



**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V  
SD INPRES 250 KAWAKA KECAMATAN BANGKALA  
KABUPATEN JENEPONTO**

**SUHARNINGSI**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2020**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V  
SD INPRES 250 KAWAKA KECAMATAN BANGKALA  
KABUPATEN JENEPONTO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata Satu (S1)  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

**Oleh**

**SUHARNINGSI  
1547040011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2020**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Alamat : 1. Kampus IV UNM Tidung Jl. Tamalate I Kota Makassar  
2. Kampus V UNM Jl. Ahmad Yani Kota Parepare 3. Kampus VI UNM Jl. Sudirman Kota Watampone  
Telepon: 0411.883076 – 0421.21698 – 0481.21089 Fax : 0411.884457 – 0421.21689 – 0481.21089

---

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto atas nama suharningsi Nim 1547040011 telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No.4013/UN36.4/PP/2020, tanggal 23 November 2020 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada hari Kamis 26 November 2020.

Disahkan Oleh  
Dekan FIP UNM

**Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons**  
**NIP. 19720817 200212 1 001**

Panitia Ujian:

1. Ketua : Dr. Mustafa, M.Si
2. Sekretaris : Sayidiman, S.Pd., M.Pd
3. Pembimbing I : Prof. Dr. H. Patta Bundu, M.Ed
4. Pembimbing II : Andi Dewi Riang Tati, S.Pd., M.Pd
5. Penguji I : Hj. Nurhaedah, S.Pd., M.Hum
6. Penguji II : Dra. St. Nursiah B, M.Pd



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Jl. Tamalate I Tidung Makassar  
Telp.(0411) 884457, Fax (0411) 883076  
Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

---

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto”**

Atas Nama:

Nama : Suharningsi  
Nim : 1547040011  
Jur/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Makassar, September 2020

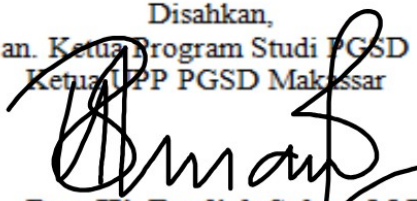
Pembimbing I  


Prof. Patta Bundu, M.Ed  
NIP.19520302 197503 1 002

Pembimbing II  


Andi Dewi Liang Tati, SP.d., M.Pd  
NIP. 19791212 200604 2 001

Disahkan,  
an. Ketua Program Studi PGSD  
Ketua UPP PGSD Makassar

  
Dra. Hj. Rosdiah Salam, M.Pd.  
NIP. 19620310 198703 2 002



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

**Saya yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama : Suharningsi  
Nim : 1547040011  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S1  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Oktober 2020  
Yang Membuat Pernyataan

Suharningsi  
NIM. 1547040011

## MOTTO

*Nikmati dan syukuri untuk setiap hal yang terjadi padamu hari ini, karena apa yang terjadi hari ini semua itu akan berlalu dan menjadi kenangan.*

(Suharningsi, 2020)

Dengan segala kerendahan hati,  
Kuperuntukkan karya ini kepada Almamater, Bangsa dan Agamaku serta  
Ayahandaku Baharuddin, Ibunda Sariagi, Suamiku tercinta Muhammad Rival  
serta Anakku Giandra Kaivan Ramadhan yang tersayang dan Saudaraku  
Serta keluarga dan sahabat-sahabatku yang dengan tulus dan  
ikhlas selalu mendoakan, memberikan semangat, membantu, dan motivasi.  
Pengorbanan dan Dukungan Kalian Membangkitkan Semangatku  
Untuk Meraih Kesuksesan.

## ABSTRAK

**Suharningsi. 2020.** Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Skripsi dibimbing oleh Prof. Dr. Patta Bundu, M.Ed selaku pembimbing I dan Ibu Andi Dewi Riang Tati, S.Pd, M.Pd Selaku Pembimbing II Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Kawaka sebanyak 30 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru sebagai observer. Teknik analisis data adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan ketuntasan belajar siklus I pada kategori Rendah sedangkan siklus II pencapaian ketuntasan berada pada kategori Tinggi. Hasil penelitian didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini di buktikan dari proses hasil tes siklus I dan tes siklus II dengan nilai rata-rata tes siklus I adalah 70.33 dan nilai rata-rata siklus II adalah 81.50. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

## PRAKATA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penulis menyadari bahwa sejak penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini, tidak jarang penulis menemui kesulitan. Berkat karunia dari Tuhan Yang Maha Esa dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, kesulitan ini akhirnya dapat diselesaikan. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya serta iringan doa *jazakumullah khairan katsiran* kepada Bapak Prof. Dr. Patta Bundu, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Andi Dewi Riang Tati, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian pula penulis tak lupa menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam M.TP sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar beserta jajarannya, yang telah member peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Dr. Mustafa, M.Si sebagai Pembantu Dekan I, Dr. Pattaufi, M.Pd, dan sebagai Pembantu Dekan II, Dr. H. Ansar, M.Pd sebagai Pembantu Dekan III FIP UNM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama menempuh pendidikan PGSD S1 FIP UNM.
3. Muhammad Irfan, S.Pd, M.Pd Ketua Prodi PGSD dan Sayidiman, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Prodi PGSD yang telah mengarahkan dan membimbing penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Dra. Hj. Rosdiah Salam, M.Pd sebagai ketua UPP PGSD Makassar yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
5. Bapak dan Ibu dosen serta pegawai/ Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan lancar.
6. Ibu Hasbawati S.Pd selaku kepala sekolah SD Inpres 250 Kawaka serta ibu Asrianti S.Pd, sebagai guru kelas V dan seluruh siswa kelas V, yang telah memberikan waktu dalam melakukan penelitian.



7. Teristimewa kepada Ibuku tercinta Sariagi, Suami terkasih Muh rival, serta anakku tersayang Giandra Kaivan Ramadhan dan seluruh keluarga yang telah memberikan segala bantuan, doa, curahan kasih sayang serta dukungan moril maupun materi mulai awal sampai penyelesaian studi.
8. Teman-teman PGSD Angkatan 2015 atas bantuannya baik berupa informasi maupun berupa tenaga.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan pembaca pada umumnya.

Makassar, 2020

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
B. Fokus Penelitian	31
C. Setting dan Subjek Penelitian	33

D. Rancangan Tindakan	33
E. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	80
<b>LAMPIRAN</b>	82

## **DAFTAR TABEL**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Indikator Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran (proses)	41
3.2	Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Siswa	41
3.3	Indikator Ketuntasan dan Ketidak tuntas Hasil Belajar	42
4.1	Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	54
4.2	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus 1	55
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1	56
4.4	Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siklus II	69
4.5	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus II	70
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	71
4.7	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus 1 dan II	73

## **DAFTAR TABEL**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Indikator Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran (proses)	41
3.2	Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Siswa	41
3.3	Indikator Ketuntasan dan Ketidak tuntas Hasil Belajar	42
4.1	Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	54
4.2	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus 1	55
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1	56
4.4	Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siklus II	69
4.5	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus II	70
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	71
4.7	Distribusi Frekuensi dan persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus 1 dan II	73



## DAFTAR GAMBAR/BAGAN

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Kerangka Pikir Penelitian	29
3.1	Desain Penelitian menurut Arikunto (2012)	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1.	Perangkat Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	83
2.	Perangkat Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	98
3.	Perangkat Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	115
4.	Perangkat Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	118
5.	Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru	123
6.	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	137
8.	Data Hasil Tes Belajar Siklus I	154
9.	Data Hasil Tes Belajar Siklus II	157
10.	Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	164
11.	Dokumentasi Penelitian	178
12.	Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	190
13.	Surat Izin Penelitian dari Universitas Negeri Makassar	192
14.	Surat Izin Penelitian dari Permodalan Provinsi Sulawesi Selatan	194
15.	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Kota Makassar	195
16.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar	198
17.	Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	199
18.	Riwayat Hidup	200

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia serta merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh suatu negara. Suatu negara dapat dianggap sebagai negara maju ketika pendidikan di negara tersebut berkualitas. Pendidikan juga merupakan kebutuhan mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan pendidikan manusia akan mampu mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan bangsa. Disamping itu akan terwujud sumber daya manusia yang terampil, berpotensi, dan berkualitas dalam mewujudkan tujuan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-Undang No. 19 tahun 2005 Pasal 5 tentang Standar Pendidikan Nasional bahwa:

1. Standar isi mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
2. Standar isi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat kerangka dasar dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan, dan kalender pendidikan/akademik.

Berdasarkan undang-undang tersebut jelas terlihat bahwa untuk menjadi sebuah negara yang memiliki pendidikan yang berkualitas, guru tentu berperan penting untuk menciptakan generasi emas dengan mencapai standar isi pendidikan yang telah ditentukan.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru adalah komponen utama dalam proses pembelajaran, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia dalam bidang pembangunan. Guru dapat disebut juga sebagai ujung tombak dalam pendidikan, karena segala bentuk kebijakan dan program pendidikan, pada akhirnya akan ditentukan oleh seberapa jauh profesionalisme seorang guru dalam menjalankan tugasnya.

Menurut Mulyasa (2008: 7) bahwa profesionalisme guru di Indonesia masih sangat rendah, hal tersebut disebabkan karena belum adanya perubahan pola mengajar dari sistem konvensional ke sistem kompetensi, beban kerja guru yang tinggi, dan masih banyak guru yang belum melakukan penelitian tindakan kelas. Atas dasar itulah standar kompetensi dan sertifikasi guru dibentuk agar benar-benar terbentuk guru yang profesional dan mempunyai kompetensi yang sesuai dalam proses pembelajaran.

