

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR IPA DENGAN MODEL *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS IV MI
DATOK SULAIMAN KOTA PALOPO**



Diajukan Untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu Syarat Meraih
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

ULFA FAUSIAH

NIM 14.16.14.0059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR IPA DENGAN MODEL *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS IV MI
DATOK SULAIMAN KOTA PALOPO**



Diajukan Untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu Syarat Meraih
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Oleh,

ULFA FAUSIAH

NIM 14.16.14.0059

Dibimbing oleh:

1. Dr. St. Marwiyah, M. Ag.
2. Mawardi, S.Ag.,M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2019**

ABSTRAK

Ulfa Fausiah, 2018. Peningkatan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peserta Didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah IAIN Palopo. Pembimbing (1) Dr. St. Marwiyah, M.Ag. dan Pembimbing (2) Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.

Kata Kunci : Pembelajaran IPA, Model *teams games tournament* (TGT), Aktivitas belajar.

Skripsi ini membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar IPA peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Aktivitas belajar peserta didik menjadi salah satu kendala guru dalam melakukan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut hal yang perlu dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif seperti menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT), dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya, 2) Untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik Kelas VI MI Datok Sulaiman Kota Palopo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran IPA. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik rata-rata dari hasil persentase pada siklus I 58,76% dengan kategori cukup, sedangkan rata-rata hasil persentase pada siklus II mencapai 86,86% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian ini menggunakan model pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Model ini sudah layak digunakan dan dikembangkan serta dapat diterapkan oleh tenaga pendidik di SD/MI.

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Segala puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang merupakan tugas dan syarat yang wajib dipenuhi guna memperoleh gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu keislaman, sehingga dapat menjadi bekal hidup kita, baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Dalam penyusunan skripsi ini, yang berjudul ***“Peningkatan Aktivitas Belajar IPA dengan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo”*** tidak sedikit hambatan yang telah dialami penulis, namun berkat bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT, hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik.

Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag, Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I, Dr. Rustam S, M.Hum, Wakil Rektor II, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M, dan Wakil

Rektor III, Dr. Hasbi, M.Ag, yang telah membina dan berupaya meningkatkan mutu perguruan tinggi ini, tempat penulis menimba ilmu pengetahuan.

2. Dr. Kaharuddin., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, beserta wakil dekan I Dr. Muhaemin., MA., wakil dekan II Munir Yusuf., S.A.g M.Pd., dan wakil dekan III Dra. Nursyamsi., M.P.d.I., yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam rangkaian proses perkuliahan sampai ketahap penyelesaian studi.
3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd., selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo yang selama ini selalu memberikan motivasi, dukungan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. St. Marwiyah, M.Ag., Pembimbing I yang telah rela meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan serta arahan-arahan membangun sejak penulisan rancangan penelitian hingga selesainya penulisan skripsi.
5. Mawardi, S.Ag.,M.Pd.I., selaku Pembimbing II yang dengan segala kesabaran dan ketekunan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing, terutama dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeti (IAIN) Palopo atas jerih payahnya mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan.
7. Kedua orang tuaku yang tercinta Ayahanda Suhamal dan Ibunda Risna Hame yang telah mengasuh dan mendidik ananda dengan penuh kasih sayang sejak

kecil hingga sekarang. Begitu pula selama ananda mengenal pendidikan dari sekolah dasar hingga keperguruan tinggi. Begitu banyak pengorbanan yang mereka berikan kepada ananda baik secara moral maupun material. Sungguh ananda sadar dan tidak mampu membalas semua itu, hanya do'a yang dapat ananda persembahkan untuk mereka berdua, semoga senantiasa berada dalam limpahan kasih sayang Allah swt Amin.

8. Keluarga besar saya, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, baik bantuan moril, materi, tenaga dan doa.
9. Kepada Saudari ananda yang tercinta Nurul Mutmainnah, Muh. Wais, Muh. Syafaat, Muthia, Nur Alifa, dan Muh. Fadli yang selalu menjadi semangat dan memberi motivasi kepada penulis.
10. Drs. Syahrudin selaku Kepala Sekolah MI Datok Sulaiman yang telah memberika izinnya dalam melakukan penelitian, serta Ibunda Nur Aeni,S.Ag selaku guru kelas IV MI Datok Sulaiman yang telah mengarahkan dan membimbing selama proses penelitian, serta peserta didik MI Datok Sulaiman khususnya kelas IV yang telah bekerja sama serta membantu penulis dalam meneliti.
11. Kedua orang terkasih Drs. Ahmad Nurdin dan Dra. Maida Hawa, M.Pd.I yang telah memberikan dorongan serta motivasi yang tiada henti-hentinya kepada penulis agar segera menyelesaikan skripsi ini.

12. Kepada rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) angkatan 2014 khususnya PGMI kelas B yang selama ini banyak memberikan bantuan, saran, dukungan, motivasi, dan dorongan serta semangat yang luas biasa dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada sahabat-sahabat saya tercinta Nur'Andini,SR, Putri rahmayanti, Nur Hija, Nur Wahida, Sri Sulviani dan Rahmat T yang telah memberikan do'a dan dukungan untuk terus semangat serta dorongan agar meraih impian yang seperti penulis ikrarkan.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun, penulis menerima dengan hati yang terbuka. Semoga skripsi ini menjadi salah satu wujud penulis dan bermanfaat bagi yang memerlukan serta dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Amiin.

Palopo, Januari 2019

Ulfa Fausiah

NIM: 14.16.14.0059

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas belajar di sekolah merupakan inti dari proses pendidikan di sekolah. Tujuan aktivitas belajar pada dasarnya adalah menghantarkan para peserta didik menuju suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku, intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial sesuai dengan kemampuan masing-masing. Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan harus ditunjang oleh tujuan pembelajaran.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya dikuasai dengan mendengarkan dan mencatat saja, masih perlu lagi partisipasi peserta didik dalam kegiatan lain seperti bertanya, mengerjakan latihan, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), maju ke depan kelas, mengadakan diskusi, serta mengeluarkan ide atau gagasan. Hal ini berkaitan dengan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Islam sangat menekankan terhadap pentingnya ilmu. Al-Qur'an dan Hadis mengajak kaum muslimin untuk mencari dan menapatkan ilmu dan kearifan, serta menempatkan orang-orang yang berpengetahuan pada derajat yang tinggi.¹ Sebagaimana yang telah dijelaskan Allah swt dalam Q.S. Al-Mujadilah/58: 11:

¹Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Cet.V; Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 30.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَأَنشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝²

Terjemahnya:

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

Ayat di atas menjelaskan untuk bersemangat menuntut ilmu, berlapang dada, menyiapkan kesempatan untuk menghadiri majelis ilmu, bersemangat belajar, menyiapkan segala sumberdaya untk meningkatkan keilmuan kita, dan senantiasa meningkatkan keimanan dan ketaqwaan.

Fungsi pendidikan sesungguhnya adalah membangun manusia yang beriman, cerdas, kompetitif, dan bermartabat, sebagaimana hadist Nabi saw yaitu:

حَدَّثَنَا خَالِدُ بْنُ يَزِيدَ الْعَتَكِيُّ عَنْ أَبِي جَعْفَرِ الرَّازِيِّ عَنِ الرَّبِيعِ بْنِ أَنَسٍ عَنْ أَنَسِ بْنِ
مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي
سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه مسلم)

Artinya :

Telah bercerita kepada kami Khalid bin Yazid al Ataki dari Abu Ja'far Ar Razi dari Ar Rabi' bin Anas dari Anas bin Malik dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa keluar dalam rangka

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Samara Tajwid dan Terjemah Edisi Wanita*, (Surabaya: Halim, 2016), h. 597.

menuntut ilmu maka dia berada di jalan Allah sampai dia kembali (HR. Muslim)."³

Dari tersebut, dapat disimpulkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kita diwajibkan senantiasa menuntut ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan pembelajaran yang baik dan bermutu, dibutuhkan kerjasama antara guru dan peserta didik. Terutama peserta didik, harus aktif dalam melakukan pembelajaran. Aktivitas peserta didik sangat diperlukan, karena tanpa peserta didik aktif pembelajaran yang dilakukannya setiap hari akan sia-sia saja.

Aktivitas peserta didik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, maka dari itu peserta didik yang seharusnya aktif pada saat proses pembelajaran. Aktivitas belajar peserta didik yang dimaksud disini adalah aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik di sekolah. Aktivitas peserta didik tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich (dikutip dari sardiman), membuat suatu daftar yang berisi 117 macam kegiatan peserta didik yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Aktivitas visual (*visual activities*) yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, eksperimen, pekerjaan orang lain.
2. Aktivitas Lisan (*oral activities*) seperti: menyatakan, bertanya, memberisaran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti sebagai contoh menulis: mengarang, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

³Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Sunan Tirmidz, *Kitab Ilmu*, Juz 4 (Darul Fikri/ Bairut-Libanon), h. 294

6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.⁴

Jadi, dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan peserta didik yang sangat bervariasi itu.

