p>55. Pembuatan garam memanfaatkan proses....</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Pembekuan j. penyaringan k. Pengenceran l. penguapan <p>56. Salah satu contoh perubahan wujud benda gas menjadi padat (mengkristal) dalam kehidupan sehari-hari adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Asap knalpot yang hitam menjadi kering j. Susu yang diolah menjadi keju k. Kedelai yang diolah menjadi tempe l. Titik-titik air yang berubah menjadi salju 	B	C3	PG
					D		PG
					A		PG

				 <p>21. Berdasarkan gambar tersebut, terjadi perubahan wujud dari benda</p> <ul style="list-style-type: none"> e. cair menjadi gas f. gas menjadi cair g. padat menjadi gas h. cair menjadi padat 	A		
				<p>22. Penyubliman adalah peristiwa perubahan wujud benda...</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Padat menjadi cair f. Padat menjadi gas g. Cair menjadi padat h. Gas menjadi cair 	B		
				<p>23. Mengembun terjadi karena pelepasan.....</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Uap air f. Energi dingin g. Kalor h. Gaya potensial 	C		

				<p>24. Peristiwa mengecilnya ukuran kapur barus setelah diletakkan pada lemari pakaian adalah...</p> <p>e. Mengembun f. Menyublim g. Mencair h. Mengkristal</p>	B		
				<p>25. Benda padat di bawah ini mudah mengalami proses mencair karena pengaruh kalor, <i>kecuali</i></p> <p>e. Kertas f. Lilin g. Karet h. Ban</p>	A		

Lampiran 7

Uji validitas

		Correlations																									
		so al _1	so al _2	so al _3	so al _4	so al _5	so al _6	so al _7	so al _8	so al _9	so al _10	so al _11	so al _12	so al _13	so al _14	so al _15	so al _16	so al _17	so al _18	so al _19	so al _20	so al _21	so al _22	so al _23	so al _24	so al _25	to ta l
so al _1	Pea rso n Cor rela tio n	1	0,44	.56*	-0,096	.56*	0,36	-0,096	0,216	0,216	.608**	0,216	-0,176	.546*	0,327	.608**	-0,096	-0,096	-0,096	0,216	0,216	.490*	0,216	0,031	0,216	0,216	.545*
	Sig. (2- tail ed)		0,077	0,013	0,068	0,013	0,068	0,036	0,036	0,004	0,036	0,036	0,041	0,016	0,004	0,068	0,068	0,055	0,036	0,036	0,008	0,036	0,089	0,036	0,036	0,036	0,036
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
so al _2	Pea rso n	0,44	1	0,30	-0,01	0,30	0,10	-0,01	0,00	0,00	0,081	0,404	0,404	0,397	0,192	0,081	0,397	-0,00	-0,00	0,081	0,404	.577**	0,404	0,126	-0,00	0,404	.490*

total	Pearson Correlation	.545*	.490*	.469*	.527*	.469*	.577*	.427*	.545*	.580**	.545*	.510*	.0355	.0141	.650**	-.0046	.527*	.0225	.475*	.510*	.930**	.545*	.604**	.0201	.510*	1
	Sig. (2-tailed)	.0013	.0028	.0037	.0007	.0037	.0008	.0034	.0013	.0007	.0013	.0022	.0012	.0052	.0022	.0088	.0017	.0034	.0034	.0022	.0000	.0013	.0005	.0093	.0022	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																										
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																										

Lampiran 8

Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.882	20

*Lampiran 9**Uji Daya beda*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	20.35	15.397	.478	.841
soal2	20.45	15.313	.401	.844
soal3	20.25	16.092	.425	.844
soal4	20.25	15.987	.486	.843
soal5	20.25	16.092	.425	.844
soal6	20.50	14.895	.493	.840
soal7	20.25	15.987	.486	.843
soal8	20.35	15.608	.402	.843
soal9	20.35	15.397	.478	.841
soal10	20.35	15.292	.516	.839
soal11	20.35	15.397	.478	.841
soal12	20.35	15.503	.440	.842

soal13	20.25	16.303	.306	.847
soal14	20.30	16.642	.067	.853
soal15	20.35	15.082	.594	.836
soal16	20.25	17.039	-.100	.855
soal17	20.25	15.987	.486	.843
soal18	20.70	16.221	.102	.859
soal19	20.35	15.608	.402	.843
soal20	20.35	15.503	.440	.842
soal21	20.40	13.937	.914	.822
soal22	20.35	15.397	.478	.841
soal23	20.50	14.789	.524	.838
soal24	20.35	16.976	-.068	.860
soal25	20.35	15.503	.440	.842