Menurut Sujana (2002:42) dalam bukunya menunjukkan bahwa 76,6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kinerja guru, dengan rincian: kemampuan guru mengajar memberikan sumbangan 32,43%, penguasaan materi pelajaran memberikan sumbangan 32,38% dan sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangan 8,60%. Hal ini menunjukkan bahwa guru yang

berkompeten merupakan syarat mutlak hadirnya sistem dan praktek pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) yang sangat identik dengan pendidikan selalu menjadi hal menarik bagi setiap kehidupan manusia. Begitu pula dengan kehidupan masyarakat yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan sains. Banyak permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari memerlukan informasi ilmiah dalam pemecahannya. Oleh karena itu literasi sains menjadi kebutuhan bagi setiap individu agar memiliki peluang yang lebih besar untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan.

Menurut Widyastantyo (2011) Tujuan pemberian mata pelajaran IPA atau sains adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran kekuasaan penciptanya.

Menurut Mikarsa (2008: 17) Pondasi dalam pendidikan adalah pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan paling dasar. Pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal, untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau sederajat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh calon peneliti pada hari kamis tanggal 22-26 Oktober 2019 terhadap proses pembelajaran IPA siswa



kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, meskipun guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis metode secara bervariasi (kolaborasi: ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas), belum tampak kemajuan hasil belajar yang berarti. Akibatnya hasil belajar IPA siswa kelas V rendah karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal ini sesuai dengan dokumen yang ada di sekolah untuk mata pelajaran IPA, 7 orang siswa yang lulus KKM 23,33% dan 23 orang siswa yang tidak lulus KKM 76,66%. Hasil evaluasi yang diperoleh siswa rata-rata masih rendah. Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode Tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Pembelajaran masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Model pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran teori dalam kelas adalah pembelajaran konvensional (*teacher centered*), yaitu model pembelajaran yang hanya memberikan materi begitu saja pada siswa sehingga siswa tidak dilibatkan terlalu banyak dalam pembelajaran.

Pembelajaran konvensional cenderung meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif. Kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh pada siswa sehingga takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran konvensional aktivitas

pembelajaran di kelas seluruhnya dikendalikan guru dan siswa cenderung dianggap sebagai obyek yang hanya menerima materi pembelajaran.

Model pembelajaran yang seperti ini akan membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran dan siswa kurang termotivasi untuk belajar bersama. Selanjutnya akibat yang terakhir ketika siswa dihadapkan pada tes, hasil belajar yang didapat tidak maksimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2013:202) bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Diskusi yang terjadi dalam pembelajaran kooperatif dapat menambah pengetahuan pada seluruh anggota diskusi. Dengan pembelajaran kooperatif, pemahaman siswa akan lebih kuat sehingga konsep yang dikonstruksi sendiri oleh siswa semakin kuat. Dalam pembelajaran kooperatif terjadi hubungan interaksi antar siswa. Siswa yang kurang pandai atau lemah akan dibantu siswa yang lebih pandai, sehingga akan memperkaya pengetahuan siswa yang diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pengamatan tersebut, calon peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Diharapkan dengan penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) tersebut akan meningkatkan tingkat konsentrasi siswa, siswa mempunyai tanggung jawab kepada dirinya sendiri dan orang lain sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Aktivitas siswa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pendukung keberhasilan belajar adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Kesiapan belajar terhadap apa yang akan diajarkan oleh guru pada pertemuan nantinya, dapat berdampak pada prestasi siswa itu sendiri. Faktor dalam lain yang mendukung keberhasilan sangat bergantung pada siswa karena individu mempunyai sifat dan karakter yang berbeda. Makin aktif siswa dalam proses belajar mengajar, baik mandiri maupun di sekolah makin baik tercapai prestasinya belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka calon peneliti berinisiatif mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA KelasV SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah, serta khususnya kepada peneliti selanjutnya yang dapat mendukung peningkatan proses dan hasil belajar mengajar terhadap muatan pelajaran IPA.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukkan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa dalam menerima pelajaran. Tipe TGT memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam kegiatan belajarnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi siswa

- 1) Siswa termotivasi untuk mengikuti mata pelajaran IPA karena pelajaran yang menyenangkann.
- 2) Selain itu, dengan penerapan Model TGT dapat meningkatkan dapat mengembangkan dan pemahaman konsep IPA, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

### b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang teridentifikasi memiliki kemampuan konsep rendah pada mata pelajaran IPA
- 2) Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata
- 3) pelajaran IPA.
- 4) Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan proses pembelajaran dalam kelas dan peningkatan proses pembelajaran secara keseluruhan.

### c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

### d. Manfaat bagi peneliti



Memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas tentang berbagai model pembelajaran serta memiliki keterampilan untuk menerapkannya khusus dalam kegiatan pembelajaran.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**PENELITIAN**

**A. Tinjauan Pustaka**

**1. Model Pembelajaran Kooperatif**

**a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif umumnya kelompok, siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Konsekuensi positif yang dari pembelajaran kooperatif ini ialah siswa diberi kebebasan untuk terlibat secara aktif dalam kelompok mereka. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diharapkan menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya dapat membangun komunikasi pembelajaran yang saling membantu antara satu sama lain.

Menurut Huda (2012: 29) pembelajaran kooperatif merupakan Aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Menurut Huda (2012:32) Pembelajaran kooperatif juga diartikan sebagai kelompok kecil pembelajaran siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai suatu tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. dalam pembelajaran ini guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif agar semua anggotanya dapat bekerja bersamasama untuk memaksimalkan pembelajaran sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya.

Menurut Purworedjo (2009) Pembelajaran Kooperatif *Cooperative Learning* merupakan:

Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok, tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu aktivitas belajar kelompok yang bekerja sama satu tim untuk menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan bersama.

#### **b. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar, pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Menurut Slavin (2016: 17) ada 7 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yang perlu ditanamkan pada siswa, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif adalah sebagai berikut:

1. Pada siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.
2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa yang lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari bahan ajar yang dimiliki.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besar di anggota kelompok.
5. Para siswa akan diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Para siswa berbagai kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama dalam kelompok.
7. Para siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok.

Pola hubungan kerja menungkinakan timbulnya persepsi positif tentang apa yang mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya belajar bersama dalam kelompok. Penerapan pembelajaran kooperatif di kelas, mengetengahkan realita dalam kehidupan masyarakat yang dirasakan atau dialami siswa dalam kesehariannya dengan bentuk yang disederhanakan dalam suasana

kelas. Pembelajaran ini juga memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus dari guru, melainkan juga bisa diperoleh dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran yakni teman sebaya.

Sedangkan menurut Huda (2012: 27) dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa unsur elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif yaitu:

a. Interpedensi Positif

Interpedensi Positif ialah tanggung jawab siswa untuk mempelajari materi yang ditugaskan dan memastikan semua anggota kelompoknya juga mempelajari materi tersebut.

b. Interaksi Promotif

Interaksi Promotif ialah interaksi dalam kelompok di mana setiap anggota saling mendorong dan membantu anggota lain dalam usaha mereka untuk mencapai, menyelesaikan, dan menghasilkan sesuatu untuk tujuan bersama membutuhkannya.

c. Akuntabilitas Individu

Akuntabilitas individu ialah tanggung jawab individu, akuntabilitas muncul ketika performa setiap anggota dinilai dan hasilnya diberikan kembali kepada mereka dan kelompoknya.

d. Keterampilan Interpersonal dan Kelompok Kecil

interpersonal dan kelompok kecil adalah digunakannya skill-skill interpersonal dan kelompok kecil.

#### e. Pemrosesan Kelompok

Pemrosesan kelompok dapat didefinisikan menjadi dua kelompok dalam yaitu: mendeskripsikan tindakan apa saja yang membantu dan tidak terlalu membantu dan membuat keputusan tentang tindakan apa saja yang dapat dilanjutkan atau perlu diubah. Tujuan pemrosesan kelompok adalah mengklarifikasi dan meningkatkan efektivitas kerja sama antara anggota untuk mencapai tujuan kelompok.

## 2. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

### a. Tipe TGT (*Teams Game Tournament*)

*Team game tournament* (TGT) merupakan aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin (2008: 163) tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka, bisa bekerja sama serta handal dalam berkompetensi, dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

Metode Pembelajaran Kooperatif TGT adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam TGT para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 5 sampai 6 orang yang berbeda-beda tingkat, kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam mereka dan memastikan

bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain.

Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan adanya kompetisi sehat yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk turnamen ini menyiapkan siswa dengan kemampuan yang berbeda agar mempunyai keberanian dalam bersaing.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT**

Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif. Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara kelompok bisa memilih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu memberi teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu tim untuk melakukan usaha maksimal.

Menurut Slavin (2008) dari perspektif teori kognitif, mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama

terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai mengingatkan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.

Menurut Slavin (2008) hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian pembelajaran siswa yang secara implisit mengemukakan kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasional mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan keoperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil

b. Kelemahan

- a. Adanya kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di dalam kelas.



- b. Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok

Sedangkan menurut Suarjana (2000:10) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 5) motivasi belajar tinggi.

### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe TGT**

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajarann TGT yang perlu di perhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005:170) sebagai berikut :

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *games* akademik dalam kemampuan yang homogen.
- d. Rekognisi tim. Tim di hitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah di tetapkan sebelumnya.