Setiap jenis aktivitas di atas memiliki kadar atau bobot yang berbeda bergantung pada segi tujuan mana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar-mengajar. Yang jelas, aktivitas belajar peserta didik hendaknya memiliki kadar atau bobot yang lebih tinggi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar. Peserta didik dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dengan belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan

⁴Sardiman, *interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Cet. XX ;Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 101.

memiliki sikap ilmiah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.⁵ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti dan mengembangkan cara berpikir saintifik (ilmiah). Fokus program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan peserta didik terhadap dunianya.

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

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Dimana diketahui bahwa peserta didik pada sekolah dasar itu lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan, semakin banyak

⁵Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Cet. III;Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 136.

permainan yang disajikan oleh guru maka peserta didik akan lebih cenderung aktif dalam pembelajaran, tetapi permainan itu berkaitan dengan materi yang diajarkan.

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

Hasil observasi awal penulis terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo terdapat beberapa masalah yaitu proses pembelajaran di kelas tersebut berlangsung hanya sebatas guru menerangkan dan peserta didik mendengarkan kemudian mencatat pelajaran yang diberikan. Walaupun masih ada peserta didik yang belum terlalu paham dengan materi pembelajaran tetapi mereka malas untuk bertanya kepada guru hal-hal yang belum dipahami tersebut. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat memperhatikan kemudian berbicara dengan teman sebangkunya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran seperti diskusi kelompok, bertanya, memperhatikan penjelasan guru, hal tersebut mengisyaratkan bahwa aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Upaya tersebut direalisasikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan aktivitas belajar IPA melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi dan latar belakang masalah, dapat dirumuskan sebagai berikut: “bagaimanakah cara meningkatkan aktivitas belajar IPA melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo?”

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya?
2. Apakah penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

2. Untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik Kelas VI MI Datok Sulaiman Kota Palopo.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Definisi operasional variabel sangat penting artinya, bertujuan menghindari adanya salah penafsiran dalam memahami penelitian ini. Dalam komponen pembelajaran sangat penting mempengaruhi berhasil tidaknya pembelajaran adalah tergantung dari model pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian ini berjudul Peningkatan aktivitas belajar IPA melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah: suatu model belajar yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan dan mengandung unsur permainan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

2. Aktivitas belajar adalah: Kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, selalu berusaha dengan sungguh-sungguh. Aktivitas yang penulis maksud disini yaitu segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan peserta didik di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktivitas yang melibatkan fisik maupun mental secara optimal yang merujuk pada aktivitas utama yang telah disebut diatas yaitu: *Visual activities* (peserta didik memperhatikan guru ketika membuka pelajaran,

peserta didik memperhatikan guru ketika menyampaikan materi menggunakan model *teams games tournament* (TGT), dan peserta didik memperhatikan penegasan dari guru), *Writing activities* (peserta didik menulis jawaban hasil diskusi dan peserta didik menulis hal-hal penting yang disampaikan guru), *Oral activities* (peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum jelas, peserta didik menanggapi pertanyaan guru pada saat memberikan motivasi dan apersepsi, peserta didik mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelompok menggunakan model TGT, peserta didik menjawab pertanyaan pada saat tournament, dan peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum dipahami), *Listening activities* (peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, dan peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan bersama kelompoknya), *Emosional activities* (peserta didik merasa tegang dalam permainan dalam kelompoknya, peserta didik merasa bersemangat dalam mengerjakan tugas kelompok, peserta didik merasa gembira saat bermain *games tournament*), *mental activities* (peserta didik merumuskan kesimpulan dari pembelajaran), dan aktivitas yang terakhir yaitu *motor activities* (peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan sangat serius, peserta didik sangat aktif bermain *games tournament*).

3. IPA (menggolongkan hewan): berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan dalam tiga golongan, yaitu herbivora, karnivora dan omnivora. Herbivora adalah hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan saja misalnya kelinci, kambing, kijang, sapi, kerbau, gajah dan jerapah. Karnivora adalah hewan yang makanannya berasal dari hewan lain misalnya kucing, anjing, harimau, serigala, ikan hiu, dan burung elang. Omnivora adalah Hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan dan hewan lain misalnya ayam, bebek, beruang, dan tikus.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperlengkap khazanah kajian ilmu pendidikan khususnya mengenai upaya guru meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan model *Teams Games Tournament* mata pelajaran IPA kelas IV.

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

a. Peserta didik

- 1) Peserta didik lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar IPA dengan pembelajaran yang disajikan khususnya peserta didik kelas IV MI.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.

b. Guru

- 1) Mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran untuk lebih meningkatkan kompetensi dalam profesinya sebagai guru dalam pembelajaran anak.
- 2) Dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sebagai alat untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, kualitas lulusan, dan eksistensi sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

F. *Hipotesis Tindakan*

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Dalam rangkaian langkah-langkah penelitian yang disajikan dalam bab ini hipotesis itu merupakan rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritis yang diperoleh dari penelaahan kepustakaan. Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.⁶

Adapun hipotesis penelitian dari penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya lebih meningkat dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) daripada yang tidak menggunakan model *teams games tournament* (TGT).

⁶ Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 21

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu yang Relevan

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

1. Andi Usman, dengan judul penggunaan metode diskusi untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SDN no. 14 Oyah Kiri Kecamatan menukung. Hasil penelitiannya adalah Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti selama dalam dua siklus pada siswa kelas V SDN 14 Oyah Kiri, tingkat aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dari studi awal, siklus pertama dan siklus kedua. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat 11.27% dari studi pendahuluan ke siklus pertama, dan 21.26% dari siklus pertama ke siklus kedua. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebesar 32.53%.⁷

2. Putu Citra Arni Kusumaningrum, dengan judul pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. Dengan hasil penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan siswa yang dibelajarkan dengan model

⁷ Andi Usman, “*Penggunaan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Aktivitas peserta didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SDN No.14 Oyah Kiri Kecamatan Menukung*” universitas Tanjungpura pontianak, Volume 2, nomor 1, 2013, h. 23.

pembelajaran konvensional. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan rancangan penelitian post-test only control group desain. Populasi penelitian ini adalah kelas V semester ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Sebanyak 49 orang siswa dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dengan menggunakan tes pilihan ganda dan data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar IPA. Data analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hal ini dapat dilihat dari hasil rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding rerata kelompok kontrol (eksperimen=22,96 > kontrol=18,21) dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $3,65 > 2,0665$. Dengan demikian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V semester ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng.⁸

Berdasarkan kedua hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti ajukan. Adapun persamaannya yaitu salah satu teknik dan model yang digunakan penelitian yaitu sama-sama menggunakan lembar observasi dan model *teams games tournament* (TGT)

⁸ Putu Citra Arni Kusumaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng", Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Volume 2, Nomor 1 Tahun 2014

Sedangkan perbedaan penelitian pertama dan kedua dengan penelitian peneliti terletak pada variabel lain yang ikut terlibat. Peneliti pertama yang terdahulu memilih variabel pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan Menggunakan Metode diskusi. Peneliti kedua Yang terdahulu berfokus terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V melalui model *teams games tournament* (TGT). Sedangkan peneliti memilih variabel Peningkatan aktivitas belajar IPA peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT).

B. Kajian Pustaka

1. Aktivitas Belajar

Pada Kamus Lengkap Bahasa Indonesia didefinisikan bahwa aktivitas merupakan kegiatan kesibukan, keaktifan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan.⁹Tinggi rendahnya kadar aktivitas peserta didik banyak dipengaruhi oleh strategi atau pendekatan mengajar yang digunakan. Aktivitas adalah semua kegiatan seseorang dalam mengikuti suatu kegiatan baik itu secara kelompok maupun individu atau perorangan.

Menurut Ernest R. Hilgard (dikutip dalam Zainal Aqib) memberikan defeni belajar yaitu "*Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attribut able to*

⁹Budiono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Karya Agung, 2005), h. 27

training".¹⁰ Bahwa ketika seseorang belajar itu maka kelakuan atau aktivitas yang dilakukan itu akan berubah daripada sebelum-sebelumnya, tetapi jikalau aktivitas atau kegiatan peserta didik itu tidak pernah berubah maka tidak dapat dikatakan telah terjadi proses belajar.

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.¹¹ Secara singkatnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku.

Ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno (dalam kutipan Sardiman) yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.

¹⁰Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, (Cet. III; Surabaya: Insan Cendikia, 2010). h. 43

¹¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Cet VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 2

e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang memengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.¹²

Menurut R. Gagne (dalam kutipan Ahmad Susanto), belajar dapat diartikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹³ Sehingga dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan adanya perubahan aktivitas belajar dari peserta didik.