Lampiran 11

Uji normalitas Shapiro-wilk

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest_eksperimen	.232	20	.006	.902	20	.045
	posttest_eksperimen	.167	20	.147	.930	20	.154
	pretest_kontrol	.202	20	.032	.870	20	.012
	posttest_kontrol	.161	20	.186	.955	20	.452
a. Lilliefors Significance Correction							

*Lampiran 12**Uji homogenitas*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.054	1	38	.818
	Based on Median	.076	1	38	.785
	Based on Median and with adjusted df	.076	1	37.883	.785
	Based on trimmed mean	.043	1	38	.838

Lampiran 13

uji hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.054	.818	4.172	38	.000	11.500	2.757	5.920	17.080
	Equal variances not assumed			4.172	37.694	.000	11.500	2.757	5.918	17.082

Lampiran 14

Data Nilai Siswa

DATA NILAI KELAS VA

No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	KKM (70)	Ket.
1	ADBT	50	65	75	65	Belum Tuntas
2	A	55	65	75	65	Belum Tuntas
3	ATT	65	45	50	55	Belum Tuntas
4	BK	65	75	80	75	Tuntas
5	DTS	45	70	75	65	Belum Tuntas
6	FAA	75	65	75	70	Tuntas
7	GR	55	75	85	70	Tuntas
8	IP	45	65	65	60	Belum Tuntas
9	JAK	65	60	70	65	Belum Tuntas
10	KZH	75	65	75	70	Tuntas
11	MDP	70	50	70	65	Belum Tuntas
12	MNR	80	45	55	60	Belum Tuntas
13	MP	55	70	85	70	Tuntas
14	NS	75	60	75	70	Tuntas
15	RKA	60	55	45	55	Belum Tuntas
16	RAS	75	50	70	65	Belum Tuntas
17	SAG	65	60	45	55	Belum Tuntas
18	SS	65	60	55	60	Belum Tuntas
19	SH	75	60	70	65	Belum Tuntas
20	SK	75	65	70	70	Tuntas

DATA NILAI KELAS VB

No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	KKM (70)	Ket.
1	AF	45	50	75	55	Belum Tuntas
2	ADN	50	55	65	55	Belum Tuntas
3	BDP	55	65	75	65	Belum Tuntas
4	GKA	65	65	80	70	Tuntas
5	MCV	55	70	85	70	Tuntas
6	MA	35	45	65	50	Belum Tuntas
7	NQN	50	35	65	50	Belum Tuntas
8	NAAR	70	65	60	65	Belum Tuntas
9	NY	65	60	70	65	Belum Tuntas
10	OAS	75	65	75	70	Tuntas
11	PDS	70	50	70	65	Belum Tuntas
12	RA	80	45	55	60	Belum Tuntas
13	RSV	55	70	85	70	Tuntas
14	SEM	65	60	75	65	Belum Tuntas
15	SA	60	55	45	55	Belum Tuntas

16	SLN	75	50	70	65	Belum Tuntas
17	TAR	65	60	85	55	Belum Tuntas
18	DMH	65	60	85	70	Tuntas
19	VAN	75	80	75	75	Tuntas
20	YCJS	75	65	70	70	Tuntas

DATA NILAI KELAS VC

No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	KKM (60)	Ket.
1	AFR	25	50	75	50	Belum Tuntas
2	ASR	55	85	70	70	Tuntas
3	AFZ	55	65	60	60	Belum Tuntas
4	AZQ	40	75	65	60	Belum Tuntas
5	AKA	45	50	75	55	Belum Tuntas
6	ABZ	60	50	70	60	Belum Tuntas
7	ANHP	75	40	65	60	Belum Tuntas
8	C	75	70	80	75	Tuntas
9	DSA	65	65	85	70	Tuntas
10	FAF	45	40	65	50	Belum Tuntas
11	IEPU	25	65	75	55	Belum Tuntas
12	IRTA	65	65	85	70	Tuntas
13	JUZ	50	55	80	60	Belum Tuntas
14	MAP	40	65	65	55	Belum Tuntas
15	MDA	55	75	75	65	Belum Tuntas
16	RD	50	45	65	55	Belum Tuntas
17	ROZ	70	40	65	60	Belum Tuntas
18	RKR	70	55	65	65	Belum Tuntas
19	SAG	65	70	75	75	Tuntas
20	TDAR	70	75	75	75	Tuntas