Menurut Shoimin (2014: 203) mengungkapkan bahwa langkah – langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya jenis kelamin, etnis, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja.

Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah – masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan – kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3) Permainan (*Games*)

Games atau permainan terdiri dari pernyataan – pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* atau permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing – masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya di kumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang telah di tentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan “ *Super Team*” jika rata – rata skor 50 atau lebih, “ *Great Team*” apabila rata – ratanya mencapai 50 – 40 dan “*good team*” apabila rata – ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.

Berdasarkan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran TGT, yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Peneliti mengadopsi komponen atau langkah – langkah penerapan model pembelajaran menurut Aris Shoimin (2014: 203)

## 3. Konsep Hasil Belajar

### a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif dalam prilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Stimulus yang dimaksudkan adalah apasaja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus

yang diberikan oleh guru tersebut proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan responnya saja. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diberikan oleh siswa (repon) harus diperhatikan karena dapat diamati dan diukur.

Sedangkan Menurut Bundu (2010:25) mengatakan Belajar merupakan:

Suatu perubahan dari sistem direktori yang memungkinkannya berfungsi lebih baik. Pada bagian lain, dikemukakan pula bahwa dalam proses belajar tersebut ada lima faktor yang berpengaruh, yaitu waktu, lingkungan sosial, komunikasi, inteligensi, dan pengetahuan tentang belajar itu sendiri Terdapat lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan belajar yaitu: 1) Belajar menunjuk pada suatu perubahan tingkah laku. 2) Perubahan tingkah laku tersebut relatif menetap. 3) Perubahan tingkah laku tidak segera terjadi setelah mengikuti pengalaman belajar. 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil pengalaman dan latihan. 5) Pengalaman dan latihan harus diberi penguatan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dari tidak tahu menjadi tahu, melalui pengalaman sehingga terjadi peningkatan pengetahuan, dan kemampuan yang terjadi secara permanen dalam diri individu.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu tujuan yang dicapai oleh siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman atau pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Zubaedah (2012:17) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti”

Sedangkan menurut Benyamin S (2016) secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah terkait dengan hasil belajar siswa, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi;

b. Ranah Afektif

Berkeaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, peduli, percaya diri.

c. Ranah Psikomotoris

Berkeaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek, yaitu: gerak reflex, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerak keterampilan kompleks, dan gerak ekspresif dan interpretative.

Dari ketiga ranah yang berkaitan dengan hasil belajar penelitian ini hanya memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan ajar dalam pembelajaran.

Ranah kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Pengetahuan

Dalam hal ini siswa hanya diminta untuk mengingat kembali pada hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang telah disimpan, diingat kembali pada saat dibutuhkan melalui ingatan. Tipe hasil belajar pengetahuan ini merupakan tingkatan yang paling rendah. Namun, ini menjadi prasyarat dalam tipe hasil belajar berikutnya.

#### 2) Pemahaman

Tahap ini siswa dituntut bisa memahami apa yang telah dipelajari. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Dengan demikian tujuan utama dari pemahaman ini agar siswa bisa menunjukkan gagasan-gagasan yang mereka miliki dengan kata-kata sendiri.

#### 3) Penerapan

Pada tahap penerapan, siswa dituntut memiliki kemampuan untuk memilih suatu kaidah tertentu secara tepat untuk diaplikasikan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

#### 4) Analisis

Analisis merupakan usaha untuk memilih sesuatu atau bagian-bagian sehingga menjadi jelas. Dalam tahap ini siswa diharapkan dapat memilih integritas menjadi bagian-bagian yang lebih rinci atau lebih terurai sehingga bisa lebih memahami apa yang telah dipelajarinya.

#### 5) Sintesis

Siswa diminta bisa menggabungkan atau menyusun bagian-bagian tertentu agar dapat mengembangkan struktur baru. Kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana.

#### 6) Evaluasi

Dalam tahap ini siswa diminta bisa memberikan pendapat atau menilai pada materi atau soal yang diberikan diberikan padanya.

### **4. Hakikat Pembelajaran IPA di SD**

#### **a. Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata Inggris (*natural science*) secara singkat dapat disebut "*Science*" jadi Ilmu pengetahuan alam (*Science*) adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, sehingga dapat membantu siswa memperoleh pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kompetensinya agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Hakekat IPA sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai pengembang sikap ilmiah. Adapun tahapannya disesuaikan dengan tahapan dari suatu proses penelitian eksperimen yang meliputi: observasi, klasifikasi, interpretasi, prediksi, hipotesis, mengendalikan variabel, merencanakan, dan melaksanakan penelitian,



aplikasi dan komunikasi. Hasil dari proses menemukan produk, bentuk IPA sebagai produk adalah:

- 1) Fakta dalam IPA adalah pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada atau peristiwa yang betul-betul terjadi.
- 2) Konsep IPA adalah suatu ide yang mempersatukan fakta-fakta, konsep merupakan penghubung antara fakta-fakta yang ada hubungannya.
- 3) Prinsip IPA adalah generalisasi tentang hubungan antara konsep-konsep IPA.
- 4) Hukum IPA adalah prinsip-prinsip yang sudah diterima meskipun bersifat tentatif, tetapi mengalami pengujian-pengujian yang lebih keras daripada prinsip, maka hukum alam bersifat lebih kekal.
- 5) Teori adalah teori ilmiah merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang saling berhubungan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

## **b. Tujuan Pembelajaran IPA di SD**

Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Untuk mencapai tujuan pendidikan IPA di SD guru seharusnya menyediakan banyak kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah secara kooperatif. Sebaiknya metode mengajar tradisional dalam pengajaran IPA dapat diganti dengan model pembelajaran kooperatif dalam aktivitas kelas sehari-hari. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran IPA yang diterapkan dalam kurikulum IPA SD di sekolah.

## **B. Teori-Teori Hasil Belajar IPA**

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

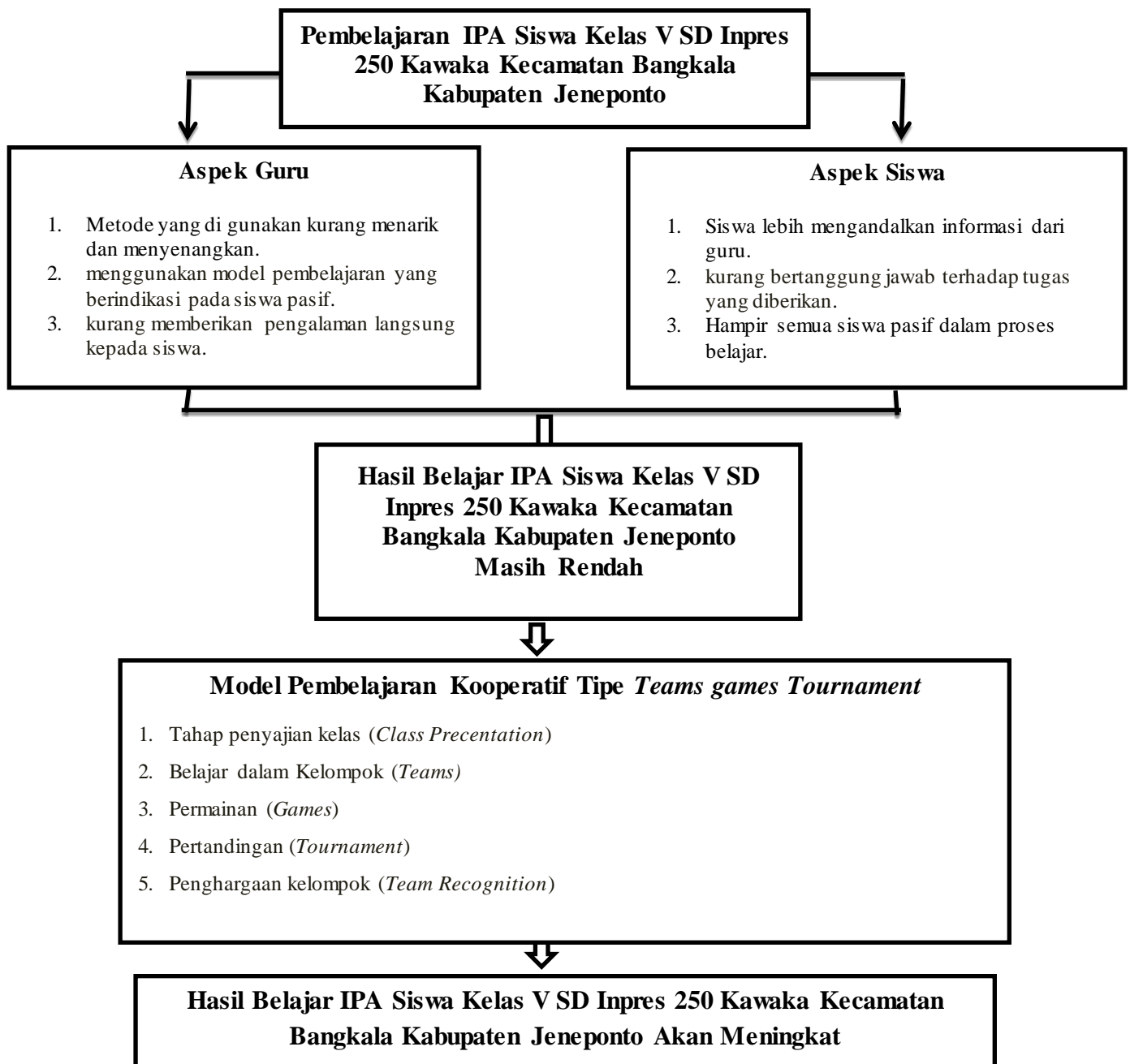
Pada umumnya proses belajar dan mengajar di SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang berindikasi pada siswa pasif, kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan pembelajaran dinilai kurang menyenangkan serta kurang memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga terbilang belum berhasil.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA siswa salah satunya adalah kurang dikemasnya pembelajaran IPA dengan model yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Siswa lebih banyak mengandalkan informasi datang dari guru sehingga siswa masih sulit untuk menemukan konsep sendiri pada pembelajaran IPA. Model tersebut menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan konsep siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat siswa merasakan gembira, mendapatkan pengetahuan, dan pengembangan sikap

dalam pengalaman belajarnya. Untuk kepentingan pembelajaran IPA penggunaan TGT dapat membantu siswa dalam hal penguasaan konsep, oleh karena itu siswa akan menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar IPA akan lebih meningkat.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui tahap presentasi kelas, team, games, tournament dan rekognisi tim menekankan agar Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan, dan membuat proses pembelajaran tidak monoton serta menjadikan pembelajaran tidak didominasi oleh guru saja, namun siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Diharapkan setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.