Menurut W.S. Winkel (dalam kutipan ahmad susanto), belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.¹⁴ Jadi,aktivitas belajar itu terjadi dengan sengaja sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan tingkah lakunya kearah yang lebih baik.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus selalu berkaitan.¹⁵ Semakin banyak aktivitas peserta didik dalam pembelajaran akan menghasilkan proses pembelajaran

¹²Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. XX; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011),h. 38

¹³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet. IV;Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h.1

¹⁴ Ibid, h.4

¹⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet II; Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.100.

yang lebih baik pula dan juga aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran adanya keinginan peserta didik baik secara mental maupun secara fisik.

Pengalaman peserta didik belajar harus dapat mendorong agar peserta didik beraktivitas melakukan sesuatu. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas mental dan intelektual.

Penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran peserta didik, oleh karena:

- a. Peserta didik mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara integral.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan peserta didik.
- d. Para peserta didik bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- g. Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis
- h. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.¹⁶

Peran guru dalam aktivitas pembelajaran sangat kompleks. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi guru juga

¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Cet.I; Jakarta: Bumi Aksara, 2010),h. 175.

dituntut untuk memainkan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran.¹⁷ Pada model *teams games tournament* (TGT) ini mudah diterapkan di sekolah dan juga melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa adanya perbedaan.

Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.¹⁸

¹⁷Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan pembelajaran* (Cet. VI; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 197

¹⁸Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*,(Cet. I; Yogyakarta : Ar – Ruzz Media, 2014), h. 203 .

Aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

a. Langkah-langkah

Menurut Slavin dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan apa yang diungkapkan Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tahap penyajian kelas

Bahan ajar dalam *teams games tournament* (TGT) mula-mula di perkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini peserta didik bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi dan mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri

Presentasi kelas dalam *teams games tournament* (TGT) berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas fokus pada unit *teams games tournament* (TGT) tersebut. Dengan cara ini, peserta didik menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut. Dengan

demikian, akan membantu mereka dalam pertandingan dengan baik dan skor mereka menentukan skor timnya.

Pada langkah ini guru diharapkan dapat menyampaikan kompetensi dasar dasar mata pelajaran yang disampaikan sehingga peserta didik dapat mengukur sejauh mana materi yang harus dikuasai. Di samping itu, guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi dasar sehingga sampai di mana indikatornya dapat dicapai oleh peserta didik.

2) Belajar dalam kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademis, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.¹⁹ Belajar dalam kelompok adalah salah satu cara yang digunakan pendidik agar peserta didik dalam bekerja sama, mengemukakan pendapat dan menyimpulkan hasil dari kerja kelompoknya.

3) *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

¹⁹Tukiran Tanirdja,dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Cet.II; Bandung: Alfabeta, 2011), h. 68.

Dalam permainan ini, setiap peserta didik yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Peserta didik yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Dalam setiap meja turnamen diusahakan peserta homogen.

4) penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Yang dilakukan dengan menjumlahkan skor yang di peroleh masing-masing anggota kelompok yang dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.²⁰ Namun penulis disini berinisiatif membacakan soal kemudian dengan bantuan guru dan juga teman sejawat memperhatikan peserta didik yang pertama kali mengajukan tangan maka dia yang berhak menjawab pertanyaan.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

IPA didefinisikan sebagai suatu pemberian kemampuan menguasai pengetahuan dan fakta tentang alam. Misalnya, manusia, hewan, dan tumbuhan, dimulai dari daur hidup, ekosistem dan lain sebagainya. Sains merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan untuk,

²⁰Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Cet. I; Yogyakarta : Ar – Ruzz Media, 2015), h. 58 .

fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.

Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman adalah sebagai berikut:

- a. Sikap: sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat *openminded*.
- b. Proses: yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk: yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model). Dan keempat adalah dimensi pengetahuan metakognitif.
- d. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari – hari. Konsep IPA yang telah didapatkan dalam proses menggunakan metode ilmiah, selanjutnya dapat digunakan dalam kehidupan untuk kemsalahatan umat manusia. Keempat unsur dalam IPA tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.²¹

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan bagian dari IPA, dimana konsep-konsepnya diperoleh melalui suatu proses dengan menggunakan metode ilmiah dan diawali dengan sikap ilmiah kemudian diperoleh hasil (produk).

1) Proses Belajar Mengajar IPA

Proses dalam pengertian disini yaitu interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingka laku pada

²¹Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Cet. I; Malang: Ediide Infografika, 2016), h. 6.

diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, individu dengan individu lainnya.

Mengajar merupakan sesuatu yang pertanggungjawabannya cukup besar. Mengajar pada prinsipnya membimbing peserta didik menghubungkan lingkungan dalam hubungannya dengan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pendidikan berdasarkan pengalaman dan agar dapat mengubah tingkah laku. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar IPA merupakan interaksi antara guru dan peserta didik yang meliputi kegiatan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran IPA.

C. Materi Ajar

Berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan dalam tiga golongan, yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora.

1. Hewan Pemakan Tumbuhan (Herbivora)

Hewan pemakan rumput, daun-daunan, biji-bijian, dan buah-buahan dapat digolongkan sebagai hewan pemakan tumbuh-tumbuhan. Hewan pemakan tumbuhan disebut *herbivora*. Cobalah kamu perhatikan susunan gigi pada hewan pemakan tumbuhan, misalnya domba. Domba termasuk hewan pemakan rumput. Cara memakan rumput pada domba dilakukan dengan menggerakkan gigi seri bagian bawah yang berujung tajam ke samping melalui bagian yang keras yang terletak pada rahang atas.

Hewan herbivora memiliki bentuk permukaan gigi geraham berukuran lebar dan bergerigi. Gigi geraham pada herbivora memiliki banyak bubungan (bagian puncak gigi) agar dapat digunakan untuk menggiling sejumlah rumput dan dedaunan yang keras. Gigi geraham berguna untuk mengunyah atau menggilas makanan. Gigi seri dan gigi taring yang digunakan untuk memotong makanan terletak di bagian rahang bawah. Contoh hewan herbivora lainnya adalah kambing, jerapah, burung betet, sapi, kuda, kerbau, kijang, gajah, dan kelinci. Selain memakan dedaunan, kelinci juga memakan umbi, misalnya wortel.

Herbivora pemakan biji-bijian antara lain burung pipit, kakak tua, dan merpati. Burung-burung ini memakan biji padi dan jagung. Herbivora pemakan buah antara lain burung beo dan jalak. Burung-burung ini suka memakan buah pepaya dan pisang.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2.1 contoh hewan herbivora (a) jerapah, (b) kijang, (c) sapi.

2. Hewan Pemakan Daging (Karnivora)

Hewan yang makanannya berasal dari hewan lain disebut *karnivora*. Contoh hewan karnivora adalah bangsa binatang buas (harimau, singa, dan serigala), bangsa reptil (buaya, ular, komodo, dan biawak), bangsa burung (elang), dan bangsa ikan (hiu dan arwana).

Hewan karnivora ada juga yang memakan bangkai, misalnya biawak. Bentuk tubuh biawak lebih kecil daripada komodo. Indra pembau biawak adalah lidahnya yang bercabang untuk mencium bangkai yang menjadi makanannya.

Hewan pemakan daging biasanya mencari makanan dengan cara memburu mangsanya. Mereka termasuk pemburu yang aktif. Hewan karnivora memiliki indra penglihat, pendengar, dan penciuman yang bagus sehingga mereka dapat memperdaya mangsanya. Oleh karena itu, hewan karnivora yang hidup di darat biasanya dapat berlari dengan cepat. Hewan jenis tersebut berjalan di atas jari-jarinya sehingga tumitnya tidak menyentuh tanah. Pada umumnya, beberapa karnivora menangkap mangsa yang lebih kecil dari dirinya. Singa, buaya, serigala, dan ikan hiu termasuk kelompok karnivora yang dapat menangkap mangsa yang lebih besar dari dirinya.

Hewan karnivora memiliki bentuk permukaan gigi geraham yang berlekuk-lekuk tajam. Hewan karnivora memiliki gigi geraham khusus untuk mengunyah daging dengan sisi rahang ujung gigi saling bertemu seperti pisau, gunting. Fungsi

gigi geraham adalah untuk mengerat dan menghancurkan makanan. Gigi serinya kecil-kecil dan tajam, fungsinya untuk menggigit dan memotong makanan. Gigi taring-nya panjang, besar, dan runcing. Gigi taringnya berguna untuk mengoyak mangsanya.

Singa termasuk hewan pemakan daging. Singa memiliki taring yang panjang untuk membunuh dan menahan mangsanya. Gigi guntingnya yang besar digunakan untuk mematahkan tulang dan memotong daging.

Karnivora yang termasuk keluarga burung mempunyai paruh dan kuku yang kokoh dan tajam. Amatilah paruh dan kuku burung elang! Ada pula karnivora yang mengeluarkan racun untuk membunuh mangsanya. Misalnya laba-laba berbisa dan ular kobra. Karnivora pemakan serangga antara lain cicak, laba- laba, landak semut, dan tenggiling.