DATA PRETES POSTEST KONTROL

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AFR	35	55
2	ASR	20	30
3	AFZ	30	40
4	AZQ	40	45
5	AKA	25	45
6	ABZ	35	50
7	ANHP	45	55
8	C	25	35
9	DSA	50	65
10	FAF	30	45
11	IEPU	45	50
12	IRTA	35	45
13	JUZ	45	60
14	MAP	40	55

15	MDA	30	40
16	RD	25	45
17	ROZ	40	50
18	RKR	40	55
19	SAG	35	50
20	TDAR	40	50
JUMLAH		710	1015
MEAN		35,50	48,25
MODUS		40	45
MEDIAN		35,00	50,00

DATA NILAI PRETEST POSTEST EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AF	35	70
2	ADN	30	55
3	BDP	45	60
4	GKA	40	65
5	MCV	35	60
6	MA	45	65
7	NQN	45	75
8	NAAR	35	50
9	NY	60	70
10	OAS	40	55
11	PDS	55	70
12	RA	40	55
13	RSV	50	75
14	SEM	45	65
15	SA	40	55
16	SLN	35	60
17	TAR	40	65
18	DMH	45	70
19	VAN	40	60
20	YCJS	45	65
JUMLAH		845	1265
MEAN		42,25	63,25
MODUS		40	65
MEDIAN		40,00	65,00

Lampiran 15

Dokumentasi proses penelitian











SURAT PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Apriliya, M.Pd

NIP/NIDP :

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Mawar Vaza Prima

NIM : 20591107

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*
(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN 04 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, 7 Maret 2024

Validator



Rosety Apriliya, M.Pd

Catatan :

Beritanda ✓



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 263 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk disertai tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Mawar Vaza Prima tanggal 13 Desember 2023 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. H. Abdul Rahman, M.Pd.I** **197207420000031004**
2. **Siswanto ,M.Pd.I** **160801012**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Mawar Vaza Prima**

N I M : **20591107**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 13 Desember 2023
Dekan,

Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 334 /In.34/FT/PP.00.9/03/2024 08 Maret 2024
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Mawar Vaza Prima
 NIM : 20591107
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 08 Maret s.d 08 Juni 2024
 Tempat Penelitian : SDN 04 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan, disampaikan Yth :

- 1 Rektor
- 2 Warek 1
- 3 Ka Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 154 /IP/DPMPISP/III/2024

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor :334/In.34/FT/PP.00.9/03/2024 tanggal 08 Maret 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Mawar Vaza Prima/Pulau Panggung , 31 Juli 2002
NIM	: 20591107
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Tarbiyah /PGMI
Judul Proposal Penelitian	: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Di SDN 04 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 04 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 26 Maret 2024 s/d 08 Juni 2024
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 26 Maret 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 04 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



**PEMERINTAHAN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 04 REJANG LEBONG**

Jln. Tirta Kencana No. 23 Banyumas Curup Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/100/DS/SDN4/RL/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KHAIRUL, M.Pd.Mat
NIP : 19720510 200103 1002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 04 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : MAWAR VAZA PRIMA
NIM : 20591107

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan Penelitian di SDN 04 Rejang Lebong, terhitung mulai tanggal 28 Maret 2024 sampai dengan tanggal 25 Mei 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas V SDN 04 Rejang Lebong"

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya agar dapat di perlukan sebagaimana mestinya.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos. 39119



IAIN CURUP

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

DEPAN

NAMA : Mawar Vasa Prima
 NIM : 2091107
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 FAKULTAS : Tadris
 DOSEN PEMBIMBING I : Dr. Abdul Rahman, S.Ag
 DOSEN PEMBIMBING II : Saemto, M.Pd.
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V di SMA di Karang Lembang (Study experimental mata pelajaran IPA di SMA di Karang Lembang)

MULAI BIMBINGAN :
 AKHIR BIMBINGAN :