**Gambar 1 Skema Kerangka Pikir Penelitian**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir yang dikemukakan di atas, jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto, maka hasil belajar IPA siswa kelas V dapat meningkat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan dalam setiap pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian lapangan. Disebut deskriptif karena akan disajikan gambaran tentang nilai hasil belajar IPA siswa dengan mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Dalam penelitian ini guru akan diikuti sertakan dan peneliti sebagai subjek yang melakukan tindakan, diamati sekaligus diminta merefleksi hasil pengamatan selama melakukan tindakan.

#### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto yang difokuskan pada dua aspek, yaitu:

### **1) Penerapan model pembelajaran TGT**

Pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu tipe pembelajaran menyenangkan yang dapat membuat siswa merasa gembira, mendapatkan pengetahuan, dan pengembangan sikap dalam pengalaman belajarnya. Untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam hal penguasaan konsep IPA. Oleh karena itu, siswa dapat menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru melihat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya saat proses belajar mengajar berlangsung.

### **2) Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar merupakan pengetahuan yang telah dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar IPA. Hal ini dilakukan dengan melihat (mengamati) hasil tes yang diperoleh siswa diakhiri setiap siklus untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA.

## **C. Setting dan Subyek Penelitian**

### **1. Setting Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Impres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jenepono dalam bidang studi IPA, dan waktu pelaksanaan tindakannya adalah pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Alasan memilih lokasi ini adalah peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi pertimbangan, yaitu:

- a) Masih ditemukan siswa yang memiliki hasil belajar rendah terhadap mata pelajaran IPA.



- b) Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru.
- c) Sekolah yang mudah dijangkau peneliti.

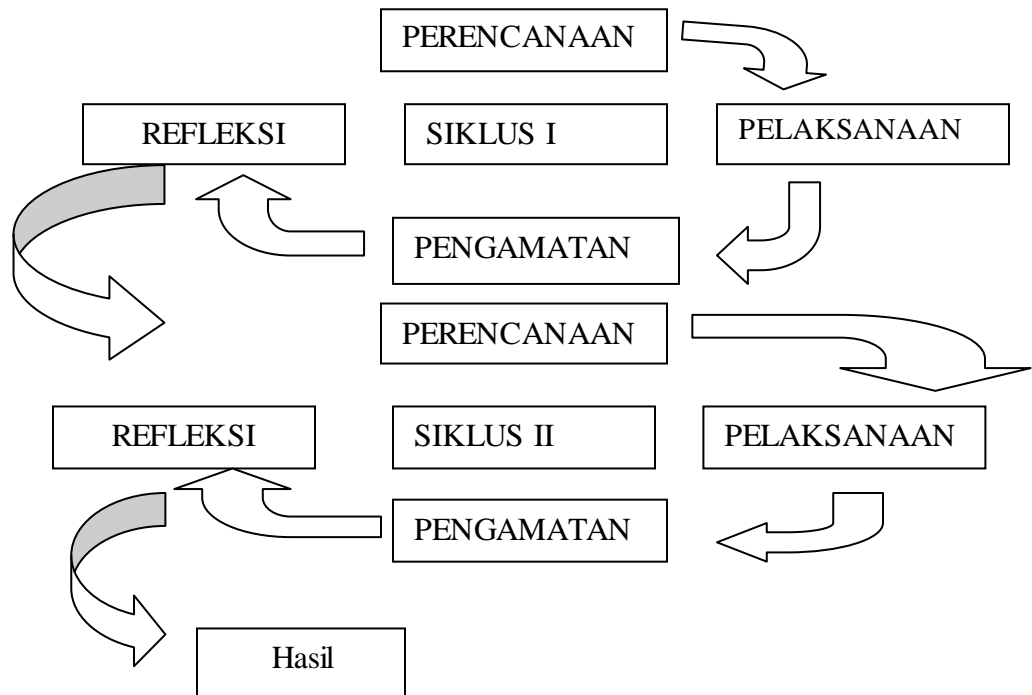
## **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto jumlah siswa 30 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan.

### **D. Rancangan Tindakan**

Sesuai dengan jenis penelitian yakni PTK, maka rencana tindakan yang akan dilakukan terdiri atas dua siklus dan seterusnya hingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di mana dalam setiap siklus dilaksanakan masing-masing dan dua kali pertemuan pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) mengemukakan terdapat empat tahapan dalam melakukan tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan. Dan refleksi. Dimana dalam tahap perencanaan sampai melakukan tindakan terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan yaitu: identifikasi masalah, perencanaan penelitian tindakan kelas, dan melakukan penelitian tindakan kelas.

Adapun skema atau alur tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian yaitu:



**Gambar 3.1 Alur Penelitian (Arikunto, 2010)**

## 1. Melakukan analisis refleksi

Pelaksanaan tindakan sikap siklus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Siklus I

- 1) Menyusun rancangan tindakan siklus I.
- 2) Pelaksanaan tindakan.
- 3) Pengamatan (observasi).
- 4) Mengadakan refleksi.

### b. Siklus II

- 1) Merancang tindakan berdasarkan pengalaman siklus I
- 2) Pelaksanaan tindakan perbaikan.
- 3) Pengamatan (observasi).
- 4) Mengadakan refleksi II.

Selanjutnya diuraikan gambaran kegiatan yang dilakukan masing-masing siklus sebagai berikut:

### a. Tahap perencanaan

- 1) Menelaah kurikulum IPA untuk Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Membuat lembar pengamatan guru dan siswa
- 4) Merancang pembelajaran dengan membentuk kelompok antara 5-6 siswa.
- 5) Menentukan meja turnamen kelompok.
- 6) Merancang kartu soal dan penentuan bobot skor penilaian.
- 7) Membuat dan menyusun alat evaluasi siklus.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pertemuan 1 (pertama), yakni sebagai berikut:

a) Penyajian kelas

Menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa (LKS)

b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Membagi kelompok menjadi 5 setiap kelompok terdiri dari 5 orang sesuai dengan jumlah siswa di kelas V 30 siswa dan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan teman kelompok (jika ada) untuk mencapai tujuan kelompok.

c) Permainan (*Games*)

Games dimainkan pada meja turnamen atau lomba yang terdiri dari 5 orang siswa masing masing mewakili kelompoknya, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang di dapat. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. 5 siswa tertinggi prestasinya akan di kelompokkan pada meja I, 5 siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2) Pertemuan 2 (kedua), yakni sebagai berikut:

- a) Mengadakan apersepsi mengenai materi yang dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya.
- b) Menyuruh kembali siswa untuk duduk menurut tatanan kooperatif sebelumnya.
- c) Menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh siswa dari tiap-tiap kelompok.
- d) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen, baik skor individu maupun skor kelompok adalah salah satu komponen penilaian yang penting.
- e) Memulai permainan turnamen.
- f) Memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.
- g) Mengevaluasi hasil belajar siswa, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.
- h) Memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

c. Pengamatan

Tahap ini dilaksanakan proses pengamatan terhadap tindakan menggunakan lembar pengamatan, mengenai kehadiran, kesiapan, keakrifan, dan

kemandirian siswa dalam kelompok belajar. Selanjutnya evaluasi dilaksanakan pada akhir siklus dengan membersihkan tes tertulis. Hal ini untuk melihat seberapa penguasaan siswa terhadap materi yang di ajarkan.

#### d. Refleksi

Pada tahap refleksi terhadap hasil tindakan dan pengamatan untuk mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan. Hasil atau dampak ini dijadikan dasar untuk merencanakan siklus II. Selain itu, hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti apakah berhasil atau tidak.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa:

#### 1) Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan pencatatan terhadap apa yang menjadi sasaran pengamatan. Instrument ini dirancang oleh peneliti bersama guru kelas dan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing). Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja peneliti dan mengamati kreatifitas dan aktifitas siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT .

## 2) Tes

Tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari pilihan ganda yang berjumlah 20 nomor dan pada siklus 2 tesnya sama dengan siklus 1 yaitu berupa pilihan ganda. Selanjutnya hasil kerja siswa dari pembelajaran IPA dengan memberikan pilihan ganda apakah meningkatkan hasil belajar siswa (berhasil) atau tidak.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bertujuan untuk mencari dan melengkapi data yang belum diperoleh melalui pengamatan dan tes. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui data awal dari hasil evaluasi kemampuan siswa dan data-data lain dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran.