Karnivora pemakan ikan antara lain burung pelikan, penguin, anjing laut, ikan hiu, dan lumba- lumba. Karnivora pemakan ikan bukan hanya hewan air. Hewan darat pun ada yang memakan ikan. Burung pelikan dan penguin sanggup berenang kelaut untuk menangkap ikan.²²



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. 2 Contoh hewan karnivora (a) harimau, (b) penguin , (c) tenggiling

²²Endang Susilowati dan Wiyanto, *Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk Kelas 4 MI/SD*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional, 2010), h. 56.

Sumber: Google

3. Hewan Pemakan Segala(Omnivora)

Hewan pemakan tumbuhan dan daging (omnivora). Terkadang disebut juga sebagai hewan pemakan segala. Hewan omnivora tidak memiliki ciri khusus yang menunjang untuk jenis makanannya. Contoh hewan omnivora seperti tikus dan ayam. Hewan omnivora memiliki organ pencernaan yang dapat digunakan untuk memakan makanan yang bersumber dari tumbuhan dan hewan.²³



(a)



(b)

Gambar 2. 3 Contoh hewan omnivora (a) ayam, (b) tikus,

Sumber: Google

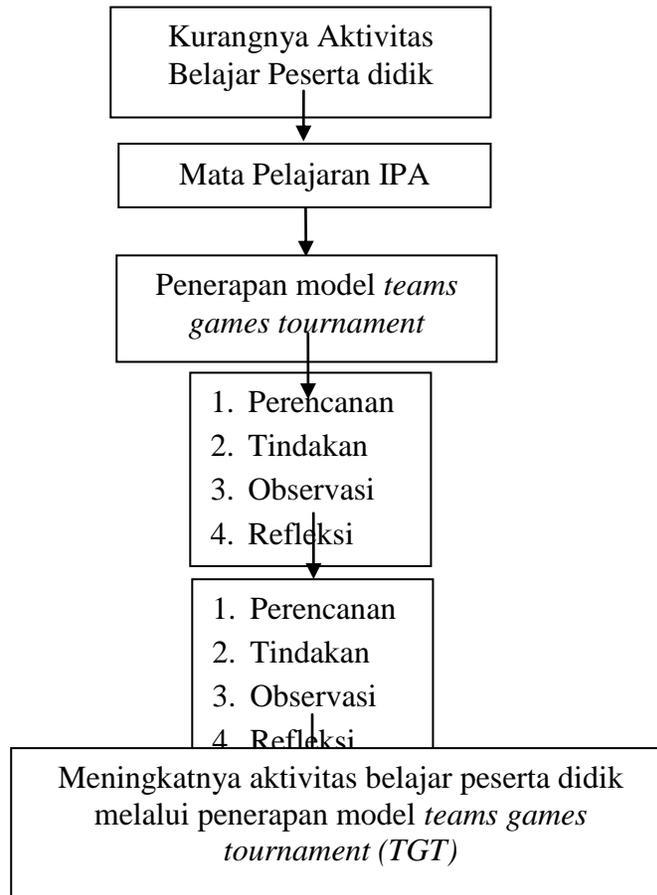
D. Kerangka Pikir

IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis. Pembelajaran IPA, khususnya di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah. Oleh karena itu, dalam mengajarkan IPA di sekolah dasar peserta didik dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, aktif dalam aktivitas fisik

²³ S. Rositawaty dan Aris Muharam, *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 45

maupun aktivitas mental. Aktivitas peserta didik yang diamati antara lain aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional. Ada banyak pembelajaran aktif yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Salah satu pembelajaran aktif yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok diterapkan di sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yaitu peserta didik sekolah dasar pada masa kelas tinggi gemar bermain. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik.

Kerangka pikir dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan ini menggunakan pendekatan pedagogik dan pendekatan psikologi. Pendekatan psikologi adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis perilaku dan perbuatan peserta didik, bukan hanya itu pendekatan ini juga dapat diartikan sebagai usaha untuk menciptakan situasi yang mendukung bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan akademik, sosial dan emosi sedangkan pendekatan pedagogik adalah sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang kepribadian, akademik dan sosial yang bertujuan untuk membentuk pola pikir.

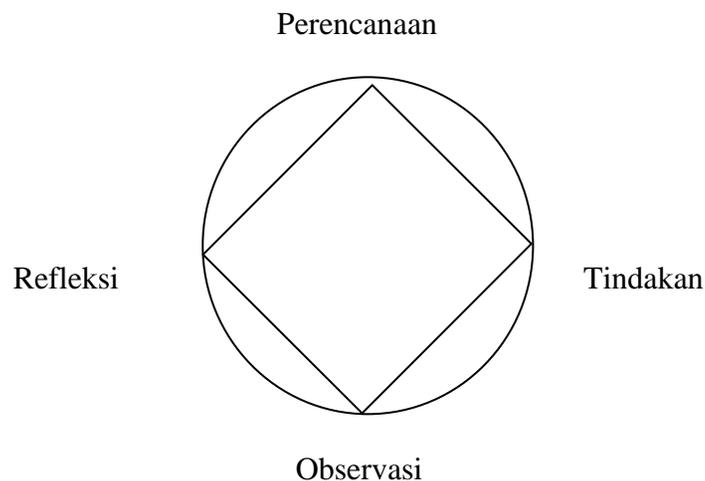
Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelas yang diajarnya dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA melalui model *teams games tournament* (TGT) peserta didik kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Dengan penggunaan model ini penulis berharap aktivitas peserta didik dapat meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan pelaksanaannya sebanyak dua siklus dalam tahapan penelitian. Setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan (dua kali tatap muka dan satu kali tes hasil siklus). Siklus akan diberhentikan apabila kondisi kelas sudah stabil dalam hal ini guru sudah mampu menguasai keterampilan belajar yang baru dan peserta didik telah terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran, serta data yang ditampilkan di kelas sudah dianggap cukup oleh penulis, dalam hal ini aktivitas belajar peserta didik meningkat atau ada perubahan.

Pada prinsipnya pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti Model Kurt Lewin yang menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian yakni perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.²⁴

Adapun desain penelitian tindakan Kurt Lewin sebagai berikut:



Gambar 1.2. Alur pelaksanaan PTK Model Kurt Lewin

²⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Cet. I; Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2009), h. 49-50.

Banyak kodel pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model Kurt Lewin.

1. Data awal

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) maka terlebih dahulu penulis melakukan observasi di kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo untuk mengetahui kondisi awal aktivitas belajar peserta didik dan sebagai perbandingan antara prasiklus, siklus I dan siklus II.

2. Siklus I

Perencanaan siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan materi dan satu kali pertemuan evaluasi siklus I dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahapan perencanaan dimulai setelah ditemukan masalah dilapangan kemudian baru merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara inci adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Penulis berkonsultasi dengan guru kelas IV MI Datok Sulaiman tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Penulis bersama dengan guru kelas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada peningkatan aktivitas belajar IPA dengan model *teams games tournament* (TGT).
- 3) Penulis mempersiapkan sumber belajar, bahan materi yang akan diajarkan
- 4) Penulis memberikan penjelasan kepada guru mengenai model pembelajaran dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan model *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran.

- 5) Penulis mengobservasi penerapan model *teams games tournament* dalam pembelajaran untuk guru dan lembar aktivitas belajar peserta didik untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Tindakan

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menjadi fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dibimbing dalam penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dengan menggunakan metode ceramah.
- 2) Guru menerapkan model *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA.
- 3) Menciptakan suasana yang membuat peserta didik mampu berinteraksi dengan sesama peserta didik menyangkut pelajaran yang diajarkan. Kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil untuk melaksanakan model *teams games tournament* (TGT),
- 4) Guru menyuruh peserta didik mencontohkan gaya dan suara hewan dalam materi (bermain game),
- 5) Guru dalam hal ini penulis membacakan tes *tournament*.
- 6) Kegiatan penutup.

Diakhir pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus, penulis memberikan evaluasi secara tertulis untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh guru dalam hal ini penulis.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang berbagai kekurangan selama tindakan dilakukan. Penulis meminta bantuan guru kelas untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, yaitu lembar observasi peserta didik. Dengan menggunakan lembar observasi tersebut, penulis akan mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, penulis menganalisis proses tindakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah proses tindakan sudah sesuai dengan perencanaan ataukah belum sesuai. Guru bersama penulis melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kepada peserta didik dengan teknik evaluasi. Hasil refleksi digunakan untuk memutuskan langkah penelitian selanjutnya, apakah sudah berhenti karena posisi tindakan sudah sesuai dengan perencanaan dan sudah ada peningkatan atau dilakukan perbaikan dengan melanjutkan pada tahapan siklus selanjutnya.