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
1.	31/Januari 2024	Pembaitan Latar belakang	[Signature]
2.	06/02/2024	Tembak dari buku Assessment	[Signature]
3.	27/02/2024	Aspek dan Puncak	[Signature]
4.	07/03/2024	Revisi dan Synt.	[Signature]
5.	09/03/2024	Revisi dan Puncak Bab III	[Signature]
6.	13/03/2024	Pembaitan Guru Bab IV	[Signature]
7.	13/03/2024	Revisi Pembaitan Bab V	[Signature]
8.	16/03/2024	Langkah-langkah & Aturan	[Signature]
9.	20/03/2024	Revisi Aturan	[Signature]
10.	22/03/2024	Langkah-langkah Selanjutnya	[Signature]
11.	27/03/2024	Revisi Selanjutnya	[Signature]
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,
 PEMBIMBING I,202
 PEMBIMBING II,
 Dr. Abdul Rahman, S.Ag
 NIP. 197207042000031004

[Signature]
 Saemto, M.Pd.
 NIP. 2023074405

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos. 39119



IAIN CURUP

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

BEKANG

NAMA : Mawar Vasa Prima
 NIM : 2091107
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 FAKULTAS : Tadris
 DOSEN PEMBIMBING I : Dr. Abdul Rahman, S.Ag
 DOSEN PEMBIMBING II : Saemto, M.Pd.
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V di SMA di Karang Lembang (Study experimental mata pelajaran IPA di SMA di Karang Lembang)

MULAI BIMBINGAN :
 AKHIR BIMBINGAN :

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
1.	09/Januari 2024	Pembaitan Sistem Pembaitan	[Signature]
2.	08/Januari 2024	Revisi Pembaitan dan Post Test	[Signature]
3.	23/Januari 2024	Tambahan Pengantar Model, 100 Soal Pilihan Ganda & Pembaitan Pembaitan	[Signature]
4.	30/Januari 2024	Revisi Bab 1-10 untuk buku dan Pembaitan	[Signature]
5.	01/Februari 2024	Revisi Pembaitan Bab 1 dan 4	[Signature]
6.	14/Februari 2024	Revisi Pembaitan Bab 4 dan Pembaitan Pembaitan	[Signature]
7.	16/Februari 2024	Revisi Pembaitan Bab 4	[Signature]
8.	19/Februari 2024	Kesimpulan dan Pembaitan	[Signature]
9.	21/Februari 2024	Revisi ABSTRAK	[Signature]
10.	23/Februari 2024	Revisi Daftar Isi dan Pembaitan	[Signature]
11.	28/Februari 2024	Langkah-langkah Pembaitan	[Signature]
12.	27/Februari 2024	Revisi Pembaitan	[Signature]

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
 SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
 CURUP,202
 PEMBIMBING I,
 PEMBIMBING II,
 Dr. Abdul Rahman, S.Ag
 NIP. 197207042000031004

[Signature]
 Saemto, M.Pd.
 NIP. 2023074405

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

BIODATA DIRI



Mawar Vaza Prima, lahir di Pulau Panggung, Muara Kelingi tepatnya di Musi Rawas pada tanggal 31 Juli 2002, anak pertama dari tiga bersaudara pasangan berbahagia Bapak Amir Hamza dan Ibu Eva Susmila. Penulis menyelesaikan Pendidikan sekolah dasar di SDN Pulau Panggung, Kec. Muara Kelingi pada tahun 2014. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP ditempat yang sama, yaitu SMPN Pulau Panggung. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Muara kelingi dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi

negeri tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2024.

Penulis juga aktif dalam dunia organisasi pada tahun 2021 penulis bergabung dalam Lembaga Dakwah Kampus (LDK) menjabat sebagai anggota Media dan Pers. Pada tahun 2020 penulis ikut bergabung dalam komunitas pohon baca sampai dengan sekarang. Peneliti juga menjabat dalam himpunan mahasiswa PGMI sebagai anggota divisi sosial dan Masyarakat. Kemudian penulis di rekrut menjadi anggota Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Tarbiyah pada tahun 2022 menjabat sebagai anggota Departemen Advokasi. Selain organisasi itu, penulis juga mendapatkan beasiswa KIP-K dari tahun 2020-2024 dan ikut serta dalam Pengurus Forum Mahasiswa Bidikmisi pada tahun 2021-2023. Pada tahun 2021-2022 saya menjabat sebagai anggota Medkominfo. Pada tahun 2022-2023 saya direkrut sebagai Ketua Divisi Medkominfo.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa Syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V di SDN 04 Rejang Lebong”. Dan penulis dapat dihubungi e-mail: mawarvazap@gmail.com