## **F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

### **a. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif yang digunakan menganalisis hasil pengamatan yang terkait dengan penerapan model dan yang terkait dengan hasil belajar siswa.

Data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa nantinya akan dianalisis secara kuantitatif, kemudian dideskripsikan secara sistematis. Untuk menghitung nilai rata-rata hasil tes dan persentase skor pencapaian.

Berikut persamaan atau rumus yang digunakan untuk mengukur nilai rata-rata, persentase pencapaian hasil belajar.

- 1) Mencari rata-rata hitung sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:  $\bar{x}$  = Nilai Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Nilai

$n$  = Jumlah Siswa

- 2) Persentase skor pencapaian hasil belajar siswa secara klasikal, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:  $P$  = Persentase keberhasilan

$f$  = Frekuensi

$n$  = Jumlah siswa seluruhnya

Hasil analisis kuantitatif dikategorikan dalam lima kategori standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan adalah sebagai berikut:

Skor  $0 \leq 39$  dikategorikan sangat kurang.

Skor  $40 \leq 45$  dikategorikan kurang.

Skor  $55 \leq 69$  dikategorikan cukup.

Skor  $70 \leq 84$  dikategorikan baik.

Skor  $85 \leq 100$  dikategorikan sangat baik.

#### **b. Indikator Keberhasilan**

Indikator dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu indikator proses dan indikator hasil belajar siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:



a. Indikator Proses

Adapun indikator proses keberhasilan yang digunakan untuk mengungkapkan keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa yaitu:

Tabel3.1 Indikator Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran (proses)

<b>Tingkat Keberhasilan</b>	<b>Predikat</b>
70%-100%	Baik (B)
50%-69%	Cukup (C)
0%-49%	Kurang (K)

**Sumber : SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala**

**Kabupaten Jeneponto**

b. Indikator Hasil

Indikator keberhasilan dari segi belajar apabila terdapat 85% siswa yang memperoleh skor minimal 70 sesuai dengan KKM pada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model TGT, maka kelas dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel3.2 Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Siswa (hasil)

<b>Taraf keberhasilan</b>	<b>Kualifikasi</b>
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-45	Kurang
< 39	Sangat kurang

**Sumber : SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala**

**Kabupaten Jeneponto**

Tabel 3.3 Indikator Ketuntasan dan Ketidak tuntas Hasil Belajar

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
70 – 100	Tuntas
0 – 69	Tidak Tuntas

**Sumber : SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala**

**Kabupaten Jeneponto**



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini dibahas tentang hasil-hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II.

Pembelajaran ini mengambil pokok bahasan tema 6 panas dan perpindahan dan perpindahannya dengan sub pokok pembahasan yang terdiri dari perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Adapun yang dibahas dan dianalisis adalah hasil tes belajar siswa siklus I dan siklus II, aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru, dan perubahan sikap siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan.

Pada penelitian ini, peneliti (selanjutnya disebut guru dalam pelaksanaan tindakan) bertindak sebagai pemberi tindakan dan pengamat dalam proses pembelajaran. Agar semua kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran dapat teramati dengan baik, maka kegiatan pengamatan dibantu oleh guru wali kelas V dan dua orang teman sejawat sebagai dokumenter.

Pelaksanaan pada siklus I yaitu pada hari Rabu tanggal 26 Februari – 28 Februari 2020 dan siklus II hari Senin tanggal 9 Maret – Rabu 11 Maret 2020 pada siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2019/2020 di SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Metode pelaksanaannya

mengikuti prinsip kerja PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II, sedangkan data pengamatan berupa aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan model checklist. Data yang diperoleh lalu dihitung jumlah dan persentase pencapaiannya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Adapun perinciannya dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

### **1. Pelaksanaan Siklus I**

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat tahap yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Materi pembelajaran yang disajikan adalah materi Sejarah peradaban Indonesia dengan sub pokok pembahasan yang terdiri dari peninggalan-peninggalan kerajaan islam di indonesia. Masing-masing kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan, meliputi:

- 1) Menjelaskan dan mendiskusikan prosedur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan wali kelas V.
- 2) Menganalisis kurikulum 13 dan menyusun silabus mata pelajaran IPA SD kelas V pada semester genap.
- 3) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen.
- 5) Menyusun LKS untuk dikerjakan secara kelompok.
- 6) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan oleh siswa saat melakukan kegiatan percobaan secara berkelompok.
- 7) Merancang skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 8) Merancang kartu soal.
- 9) Merancang tabel skor baik skor individu maupun kelompok.
- 10) Menyusun format pengamatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 11) Menyusun instrumen penelitian (tes hasil belajar) untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berdasarkan materi yang diberikan pada akhir siklus I.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpres

250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Untuk siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Pelaksanaan pertemuan I dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari rabu tanggal 26 februari – 28 februari 2020. Pelaksanaan pertemuan II dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Senin 2 maret 2020 dan untuk tes hasil belajar dilaksanakan pada hari sabtu 7 Maret 2020. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun rincian pelaksanaan tindakannya sebagai berikut:

1) *Pertemuan 1 (6×35 menit)*

a) Penyajian kelas

Menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa (LKS)

b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Membagi kelompok menjadi 5 setiap kelompok terdiri dari 5- 6 orang sesuai dengan jumlah siswa di kelas V 27 siswa dan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan teman kelompok (jika ada) untuk mencapai tujuan kelompok.

c) Permainan (*Games*)

Games dimainkan pada meja tournament atau lomba yang terdiri dari 5-6 orang siswa masing masing mewakili kelompoknya, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang di dapat.

Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Membagi siswa kedalam beberapa meja tournament atau lomba. 5 siswa tertinggi prestasinya akan di kelompokkan pada meja I, 5 siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2) *Pertemuan 2 (6×35 menit)*

a) Mengadakan apersepsi mengenai materi yang dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya.

b) Menyuruh kembali siswa untuk duduk menurut tatanan kooperatif sebelumnya.

c) Menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh siswa dari tiap-tiap kelompok.

d) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen, baik skor individu maupun skor kelompok adalah salah satu komponen penilaian yang penting.

e) Memulai permainan turnamen, fengan rincian sebagai berikut:

(1) Memanggil masing-masing perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan paling tinggi untuk kemeja turnamen.



- (2) Setiap siswa mengambil sebuah kartu dari tumpukan kartu bernomor.
  - (3) Siswa dengan kartu bernomor tinggi yang memulai permainan (*pembaca pertama*). Siswa tersebut mengocok kumpulan kartu soal dan mengambil kartu soal yang paling atas kemudian membaca pertanyaan yang tercantum pada kartu soal tersebut dan langsung menjawabnya.
  - (4) Setelah *pembaca pertama* memberikan jawaban, siswa yang berada disebelah kanan pembaca pertama yang disebut penantang pertama dapat mengatakan pas atau menantang (memberikan jawaban). Siswa yang berada di sebelah kanan penantang pertama atau yang disebut penantang kedua dapat memberikan jawaban berbeda. Begitu pula untuk penantang berikutnya. Tetapi para penantang harus berhati-hati karena jika jawaban yang diberikan salah, maka kartu yang telah diperoleh (jika ada) harus dikembalikan.
  - (5) Apabila *pembaca pertama* memberikan jawaban yang salah tidak akan mendapatkan sanksi. Pemain yang menjawab dengan benar memperoleh skor tertentu sesuai yang tercantum pada kartu soal.
  - (6) Permainan berlanjut dengan siswa berikutnya yang menjadi *pembaca pertama* urutan siswa diputar mengikuti arah jarum jam.
- f) Memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.

- g) Mengevaluasi hasil belajar siswa, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.
- h) Memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

**c. Tahap Pelaksanaan Pengamatan**

Tingkat keberhasilan tindakan pada siklus I ini diamati selama proses pelaksanaan dan setelah tindakan pada siklus I. Fokus pengamatan adalah perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan siklus I.

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Mengajar Guru

Hasil pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus I memuat aspek penerapan komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*turnamen*), penghargaan kelompok. Hal tersebut terangkum dalam lembar pengamatan aktivitas guru yang dapat dilihat pada lampiran, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Terdapat 8 aspek yang diamati pada pertemuan 1 siklus I, yaitu:

- a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan berdoa namun tidak mengecek kehadiran.
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan model pembelajaran yang digunakan, mendapat skor 1 dengan kategori

kurang. Karena guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran tanpa menginformasikan model pembelajaran yang digunakan.

- c) Mengawasi pembelajaran dengan mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan melalui apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa, mendapat skor 1 dengan kategori kurang. Karena guru hanya bertanya kepada siswa tanpa menghubungkan dengan pemahaman awal siswa.
- d) Menjelaskan materi, mendapat skor 1 dikategorikan kurang karena guru hanya menjelaskan materi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- e) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, mendapat skor 1 dikategorikan kurang, Karena guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen berdasarkan presentasi akademik.
- f) Memandu siswa dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS, mendapat skor 1 dikategorikan kurang, karena guru tidak memandu siswa dan tidak membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS.
- g) Menyimpulkan materi, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru menyimpulkan materi tanpa ikut melibatkan siswa.
- h) Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan, mendapat skor 1 dengan kategori Kurang. Karena guru memberi pesan moral yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

Terdapat 6 aspek yang diamati pada siklus I pertemuan 2 yaitu:

- a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis, mendapat skor 2 dengan kategori baik. Karena guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran.
- b) Mengadakan apersepsi kepada siswa disertai pemberian motivasi, mendapat skor 1 dengan kategori Kurang. Karena guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran tanpa menginformasikan model pembelajaran yang digunakan.
- c) Memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru menjelaskan skema dan peraturan permainan TGT dengan jelas dan lengkap.
- d) Mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru hanya mengontrol jalannya permainan.
- e) Menyimpulkan materi, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru menyimpulkan .
- f) Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan, mendapat skor 2 dengan kategori cukup. Karena guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran namun kurang jelas.