3. Siklus II

Pada tahapan siklus kedua ini mengikut pada tahapan siklus I. artinya rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. kegiatan pada

siklus II ini dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan pada siklus I terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *teams games tournament*.

Pada siklus II ini juga terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang telah dilakukan atau penambahan sesuai kenyataan yang ditemukan di lapangan.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Jl. Dr. Ratulangi Km. 3 palopo, Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi sulawesi selatan.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MI Datok Sulaiman pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil dengan jumlah peserta didik 33 orang dengan rincian dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1

Jumlah peserta didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
19	14	33

C. Sumber Data

a. Peserta didik

Sebagai sumber data utama dalam penelitian ini untuk mendapatkan data tentang aktivitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan model *teams games tournament* (TGT).

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi model *teams games tournament* (TGT) dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. *Library research*, yakni teknik pengumpulan data dengan jalan membaca buku-buku yang berkaitan dengan materi-materi yang akan dibahas dalam penelitian ini.
- b. *Field research*, yakni pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian langsung di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

a) Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat dan mengamati individu atau kelompok secara langsung.²⁵ Pada penelitian ini, observasi digunakan untuk mengobservasi pelaksanaan tindakan berupa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap segala aktivitas peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui lembar pengamatan yang disiapkan. Teknik observasi peserta didik ini diharapkan dapat mengetahui seberapa besar peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen. Hal ini penulis lakukan karena informasi yang

²⁵Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Evaluasi Pengajaran*, (Jakarta:Rosdakarya,2008), h. 149.

penulis butuhkan bukan hanya dari orang saja, tetapi dari data yang berbentuk dokumen yaitu berda-benda tertulis seperti buku absen peserta didik dan foto-foto peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumen-dokumen yang akan dipilih penulis sesuai dengan yang dibutuhkan penulis. Dokumentasi digunakan untuk menjelaskan suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran.

c) Wawancara

Wawancara yang dilakukan disini ditujukan untuk guru dengan cara bertanya secara langsung untuk menanyakan hal-hal yang tidak diamati pada saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan model *teams games tournament* (TGT) mata pelajaran IPA, yang mana hasil wawancara tersebut dicatat secara sistematis. Wawancara dalam penelitian ini bersifat terstruktur karena penulis sudah menetapkan terlebih dahulu masalah dan pertanyaan yang akan diajukan.

E. Teknik Pengolahan dan analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptik dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif yaitu dengan mencari persentase skor hasil observasi pada setiap aktivitas Peserta didik. Hasil persentase tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif berupa pemaparan data dalam bentuk kata-kata.

1) Analisis Aktifitas Peserta didik

Data dari observasi aktivitas belajar peserta didik diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh observer yang telah ditentukan sebelumnya. Data tersebut dianalisis secara deskriptif.

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persenan), digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

ket:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyak individu).

p : angka persentase.²⁶

Adapun untuk memberikan skor nilai dari setiap hasil persentase digunakan standar berikut ini:

Tabel 3.2 Kategori persentase skor²⁷

No.	Nilai Angka	Kategori
1.	81% -100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Sangat Kurang

²⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Cet.I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017),h. 43.

²⁷ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Cet. XIII;Bandung: Alfabeta, 2013), h. 41.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran IPA di kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada tanggal 17 Agustus 1982 K.H Muhammad Hasyim, K.H Djabani, K.H. Dr. Syarifuddin Daud MA, K.H. Drs. Ruslin dan Prof.Dr.H.M. Said Mahmud, Lc.,MA mendirikan sebuah pesantren dengan nama tokoh pembawa syiar agama islam yang berhasil mengislamkan Tana Luwu yaitu Datuk Sulaiman.

Pendiri MI Datok Sulaiman Balandai Palopo bagian putra mengusulkan untuk mendirikan sekolah Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 1997 dikepalai oleh Drs. Muh.Saleh.Dengan jumlah peserta didik pada waktu itu sebanyak 9 orang.Kemudian diganti oleh H. Muh.Aksan BA tahun 2008-1010 (almarhum).Namun, belum sampai pada tahun pertama menjabat beliau sudah dipanggil Yang Maha Kuasa dan digantikan oleh Dra.Radhiah. Pada tahun 2010-2016 digantikan oleh Sitti Muliana, S.Pd.I dan tahun 2017 sampai sekarang dipimpin oleh Syahrudin, S.Pd dengan jumlah peserta didik 217 orang.²⁸

a) Keadaan guru

Guru adalah faktor yang sangat penting dalam pendidikan sebagai subjek ajar, guru memiliki peranan penting dalam memecahkan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi terhadap proses pendidikan yang telah dilakukan dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar, salah satu fungsi yang dimiliki seorang guru yakni fungsi moral, dalam menjalankan semua aktivitas pendidikan fungsi moral harus senantiasa dijalankan dengan baik.

²⁸ Dokumentasi Tata Usaha MI Datok Sulaiman Tahun 2018

Seorang guru harus senantiasa terpanggil untuk mendidik, mencintai anak didik dan bertanggung jawab terhadap anak didik, karena keterpanggilan nuraninya untuk mendidik, maka guru harus mencintai anak didiknya tanpa membeda-bedakan status sosialnya. Begitu juga karena guru mencintai anak didik karena terpanggil hati nurani, maka guru harus bertanggung jawab secara penuh atas keberhasilan pendidikan peserta didiknya, keberhasilan yang dimaksud tidak hanya ketika peserta didik mendapatkan nilai yang baik, akan tetapi yang lebih penting adalah guru mampu mendidik akhlak dan perilaku peserta didiknya.

Guru sebagai faktor penentu pendidikan, pegawai juga ikut menentukan kelancaran proses belajar mengajar karena pegawai bertugas mempersiapkan sarana dan prasarana penunjang interaksi belajar mengajar. Adapun keadaan guru dan pegawai MI Datok Sulaiman Kota Palopo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Guru MI Datok Sulaiman Kota Palopo

No	Nama	Nip	Pgkt/Gol	Jabatan
1	Jumasna, S.Pd	-	-	Guru Kelas IA
2	Nurhidayah Rachim, S.Pd.I	-	-	Guru Kelas IB
3	Nurhadia, S.Ag	196209081982032000	Pembina Tk. I, IV/b	Guru Kelas II
4	Yuyun Puspitasari, S.Pd	-	-	Guru Kelas III
5	Dra. Hj. Radhiah, M.Pd.I	197010181997032002	Pembina Tk. I, IV/b	Guru Kelas V
6	Warsida, SE	-	-	Guru Kelas VI
7	Bukra, S.Ag	-	-	Guru BTQ, Al- Qur'an Hadis, SKI
8	Nur Aeni, S.Ag	-	Penata Tk. I, III/d	Guru Kelas IV
9	Najmah Rihlah, S.Ag	-	-	Guru Fikih, Akidah Akhlak
10	Jumiati, S.Pd.I	-	-	Guru Bahasa Arab

11	Surahmin Ibrahim	-	-	Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
12	Nurdiana	-	-	Guru Sukarela
13	Anis Matang,S.Pd	-	-	Guru Bahasa Inggris / Operator
14	Arwin, S.Pd	-	-	Guru Matematika
15	Harlia	-	-	Pegawai Kebersihan
16	Ilyas	-	-	Satpam

Sumber Data: MI Datok Sulaiman Kota Palopo 2018

Sekolah MI datok Sulaiman memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. VISI

Menjadi MI yang unggul dalam prestasi, terampil dalam berkarya dan taat beragama.

Indikator VISI

- Unggul dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Arab dan Olahraga
- Terampil dalam memanfaatkan hasil teknologi
- Terampil dalam mengatasi masalah belajar mengajar dan kehidupan
- Akif dalam kegiatan sosial dan keagamaan
- Bersikap dan bertindak berdasarkan ajaran agama.

b. MISI

- Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efisien, efektif, kreatif, inovatif dan islami sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

- Menumbuhkan semangat keunggulan yang dimilikinya.
- Membudayakan disiplin dan etos kerja
- Aktif dalam kegiatan sosial keagamaan
- Membina olahraga dan seni bagi siswa untuk menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Arab dan Bahasa Inggris secara baik dan teratur
- Memberikan pelatihan pada guru agar profesional dalam melaksanakan tugasnya.
- Memberikan les para siswa dalam berbagai mata pelajaran baik agama maupun umum.²⁹

b) Peserta didik

Tanpa adanya peserta didik disekolah maka proses belajar mengajar tidak dapat dilaksanakan. Maka dari itu, peserta didik sangat diperlukan untuk melancarkan aktivitas belajar disekolah.