## 2) Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I terangkum dalam lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada lampiran, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Terdapat 5 aspek yang diamati pada siklus I pertemuan 1 yaitu:

- a) Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran, mendapat skor 2 dengan kategori Cukup, karena sebagian besar siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran.
- b) Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, mendapat skor 1 dengan kategori kurang, karena sebagian kecil siswa memperhatikan dengan seksama materi yang disampaikan oleh guru.
- c) Memahami cara pembentukan kelompok, mendapat skor 2 dikategorikan cukup, Karena sebagian besar siswa memahami cara pembentukan kelompok yang baik.
- d) Meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok, medapat skor 1 dikategorikan kurang, karena sebagian kecil siswa meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok.
- e) Menyimpulkan materi, mendapat skor 3 dengan kategori baik, karena Semua siswa ikut menyimpulkan materi bersama guru.

Terdapat 5 aspek yang diamati pada siklus I pertemuan 2 yaitu:

- a) Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran, mendapat skor 2 dikategorikan cukup, karena sebagian besar bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran.
- b) Memperhatikan penjelasan guru (Apersepsi), mendapatkan skor 3 dikategorikan baik, karena sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru (Apersepsi).
- c) Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya, Mendapat skor 2 dikategorikan cukup karena sebagian siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT.
- d) Mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan TGT, mendapat skor 1 dikategorikan kurang karena sebagian kecil siswa mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan TGT dalam turnamen.
- e) Menyimpulkan bersama guru dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif, mendapat skor 2 dikategorikan cukup karena hanya sebagian besar siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif.

#### d. Analisis dan Refleksi

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa semua indikator yang telah diamati telah berjalan dengan baik. Namun, belum seluruhnya siswa memahami apa yang menjadi indikator dalam penelitian ini. Hal ini ditunjukkan oleh kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS pada kelompoknya maupun soal-soal evaluasi pada akhir tindakan siklus I.

Setelah pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan, maka dilakukan tes hasil belajar. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilihat pada tabel 4.1.berikut:

Tabel 4.1. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA

#### Siklus I

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Subjek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	35
Rentang Skor	50
Skor rata-rata	70,33

Sumber: Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 4.1.diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I adalah 70,33. Skor yang dicapai siswa terbesar dengan skor tertinggi 85 dan skor terendah 35 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan skor terendah yang mungkin dicapai 0 dengan rentang skor 50. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa cukup bervariasi.

Jika skor tes hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat Tinggi	6	20%
71 – 84	Tinggi	18	60%
56 – 70	Sedang	3	10%
41 – 55	Rendah	3	10%
0 – 40	Sangat Rendah	0	0%

Sumber: Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Tabel 4.2. menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto persentase skor hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah, 10% siswa berada pada kategori rendah,



10% siswa berada pada kategori sedang, 60% siswa berada pada kategori tinggi dan 20% siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupatrn Jeneponto setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

<b>Kategori</b>	<b>Skala Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>	<b>Keterangan</b>
Belum Tuntas	0 – 69	6	20%	
Tuntas	70 – 100	24	80%	KKM = 70
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>	

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase 20% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 24 siswa dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal belum mencapai 85% siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  KKM 70.

Untuk mengetahui kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus I maka peneliti bersama guru kelas merefleksikan semua data yang telah diamati melalui lembar pengamatan guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada akhir siklus I. Dari hasil pengamatan guru dan siswa diperoleh data bahwa guru dan

siswa belum maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), diantaranya:

- 1) Sebagian siswa kurang memahami dalam menarik kesimpulan kegiatan percobaan yang dilakukan.
- 2) Guru kurang mengorganisir dengan baik ketika permainan turnamen dimulai, sehingga siswa kurang tertib dan guru sedikit kesulitan mengatur jalannya permainan turnamen.
- 3) Sebagian besar siswa masih terlihat belum beradaptasi dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga banyak siswa kurang aktif dan lebih banyak yang bermain.
- 4) Sebagian siswa ada yang tidak senang dengan pembagian kelompok dengan aturan heterogen. Mereka merasa tidak mampu bekerja sama dengan siswa yang berbeda jenis kelamin dan bukan teman dekatnya sehingga masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi dalam kelompoknya.
- 5) Secara klasikal nilai hasil belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan yaitu 85% karena masih 6 siswa atau 20% siswa yang mencapai nilai ketuntasan yaitu 24 siswa atau 80%

Berdasarkan temuan pelaksanaan tindakan siklus I, maka sebagai tindak lanjut yang dapat dilakukan sebagai bagian pembenahan terhadap pelaksanaan pembelajaran di siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus menjelaskan bahwa dengan pembagian kelompok secara heterogen dapat meningkatkan semangat belajar dan sikap saling menghargai pendapat individu.
- 2) Pada saat guru membagikan LKS kepada setiap siswa guru harus menjelaskan maksud LKS dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan agar semua siswa dapat aktif mencari sendiri jawabannya pada saat menyelesaikan LKS.
- 3) Guru harus mengarahkan dan mengontrol dengan tegas siswa yang sedang melangsungkan permainan turnamen.
- 4) Guru menjelaskan secara singkat dan jelas aturan dalam turnamen dengan cara pemberian sanksi berupa pengurangan nilai bagi kelompok maupun individu yang tidak tertib, sehingga sikap ketertiban siswa meningkat.
- 5) Memotivasi siswa bahwa skor yang diperoleh pada hasil LKS dan permainan turnamen merupakan komponen penting dan akan mendapatkan penghargaan bagi kelompok maupun individu yang memperoleh nilai tertinggi.

## 1. Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II terdiri dari empat tahap yang meliputi tahap pelaksanaan perencanaan, tahap pelaksanaan pelaksanaan, tahap pelaksanaan pengamatan dan refleksi. Keempat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Tahap Perencanaan

Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan berdasarkan kekurangan dari rencana pembelajaran tindakan siklus I. Langkah- langkah yang dilakukan dalam siklus II pada umumnya merupakan hasil refleksi pada siklus I, selanjutnya dikembangkan dan dimodifikasi tahapan-tahapan pada siklus I dengan beberapa perbaikan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Pada tahap ini dirumuskan perencanaan siklus II yang sama dengan pelaksanaan siklus I, yaitu:

- 1) Melakukan pengembangan materi pada indikator RPP.
- 2) Menyusun LKS untuk dikerjakan secara kelompok.
- 3) Membuat skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 4) Merancang kembali kartu soal sesuai dengan pengembangan materi pada indikator dan menentukan bobot skornya.
- 5) Menyusun format pengamatan proses pembelajaran baik dari aktivitas mengajar guru maupun aktivitas belajar siswa.

- 6) siswa dalam mengikuti pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 7) Menyusun instrumen penelitian (tes hasil belajar) untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berdasarkan materi yang diberikan pada akhir siklus II.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor disekitar kita dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto untuk siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Pelaksanaan pertemuan 1 dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Senin tanggal 9 Maret 2020. Pelaksanaan pertemuan 2 dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 maret 2020. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah langkah-langkah model pembelajaran koperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun rincian pelaksanaan tindakannya sebagai berikut:

##### 1) *Pertemuan 1 (6×35 menit)*

###### a) Penyajian kelas

Menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa (LKS)

b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Membagi kelompok menjadi 6 setiap kelompok terdiri dari 5 orang sesuai dengan jumlah siswa di kelas V 30 siswa dan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan teman kelompok (jika ada) untuk mencapai tujuan kelompok.

c) Permainan (*Games*)

Permainan (*Games*) dimainkan pada meja turnamen atau lomba yang terdiri dari 5 orang siswa masing masing mewakili kelompoknya, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang di dapat. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. 5 siswa tertinggi prestasinya akan di kelompokkan pada meja I, 5 siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2) *Pertemuan 2 (6×35 menit)*

a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis.

b) Menyuruh kembali siswa untuk duduk menurut tatanan kooperatif sebelumnya.

- c) Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal.
- d) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen, baik skor individu maupun skor kelompok adalah salah satu komponen penilaian yang penting dan akan memperoleh hadiah bagi individu maupun kelompok yang memperoleh skor tertinggi.
- e) Mengemukakan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dengan pelaksanaan pembelajaran tipe TGT.
- f) Memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya, menjelaskan aturan cara pemberian sanksi berupa pengurangan nilai kelompok maupun individu, sehingga sikap ketertiban siswa meningkat.
- g) Memulai permainan TGT, dengan rincian sebagai berikut:
  - (1) Memanggil masing-masing perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan paling tinggi untuk kemeja turnamen.
  - (2) Setiap siswa mengambil sebuah kartu dari tumpukan kartu bernomor.
  - (3) Siswa dengan kartu bernomor tinggi yang memulai permainan (pembaca pertama). Siswa tersebut mengocok kumpulan kartu soal dan mengambil kartu soal yang paling atas kemudian membaca pertanyaan yang tercantum pada kartu soal tersebut dan langsung menjawabnya.