**Tabel 4.2 Daftar Jumlah Peserta didik MI Datok Sulaiman Kota Palopo
Tahun 2018/2019**

No.	Kelas	Peserta Didik			Keterangan
		L	P	Jumlah	
1	IA	12	15	27	
2	IB	10	11	21	
3	II	26	13	39	
4	III	14	14	28	

²⁹ Visi dan Misi MI Datok Sulaiman, Dokumentasi

5	IV	19	14	32	
6	V	16	19	35	
7	VI	16	18	34	
Jumlah		113	104	217	

Sumber Data: Tata usaha MI Datok Sulaiman 2018

c) Keadaan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana juga merupakan salah satu unsur yang cukup berperan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas maupun sekola secara keseluruhan. Tanpa sarana dan prasarana yang cukup memadai, proses pendidikan tidak akan berlangsung dengan baik. Adapun sarana dan prasarana yang ada di MI Datok Sulaiman Kota Palopo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana MI Datok Sulaiman Kota Palopo 2018

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah dan tata usaha	1	Baik
2	Ruang Guru, UKS dan perpustakaan	1	Baik
3	Ruangan Kelas	7	Baik
4	Kamar kecil/WC	4	Baik
5	Lapangan Upacara	1	Baik
6	Lapangan Olahraga	2	Baik
7	Halaman sekolah	1	Baik
8	Mushalla	1	Baik

Sumber Data: Tata usaha MI Datok Sulaiman 2018

B. Uraian dan Analisis Penelitian

Uraian berikut adalah salah satu upaya untuk mendeskripsikan hasil penelitian tindakan efektivitas penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian yang terdiri dari 33 peserta didik (19 laki-laki dan 14 perempuan).

Pada bab sebelumnya yang berada di Bab pendahuluan, penulis telah menjelaskan bahwa aktivitas belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPA terkait materi hewan dan jenis makanannya masih tergolong rendah dan masih perlu ditingkatkan.

Untuk meningkatkannya maka guru harus menerapkan model pembelajaran inovatif yang salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena pada model ini ada game dan turnamennya, peserta didik lebih termotivasi untuk memperdalam pengetahuan agar dapat dan berani menjawab pertanyaan untuk mendapatkan penghargaan. Sehingga peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, yang mana masing-masing siklus dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan (dua kali pertemuan membahas materi dan satu kali pertemuan diadakan tes hasil siklus). Adapun indikator yang ingin dicapai pada setiap siklusnya yaitu peserta didik dapat mengetahui dan juga dapat membedakan penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat sejauh mana peningkatan aktivitas belajar peserta didik di kelas IV, aktivitas belajar peserta didik

ini dapat diketahui meningkat jika dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengingat, menceritakan dan melaksanakan suatu materi pembelajaran yang sudah diamati. Peserta didik akan tertarik jika mereka dapat mengalami secara langsung suatu hal diinginkan atau dibutuhkan oleh mereka. Sehingga dengan adanya ketertarikan dari peserta didik maka mereka akan berusaha untuk memperhatikan hal mereka sukai.

Aktivitas belajar peserta didik erat kaitannya dengan model pembelajaran karena seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka akan dengan sendirinya dia memperhatikan objek tersebut. Misalnya seorang peserta didik menaruh minat terhadap pembelajaran IPA, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya. Untuk itu hasil penelitian ini menjelaskan tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui observasi aktivitas peserta didik. Jadi, sebelum mengadakan tindakan penelitian terlebih dahulu melakukan observasi sebagai data awal untuk mengetahui sejauh mana aktivitas peserta didik sebelum diterapkannya model *teams games tournament*. Data awal dari hasil observasi ini menjadi ukuran berhasil atau tidaknya pembelajaran setelah diberikan tindakan.

C. Penjelasan Tiap Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahap perencanaan ini penulis melakukan persiapan-persiapan antara lain sebagai berikut:

- a) Penulis bersama guru kelas IV mengadakan diskusi dan selanjutnya menyusun Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan dengan penerapan model pembelajaran model *teams games tournament*.
- b) Mempersiapkan sumber belajar, bahan materi, model pembelajaran serta lembar observasi aktivitas belajar peserta didik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Penulis bersama guru membuat soal tes terkait dengan materi yang akan diajarkan.

2) Tindakan

Tindakan merupakan implementasi dari semua rencana yang telah dibuat.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a) Penulis menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- b) Penulis memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan.
- c) Penulis menjelaskan materi dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.
- d) Penulis memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- e) Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk memperagakan gerak dan suara hewan berdasarkan pengglongan hewan dan peserta didik yang lain menjawab(game)
- f) Penulis memberikan bimbingan kepada peserta didik yang belum paham.
- g) mengevaluasi peserta didik.

3) Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melihat langsung kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Peserta didik sebagian besar menyukai penggunaan model pembelajaran *teams games tournament*
- b) Dari 33 peserta didik tidak semua terlihat aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.
- c) Sebagian peserta didik masih memiliki sifat malu untuk bertanya.
- d) Keberanian peserta didik mengemukakan pendapat masih kurang.
- e) Hasil evaluasi mengenai peningkatan aktivitas belajar peserta didik masih sedikit yang meningkat.

4) Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk mengkaji dan memproses data yang didapat saat dilakukan pembelajaran untuk menentukan apakah siklus I harus diulang atau sudah berhasil. Berdasarkan pengamatan penulis selama proses pembelajaran IPA berlangsung pada siklus I, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* sudah berjalan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Namun, sebagian peserta didik masih kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun refleksi terhadap aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung penulis, masih menemukan beberapa hambatan yang dialami antara lain:

- a) Beberapa peserta didik masih kurang memerhatikan ketika guru membuka pelajaran dan pada waktu guru menjelaskan materi masih ada yang kurang fokus dalam menerima materi.
- b) Peserta didik tidak cepat tanggap menulis jawaban diskusi dan penjelasan penting dari guru.
- c) Peserta didik masih ada yang merasa malu untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya sendiri.
- d) Hanya ada beberapa peserta didik yang berani maju ke depan kelas untuk menirukan contoh jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya.
- e) Ada beberapa peserta didik yang masih berbicara dengan teman sebangkunya sehingga membuat peserta didik yang lain merasa terganggu.³⁰

Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat direfleksikan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* belum menunjukkan hasil yang optimal. Maka dari itu, penulis harus menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang menghambat kelancaran proses belajar mengajar IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah:

- a) Memberikan sesuatu yang menarik sebelum masuk ke pelajaran, misalnya memberikan permainan tepuk-tepuk.

³⁰ Lembar Observasi

- b) Memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa jikalau ada penjelasan penting yang penulis sampai tolong langsung di tulis, tanpa menunggu perintah dari guru.
- c) Memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berani dan aktif mengungkapkan pendapatnya berupa cendera mata.
- d) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan pada saat belajar.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis membuat suatu perencanaan dengan berpatokan pada hasil refleksi yang telah dilaksanakan penulis pada siklus I. berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar IPA pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya yang diajarkan guru dengan meodel pembelajaran *temas games tornament* belum dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara maksimal. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi peserta didik pada setiap pertemuannya.

Beberapa hal yang memerlukan perbaikan agar kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terjadi pada siklus II adalah mengenai kegiatan yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Langkah-langkah yang diambil guru untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah:

- a) Guru bersama penulis menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menambahkan kegiatan-kegiatan yang baru agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

- b) Guru menyiapkan cedera mata sederhana sebagai apresiasi untuk peserta didik.
- c) Guru menyiapkan kembali sumber belajar, bahan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta menyiapkan lembar observasi untuk peserta didik.

2) Tindakan

Pada pelaksanaan siklus II penelitian dilaksanakan sesuai dengan apa yang direncanakan yang terdapat dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat di RPP dengan tujuan untuk memperbaiki kelemahan aspek-aspek pembelajaran yang telah dilakukan di siklus I.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dipahami.
- c) Setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menirukan contoh hewan berdasarkan makanannya.
- d) Guru melakukan evaluasi kembali di setiap akhir siklus dan hasil evaluasi peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

3) Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan melihat langsung kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Peserta didik sebagian besar memperhatikan penjelasan guru.

- b) Peserta didik mulai aktif dan tidak malu-malu untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.
- c) Peserta didik sudah berani mengemukakan pendapatnya sendiri.
- d) Ketika dilakukan evaluasi peningkatan aktivitas belajar IPA peserta didik mengalami peningkatan yang baik.

4) Refleksi

Memasuki siklus II terlihat bahwa peserta didik mulai mengalami perubahan mulai dari semangat, dan rasa percaya diri peserta didik untuk memperhatikan materi pelajaran semakin meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik memberikan respon jika guru memberikan pertanyaan maupun keberanian dan kepercayaan diri dari peserta didik tampil di depan kelas untuk menirukan contoh hewan berdasarkan makanannya. Selain itu rasa ingin tahu peserta didik untuk menanyakan materi yang kurang dipahami juga sudah terlihat, peserta didik sudah berani mengajukan pertanyaan kepada guru, bahkan peserta didik berlomba-lomba dan sangat antusias untuk mengajukan tangan untuk menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.