- (4) Setelah pembaca pertama memberikan jawaban, siswa yang berada disebelah kanan pembaca pertama yang disebut penantang pertama dapat mengatakan pas atau menantang (memberikan jawaban). Siswa yang berada di sebelah kanan penantang pertama atau yang disebut penantang kedua dapat memberikan jawaban berbeda. Begitu pula untuk penantang berikutnya. Tetapi para penantang harus berhati-hati karena jika jawaban yang diberikan salah, maka kartu yang telah diperoleh (jika ada) harus dikembalikan.
- (5) Apabila pembaca pertama memberikan jawaban yang salah tidak akan mendapatkan sanksi. Pemain yang menjawab dengan benar memperoleh skor tertentu sesuai yang tercantum pada kartu soal.
- (6) Permainan berlanjut dengan siswa berikutnya yang menjadi pembaca pertama urutan siswa diputar mengikuti arah jarum jam.
- h) Permainan berakhir setelah seluruh siswa telah bermain di meja turnamen
  - i) Seluruh skor kartu yang diperoleh dijumlahkan untuk mendapatkan poin turnamen.
  - j) Setelah itu, menentukan skor individu dan skor rata-rata tiap kelompok.
  - k) Memberikan penghargaan berupa hadiah terhadap kemajuan hasil belajar yang diperoleh baik dari individu maupun kelompok.
  - l) Menyimpulkan materi maupun hasil kegiatan yang telah dilakukan.



### c. Tahap Pelaksanaan Pengamatan

Tingkat keberhasilan tindakan pada siklus II ini diamati selama proses pelaksanaan dan setelah tindakan pada siklus II. Fokus pengamatan adalah perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan siklus II.

#### 1) Hasil Pengamatan Aktivitas Mengajar Guru

Hasil pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus II memuat aspek penerapan komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan (*games*), pertandingan atau lomba (*turnamen*), dan penghargaan kelompok. Hal tersebut terangkum dalam lembar pengamatan aktivitas guru yang dapat dilihat pada lampiran, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Terdapat 8 aspek yang diamati pada pertemuan 1 siklus II, yaitu:

- a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis, mendapat skor 3 dengan kategori Baik. Karena guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa.
- b) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan model pembelajaran yang digunakan, mendapat skor 2 dengan kategori Cukup. Karena guru menginformasikan model pembelajaran yang digunakan dalam bentuk lisan.
- c) Mengawali pembelajaran dengan mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan melalui apersepsi dan memotivasi kepada siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran,

mendapat skor 3 dengan kategori Baik. Karena guru melakukan apersepsi dengan baik dan memberikan motivasi

- d) Menjelaskan materi, mendapat skor 3 dengan kategori baik. Karena guru menjelaskan materi dengan jelas dan lengkap.
- e) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, mendapat skor 2 dengan kategori Cukup. Karena guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen berdasarkan prestasi akademik.
- f) Memandu dan membimbing kelompok belajar yang mengalami kesulitan saat mengerjakan LKS, mendapat skor 2 dengan kategori Cukup. Karena guru hanya memandu siswa dan tidak membimbing kelompok saat mengerjakan LKS.
- g) Menyimpulkan materi, mendapat skor 3 dengan kategori Baik. Karena guru menyimpulkan materi dengan baik dan ikut melibatkan siswa.
- h) Memberikan pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mendapat skor 3 karena guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas.

Terdapat 6 aspek yang diamati pada pertemuan 2 siklus II, yaitu:

- a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis, mendapat skor 3 dengan kategori baik, Guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa.
- b) Mengadakan apersepsi kepada siswa dan pemberian motivasi mendapat skor 2 dikategorikan cukup, karena guru melakukan apersepsi dengan baik tanpa disertai dengan pemberian motivasi.

- c) Memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya mendapat skor 3 dikategorikan baik, karena guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan jelas dan lengkap.
- d) Mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan dan mendapat skor 3 dikategorikan baik, karena guru memberikan arahan dan mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturannya.
- e) Menyimpulkan materi, mendapat skor 2 dikategorikan cukup karena Guru menyimpulkan seluruh isi materi secara umum dan dapat melibatkan siswa.
- f) Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan, mendapat skor 3 dikategorikan baik karena guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas.

## 2) Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II terangkum dalam lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada lampiran, adapun hasil pengamatannya yaitu:

Terdapat 5 aspek yang diamati pada pertemuan 2 siklus I, yaitu:

- a) Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran.
- b) Memperhatikan penjelasan guru (Apersepsi) mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa memperhatikan penjelasan guru
- c) Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya, mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT.
- d) Mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan TGT dalam turnamen mendapat skor 2 karena sebagian besar siswa mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan TGT dalam turnamen.
- e) Bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif, mendapat skor 2 dikategorikan cukup, karena sebagian besar siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif.

Terdapat 5 aspek yang diamati pada pertemuan 2 siklus II, yaitu:

- a) Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran mendapat skor 3 dikategorikan baik, karena semua siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran.

- b) Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
- c) Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya mendapat skor 3 karena semua siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT
- d) Mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa yang mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan TGT dalam turnamen.
- e) Menyimpulkan bersama guru dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif, mendapat skor 3 dikategorikan baik karena semua siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif.

#### **d. Tahap Analisis dan Refleksi**

Setelah pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran siklus II yang terdiri dari dua kali pertemuan maka dilakukan tes hasil belajar, hasilnya dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 4.4.berikut:

Tabel 4.4. Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA  
Siklus II

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Subjek	30
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	45
Rentang Skor	50
Skor rata-rata	81,50

Sumber: Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 4.4. diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II adalah 81,50. Skor yang dicapai siswa terbesar dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 45 dari skor tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan skor terendah yang mungkin dicapai 0 dengan rentang skor 50. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa cukup bervariasi.

Jika skor tes hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar pada Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat Tinggi	16	53,33%
71 – 84	Tinggi	12	40%
56 – 70	Sedang	1	3,33%
41 – 55	Rendah	1	3,33%
0 – 40	Sangat Rendah	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Tabel 4.5. menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V SD Inpers 250 Kawaka kecamatan Bangkala kabupaten Jeneponto persentase skor hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah, 3,33% siswa berada pada kategori rendah, 3,33%

Siswa berada pada kategori sedang, 40% siswa berada pada kategori tinggi dan 53,33% siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpers 250 kawaka kecamatan kabupaten Jenepono setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6.berikut:

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Kategori	Skala Nilai	Frekuensi	%	Keterangan
Belum Tuntas	0 – 69	2	6,67%	
Tuntas	70 – 100	28	93,33%	KKM =70
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>	

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,67% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 28 siswa dengan persentase 93,33%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus II sudah mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal telah mencapai 85% lebih siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  KKM 70.

Pembelajaran pada siklus II difokuskan pada peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga



diharapkan hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Hasil analisis dan refleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tindakan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan dan menjelaskan maksud LKS serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS.
- 2) Guru mampu mengorganisir dengan baik pembagian kelompok, serta memberikan pemahaman kepada siswa bahwa pembentukan kelompok secara heterogen dapat meningkatkan interaksi yang baik sehingga siswa tertib dalam membentuk kelompok bersama dengan teman-temannya.
- 3) Guru dapat mengontrol dengan baik ketika siswa melaksanakan model pembelajaran tipe TGT sehingga siswa dapat tertib dalam melaksanakan turnamen.
- 4) Guru mengumpulkan hasil kerja siswa.
- 5) Secara klasikal nilai hasil belajar siswa telah mencapai 85% lebih siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  KKM 70 dengan skor rata-rata 81,50.

*Games Tournament* pada siklus II, berlangsung baik dimana terjadi peningkatan dari hasil aktivitas mengajar guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu terdapat 28 siswa (93,33%) yang memperoleh nilai akhir di atas KKM (70).

Selanjutnya tabel berikut memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor pada Siklus I dan II

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
		I	II	I	II
85 – 100	Sangat Tinggi	6	16	20%	53,33%
71 – 84	Tinggi	18	12	60%	40%
56 – 70	Sedang	3	1	10%	3,33%
41 – 55	Rendah	3	1	10%	3,33%
0 – 40	Sangat Rendah	0	0	0%	0%

Sumber: Hasil Analisis Data Hasil Belajar

Dengan demikian pelaksanaan penelitian tindakan kelas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpers 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto pada mata pelajaran IPA telah berhasil pada siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

#### A. Pembahasan

Berdasarkan paparan data yang dikemukakan sebelumnya, maka fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games*

*Tournament*(TGT) di kelas V SD Inpres250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpers 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 24 siswa atau 80,64% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 70,33 atau dalam skala deskriptif dikategorikan sedang. Sehingga secara klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah karena secara klasikal belum mencapai 85% siswa yang memenuhi KKM.

Hasil belajar IPA pada siklus I masih berada pada kategori sedang karena guru belum melaksanakan langkah-langkah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dengan maksimal. Hal ini terlihat dari siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sebagian siswa ada yang tidak senang dengan pembagian kelompok dengan aturan heterogen sehingga mereka merasa tidak mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya yang lain, aktivitas guru yang kurang membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS sehingga siswa kurang memahami dalam menarik kesimpulan kegiatan percobaan yang dilakukan, guru memberikan kesimpulan bersama dengan siswa namun, kesimpulan yang disampaikan masih dibahas secara umum. Hasil belajar IPA pada siklus I masih rendah juga disebabkan oleh aktivitas-aktivitas siswa yang tidak relevan

dengan upaya peningkatan hasil belajar siswa karena masih belum dapat beradaptasi pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada siklus II, hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan karena dari 30 siswa kelas V terdapat 28 siswa atau 93,54% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 81,50% atau dalam skala deskriptif dikategorikan tinggi, sehingga secara klasikal nilai hasil belajar IPA siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena telah melampaui batas 85% siswa yang memenuhi KKM (70).