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

D. Proses Menganalisis Data

Dalam melaksanakan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pelajaran IPA maka penulis sekaligus mengamati proses

pembelajaran yang berlangsung untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan dua siklus. Penulis melakukan pengamatan terhadap peserta didik kelas IV saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, ketika guru menjelaskan materi kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan dan terlihat beberapa peserta didik mengantuk serta masih ada peserta didik yang keluar masuk kelas dengan alasan ke WC namun ternyata mereka hanya nongkrong di depan kelas, bukan hanya itu masih ada pula peserta didik yang saling berbincang-bincang dengan teman sebangkunya.

Selain itu, fokus peserta didik dalam mengikuti pelajaran hanya sebentar, kebanyakan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Disinilah kesalahan guru yang tidak mengaplikasikan model-model pembelajaran. Mereka hanya monoton mengarahkan perhatian dengan menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik merasakan bosan dalam belajar khususnya dalam materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Dengan permasalahan tersebut, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Namun, terlebih dahulu penulis melakukan observasi awal sebagai perbandingan antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Adapun data awal sebelum penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas IV
MI Datok Sulaiman pada Pra siklus

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Kurang	10	30,30%
2	Kurang	7	21,21%
3	Cukup	8	24,24%
4	Baik	5	15,15%
5	Baik Sekali	3	9,09%
Rata-rata			20%

a. Hasil Analisis Kuantitatif Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan observasi yang mana peserta didik sudah melaksanakan model *teams games tournament* dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah dilaksanakan model ini. Adapun skor hasil dari observasi siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 5

**Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik kelas IV
MI Datok Sulaiman Pada Akhir Siklus I**

No.	Aktivitas yang diamati	Aspek yang diamati	Rata-rata	%	Ket.
1	<i>Visual Activities</i>	a. Peserta didik memperhatikan guru ketika membuka pelajaran	18,33	55,55%	Cukup
		b. Peserta didik memperhatikan guru ketika menyampaikan materi menggunakan model TGT	20	60,60%	Cukup
		c. Peserta didik memperhatikan penegasan dari guru	16,66	50,48%	Cukup
2	<i>Writing Activities</i>	a. Peserta didik menulis jawaban hasil diskusi	20,66	60,61%	Cukup
		b. Peserta didik menulis hal-hal penting yang disampaikan oleh guru	19,66	59,57%	Cukup
3	<i>Oral Activities</i>	a. Peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum jelas	14	42,42%	Cukup
		b. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru pada saat guru memberikan motivasi dan apersepsi	21,33	64,63%	Baik
		c. Peserta didik mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelompok	22,66	68,67%	Baik

		<p>menggunakan model TGT</p> <p>d. Peserta didik menjawab pertanyaan pada saat <i>games tournament</i></p> <p>e. Peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum dipahami</p>	21,33	64,63%	Baik
			13,33	40,39%	Kurang
4	<i>Listening Activities</i>	<p>a. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan bersama kelompoknya</p>	21,33	64,63%	Baik
			20,33	61,60%	Baik
5	<i>Emosionl Activities</i>	<p>a. Peserta didik merasa tegang dalam permainan dalam kelompoknya</p> <p>b. Peserta didik merasa gembira saat bermain <i>games tournament</i></p>	19,66	59,57%	Cukup
			24	72,72%	Baik
6	<i>Mental Activities</i>	a. Peserta didik merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi	14,66	44,24%	Cukup
7	<i>Motor Activities</i>	<p>a. Peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan sangat serius</p> <p>b. Peserta didik sangat aktif bermain <i>games tournament</i></p>	16,66	50,48%	Cukup
			25	75,76%	Baik

b. Hasil Analisis Kualitatif siklus I

Dari hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Aktivitas belajar pada *visual activities* dikategorikan cukup, yang mana pada setiap aspek yang dinilai masih kurang yaitu peserta didik yang memperhatikan guru ketika membuka pelajaran itu hanya 55,55%, peserta didik memperhatikan guru ketika menyampaikan materi dengan model pembelajaran *teams games tournament* hanya 60,60% dan peserta didik memperhatikan penegasan dari guru dengan persentase hanya 50,48% saja. Pada aktivitas *writing activities* hanya 2 aspek yang diamati yaitu peserta didik menulis jawaban hasil diskusi dengan nilai persentase 60,61% dan peserta didik menulis hal-hal penting yang disampaikan oleh guru dengan nilai persentase 59,57% dengan kategori cukup. Selanjutnya *oral activities* dengan pengamatan aspek terbanyak yakni ada 5 aspek diantaranya peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum jelas dengan nilai persentase 42,42% dengan kategori cukup, peserta didik menanggapi pertanyaan guru pada saat guru memberikan motivasi dan apersepsi sebanyak 64,63% dengan kategori baik, peserta didik mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelompok menggunakan model *teams games tournament* dengan nilai 68,67% dengan kategori baik, selanjutnya peserta didik menjawab pertanyaan pada saat *games tournament* dengan persentase sebanyak 64,63% dengan kategori baik, dan peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum diketahui sebanyak 40,39% dengan kategori cukup. Aktivitas selanjutnya yaitu *listening activities* meliputi peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dengan nilai 64,63% dan peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan bersama teman kelompoknya dengan nilai persentase 61,60% dengan kategori baik. *Emosional activities* dengan

aspek yang dinilai yaitu peserta didik merasa tegang dalam permainan dalam kelompoknya dengan nilai persentase 59,57% dengan kategori cukup dan peserta didik yang merasa gembira saat bermain *games tournament* dengan nilai persentase 72,72% dengan kategori baik. *Mental activities* meliputi peserta didik merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi sebanyak 44,24% dengan kategori cukup. Dan yang terakhir yaitu aktivitas *motor activities* yaitu peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan sangat serius dengan nilai persentase 50,48% dengan kategori cukup dan peserta didik sangat aktif bermain *games tournament* sebanyak 75,76% dengan kategori baik.

c. Hasil Analisis Kuantitatif Siklus II

Sama halnya dengan siklus I dilaksanakan observasi pada siklus II dengan pokok bahasan yang sama seperti siklus I, namun pada bab ini penulis lebih mendalami materi. Hal ini dilakukan untuk melihat kembali sejauh mana peningkatan aktivitas belajar IPA peserta didik dari siklus I ke siklus II. Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6

**Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik kelas IV
MI Datok Sulaiman Pada Akhir Siklus II**

No.	Aktivitas yang diamati	Aspek yang diamati	Rata-rata	%	Ket.
1	<i>Visual Activities</i>	a. Peserta didik memperhatikan guru ketika membuka pelajaran b. Peserta didik memperhatikan guru ketika menyampaikan materi menggunakan model TGT c. Peserta didik memperhatikan penegasan dari guru	31	93,93%	Sangat baik
			30	90,90%	Sangat baik
			29	87,87%	Sangat baik
2	<i>Writing Activities</i>	a. Peserta didik menulis jawaban hasil diskusi b. Peserta didik menulis hal-hal penting yang disampaikan oleh guru	25,33	76,75%	Baik
			24,33	73,72%	Baik
3	<i>Oral Activities</i>	a. Peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum jelas b. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru pada saat guru memberikan motivasi dan apersepsi c. Peserta didik mengemukakan pendapat pada saat	30,66	92,91%	Sangat baik
			31,66	95,94%	Sangat baik
			32	96,97%	Sangat baik

		diskusi kelompok menggunakan model TGT			
		d. Peserta didik menjawab pertanyaan pada saat <i>games tournament</i>	32	96,97%	Sangat baik
		e. Peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum dipahami	30	90,90%	Sangat baik
4	<i>Listening Activities</i>	a. Peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	33	100%	Sangat baik
		b. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan bersama kelompoknya	32	96,97%	Sangat baik
5	<i>Emosionl Activities</i>	a. Peserta didik merasa tegang dalam permainan dalam kelompoknya	1,33	4,03%	Sangat kurang
		b. Peserta didik merasa gembira saat bermain <i>games tournament</i>	33	100%	Sangat baik
6	<i>Mental Activities</i>	a. Peserta didik merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi	29	87,88%	Sangat baik
7	<i>Motor Activities</i>	a. Peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan sangat serius	30	90,90%	Sangat baik
		b. Pesert didik sangat aktif bermain <i>games tournament</i>	33	100%	Sangat baik

d. Hasil Analisis Kualitatif Siklus II

Pada siklus II, peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil lembar observasi yang dilakukan pada setiap pertemuannya. Pada setiap pertemuan dicatat atau dilakukan pemantauan terhadap segala aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran yaitu tiga kali pertemuan. Pada siklus II ini aktivitas peserta didik sangat meningkat dimana pada aktivitas yang diamati yaitu *visual activities* dengan aspek yang diamati yaitu peserta didik memperhatikan guru ketika membuka pelajaran mencapai persentase 93,93%, kemudian pada aspek yang kedua yaitu peserta didik memperhatikan guru ketika menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* juga mengalami peningkatan yaitu dengan nilai persentase 90,90% dan yang terakhir yaitu peserta didik memperhatikan penegasan dari guru dengan nilai persentase yaitu 87,87% dengan kategori sangat baik. *Writing activities* dengan aspek yang diamati yaitu peserta didik menulis jawaban hasil diskusi dengan nilai persentase 76,75%, dan peserta didik menulis hal-hal penting yang disampaikan oleh guru dengan nilai persentase 73,72% dengan kategori baik. *Oral activities* diantaranya yaitu peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum jelas dengan jumlah persentase 92,91%, peserta didik menanggapi pertanyaan guru pada saat guru memberikan motivasi dan apersepsi dengan jumlah persentase 95,94%, peserta didik mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelompok dengan model pembelajaran *teams games tournament* dengan jumlah persentase sebanyak 96,97%, peserta didik menjawab pada saat *games tournament* sebanyak 96,97%, dan peserta didik bertanya kepada guru hal-hal yang belum dipahami dengan jumlah persentase 90,90% dengan kategori sangat baik.

Listening activities dengan aspek yang diamati yaitu peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dengan jumlah persentase sebanyak 100%, peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan jumlah persentase 96,97% dengan kategori sangat baik. *Emosional activities* dengan aspek yang diamati yaitu peserta didik merasa tegang dalam permainan dengan kelompok sebanyak 4,03% dengan kategori sangat kurang ini menandakan bahwa jumlah peserta didik yang merasa kurang nyaman atau tegang dalam pembelajaran itu sedikit, peserta didik merasa gembira saat bermain *games tournament* sebanyak 100% karena peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan kategori sangat aktif. *Mental activities* dengan aspek yang diamati yaitu peserta didik merumuskan kesimpulan dari hasil diskusi sebanyak 87,88% dengan kategori sangat baik, dan yang terakhir yaitu *motor activities* dengan aspek yang dinilai yaitu peserta didik mengerjakan tugas bersama kelompoknya dengan sangat serius dengan jumlah persentase sebanyak 90,90% dan peserta didik sangat aktif bermain *games tournament* dengan jumlah persentase 100% dengan kategori sangat baik.

E. Pembahasan

Pada sub bab ini merupakan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada sub bab hasil. Pembahasan difokuskan pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Pada tahap pratindakan hasil observasi tindakan sebelum diterapkannya model pembelajaran diperoleh nilai rata-rata persentase sekitar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar IPA peserta didik pada pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IV siklus II menunjukkan peningkatan

dibandingkan dengan siklus I. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yakni dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam mengajarkan mata pelajaran IPA khususnya penggolongan hewan berdasarkan makanannya sangat dibutuhkan model pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama dua siklus yang mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yaitu peningkatan aktivitas belajar IPA kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. 7

**Rekapitulasi Aktivitas Belajar IPA Peserta Didik pada Lembar
Observasi setiap Tindakan Kelas**

Rata-rata persentase aktivitas Belajar IPA (%)	Prasiklus	Siklus I	SiklusII
	20%	58,76%	86,86%
Standar Pemberian Skor	Kurang	Cukup	Sangat Baik

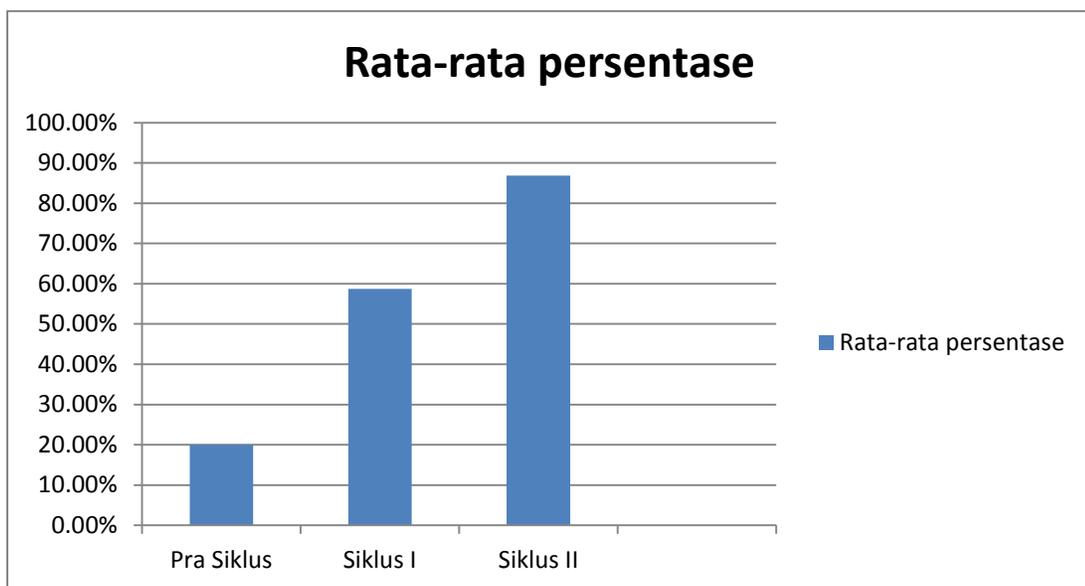
Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan proses belajar mengajar terjadi peningkatan dalam aktivitas belajar peserta didik, yaitu data awal peserta didik memperoleh nilai 20% dan dikategorikan kurang. Pada siklus I nilai rata-rata persentase aktivitas belajar IPA mencapai 58,76% dengan kategori cukup,

dan pada siklus II nilai persentase rata-rata meningkat menjadi 86,86% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

Untuk memperjelas mengenai gambaran peningkatan aktivitas belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* kelas IV MI datok sulaiman dapat dilihat dari diagram berikut:

Diagram

Peningkatan skor persentase aktivitas belajar IPA peserta didik



Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa antara data pra siklus, siklus I, dan siklus II penerapan model pembelajaran *teams games tournament* memiliki peningkatan yang baik dan hasilnya maksimal kepada peserta didik MI Datok Sulaiman kelas IV.

Karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada peserta didik kelas IV MI datok sulaiman kota Palopo dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas IV MI datok sulaiman kota Palopo sebelum menggunakan model pembelajaran *temas games tournament* berada dalam kategori kurang karena pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dari kegiatan pratindakan yang menunjukkan hasil rata-rata persentasenya 20% saja yang masuk dalam kategori kurang.

2. Peneliti telah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan kondisi pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Hal ini terbukti dari hasil lembar observasi, dimana dari 17 indikator aktivitas belajar peserta didik rata-rata dari hasil persentase pada siklus I yaitu 58,76% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata dari hasil persentase yaitu 86,86% dan dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA karena rata-rata hasil persentase dari siklus I kesiklus II mengalami

peningkatan. Artinya bahwa aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo dari siklus I kesiklus II mengalami peningkatan yang baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka dikemukakan beberapa saran:

1. Diharapkan kepada guru kelas IV MI Datok Sulaiman khususnya pada mata pelajaran IPA agar menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* sejak dini untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
2. Sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih menguasai dan mengontrol serta membimbing peserta didik dalam belajar dan bekerja kelompok.
3. Diharapkan pula kepada guru kelas yang lain agar mampu mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- An-Nawawi, Imam, *Terjemahan Riyadhus Shalihin*, Juz 4; Lebanon: Darul Fikri, 1994
- Aqib, Zainal, *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, Cet. III; Surabaya: Insan Cendikia, 2010.
- Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Cet. V; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010
- Budiono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Karya Agung, 2005
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Cet. I; Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2015
- Huda, Miftahul, *Model-model Pengajaran dan pembelajaran*, Cet. VI; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Kementrian Agama RI, *Al – Qur'an Al-karim Samara Tajwid dan Terjemah edisi Wanita*, Surabaya: Halim, 2016
- Kumala, Farida Nur, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Cet. I; Malang: Ediiide Infografika, 2016.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Purwanto, Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Evaluasi Pengajaran*, Jakarta: Rosdakarya, 2008
- Putu Citra Arni Kusumaningrum, dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V*

Gugus XV Kecamatan Buleleng, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
Vol. 2 nomor 1, 2014

Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. XIII; Bandung: Alfabeta, 2013

Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. I; Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2009

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. XX; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011

Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Cet. I; Yogyakarta : Ar – Ruzz Media, 2014.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2015

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017

Suryabrata, Sumardi, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Rajawali Pers, 2014

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. IV; Jakarta: Prenadamedia Group, 2016

Susilowati, Endang dan Wiyanto, *Ilmu Pengetahuan Alam 4 untuk Kelas 4 MI/SD*; Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.

Tanirdja, Tukiran, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2011

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Cet. III; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010

Usman, Andi, "*Penggunaan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SDN No. 14 Oyah Kiri Kecamatan Menukung*" Universitas Tanjungpura Pontianak, Volume 2, nomor I, 2013.