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II tidak terlepas peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sebagaimana yang di kemukakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* Shoimin (2014: 203).

Pada siklus II guru mampu melaksanakan lima langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan baik diantaranya aktivitas guru menjelaskan materi, menggunakan media kongkret dan gambar untuk menyampaikan materi sehingga siswa tertarik untuk memahami materi. Guru membagikan dan menjelaskan maksud LKS serta

membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS, Siswa sudah mampu beradaptasi dengan teman kelompoknya bahkan saling mendorong satu sama lain untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya saat turnamen. Guru mampu mengorganisir dengan baik ketika permainan berlangsung dan Guru sudah menguasai aturan dan skema model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta guru menambahkan aturan pemberian *sanksi* berupa pengurangan skor sehingga siswa lebih tertib dalam mengikuti turnamen, kesimpulan yang disampaikan oleh guru dibahas secara menyeluruh bersama siswa. Sedangkan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II rata-rata mengalami peningkatan persentase jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil evaluasi dalam setiap proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada dasarnya kebanyakan siswa merasa senang dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran apalagi saat mengikuti turnamen. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli dan beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) seperti yang terangkum dalam Slavin (2009: 167) memiliki peran yang sangat besar dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan prestasi siswa. Melalui evaluasi hasil pada setiap pembelajaran, ditemukan bahwa dari tindakan siklus I, siklus II dan tes akhir keseluruhan siklus diperoleh rata-rata nilai tes siswa baik secara individu maupun secara kelompok mengalami peningkatan.

Adapun beberapa hasil penelitian yang di anggap relevan dengan penelitian ini, yaitu : penelitian dari : Hermawan Widyastanto (2011) dengan hasil penelitan yaitu penerapan Kooperatif Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Meningkatkan Hasil Belajar Sains bagi Murid kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar. Juliana (2013) dengan hasil penelitian peningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigatio di kelas IV SD Inpres Rappocini Kota Makassar

Berdasarkan peningkatan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournament*) memungkinkan untuk dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya di SD.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar IPA siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya.

#### B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) harus dilengkapi dengan media pembelajaran yang inovatif, dan LKS yang layak dipertimbangkan untuk



menjadi bentuk pembelajaran alternative baik pada mata pelajaran IPA maupun pada mata pelajaran lainnya.

2. Dalam merapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana tertib, menarik perhatian dan menyenangkan siswa di dalam kelas. Suasana tertib jika guru mampu menanamkan motivasi pada siswa.
3. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan keterampilan siswa serta hasil belajar siswa.
4. Pada pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menerapkan di kelasnya masing-masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- UU Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Widyastanto, Sumaji. 2011. "Pengertian mata pelajaran IPA". Available at: [www.idshoong/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa/](http://www.idshoong/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa/) (Diakses 29 desember 2019 Pukul 09.41 Wib)
- Mikarsa Hera Lestari . dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M., 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soekanto Soerjono. 2002. *Teori Peranan*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purworejo, Riyadi. 2009. <http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/pembelajaran-kooperatif-cooperative.html> ( Diakses 20 desember 2019 Pukul 15.12 Wib).
- Slavvin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert E. 2008 *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suarjana. 2000. *Metode pembelajaran Kooperatif Teams Game Turnament*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Shoimin, Aris, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bundu, Patta. 2010. *Asesmen Pembelajaran IPA*. Makassar: UNM

Zubaedah, Siti. 2012. Multimedia Dalam pembelajaran.

Benyamin, BlooSm, 1979. Taxonomy of Educational Pbjective. New York: Longman.

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudijono, Anas. 2011. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**Lampiran 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)****Siklus I Pertemuan I**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Inpres 250 Kawaka</b>
<b>Kelas /Semester</b>	<b>: V/2 (dua )</b>
<b>Tema 6</b>	<b>: Panas dan Perpindahannya</b>
<b>Sub tema 1</b>	<b>: Suhu dan Kalor</b>
<b>Pembelajaran ke-</b>	<b>: 1</b>
<b>Fokus Pembelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia dan IPA</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 x 35 menit (6 JP)</b>

**A.KOMPETENSI INTI (KI)**

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

## B.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Membuat ringkasan narasi teks video/ gambar yang disajikan.
	3.3.2 Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraph bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.
	3.6.2 Mendemonstrasikan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.
	3.6.3 Mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1 Memahami perbedaan suhu dan kalor

### **C.TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraf bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.
2. Dengan membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
3. Dengan melakukan percobaan tentang bagaimana sumber energi panas dapat menyebabkan perubahan, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.
4. Dengan membuat laporan percobaan, siswa mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor secara tepat.

### **D.MATERI PEMBELAJARAN**

1. Teks Penjelasan
2. Ringkasan
3. Kalimat efektif
4. Surat undangan
5. Kalor dan Perpindahannya
6. Suhu dan kalor
7. Perpindahan kalor

### **E.METODE PEMBELAJARAN**

Model : Pembelajaran Kooperatif tipe TGT  
Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

### **F.MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR**

Media/Alat : 1. Teks bacaan.  
2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.  
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

### G.LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: <b>Disiplin</b>)</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: <b>Religius</b>)</li> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: <b>Religius</b>)</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>disiplin</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan <b>kegiatan literasi</b> yang telah dilakukan.</li> <li>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	<p>Penyajian kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penjelasan tentang sumber energy panas</li> <li>2. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran yang berisi tentang sumber energy panas</li> </ol> <p>Belajar dalam kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok secara heterogen</li> <li>2. Siswa dibagikan LKS untuk didiskusikan dengan teman kelompoknya.</li> <li>3. Guru menyampaikan beberapa petunjuk tentang kegiatan yang akan dilakukan baik melalui peragaan langsung maupun melalui penjelasan.</li> <li>4. Siswa dalam kelompok menyelesaikan LKS dan mendiskusikan jawabannya.</li> </ol> <p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan</li> <li>2. Siswa secara langsung bergantian memilih kartu bernomor yang telah disediakan dan menjawab</li> </ol>	180 menit



	<p>pertanyaan sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memberikan skor kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>4. Ssiswa mendiskusikan materi yang kurang di pahami di papan tulis yang hendak di kaji.</li> <li>5. Siswa mengumpulkan informasi melalui fasilitas perpustakaan, media elektronik dan sebagainya.</li> <li>6. Setiap kelompok mengkaji materi yang kurang di pahami</li> <li>7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.</li> </ol> <p>Tournament</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun meja turnamen dan memanggil siswa yang memiliki nilai tinggi berdasarkan permainan (<i>Game</i>) yang telah dilakukan</li> <li>2. Tiga siswa yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.</li> <li>3. Turnamen dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan pada kartu bernomor</li> </ol> <p>Penghargaan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah permainan dan tournament di laksanakan, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadir apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah belajar?</li> <li>• Bagian manakah yang paling kalian suka?</li> <li>• Bagian manakah yang tidak di sukai?</li> </ul> </li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <b><i>disiplin</i></b>.</li> <li>5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ol> <p>Salam</p>	15 menit

## H.PENILAIAN

### 1.Teknik Penilaian

#### Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

#### Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	3.1.1 Mengidentifikasi kalimat efektif.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	3.6.1 Menjelaskan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian

#### Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	4.1.1 Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan.	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14.
IPA	4.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17.

#### Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

#### Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

### 1. Bentuk Instrumen Penilaian

#### a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

**Melengkapi Tabel Informasi Hasil Pengamatan**

**Bentuk Penilaian : Tertulis**

**Instrumen Penilaian : Rubrik**

**KD IPA 3.6 dan 4.6**

<b>Kriteria</b>	<b>Baik Sekali (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu Pendampingan (1)</b>
Ketepatan informasi yang disajikan.	Semua informasi yang disajikan dalam tabel jelas dan tepat..	Terdapat 2 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat lebih dari 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel.
Kelengkapan informasi yang disajikan.	Semua informasi diisi dengan lengkap.	Ada 2 informasi yang tidak diisi.	Ada 3 informasi yang tidak diisi.	Ada lebih dari 3 informasi yang tidak diisi.

	dengan energi panas dengan.	dengan energi panas dengan tepat..	dengan energi panas dengan tepat.	panas dengan tepat..
--	--------------------------------	--	---	-------------------------

Jenepono, 26 Februari 2020

Mengetahui,

Guru Kelas V



**Asrianti, S.Pd**  
NIP.198102052014122002

Peneliti



**Suharningsi**  
NIM. 1547041020

Mengesahkan  
Kepala Sekolah



**Hasbawati, S.Pd**  
NIP. 196506121988032018

## BAHAN AJAR

Benda yang dapat menghasilkan energi panas disebut sumber energi panas. Sumber energi panas dapat kita jumpai di alam, salah satunya adalah matahari. Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Semua makhluk hidup memerlukan energi panas matahari. Energi panas matahari membantu proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut sebagai proses fotosintesis. Makanan yang dihasilkan dari hasil fotosintesis menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lainnya, termasuk manusia. Energi panas matahari dapat menerangi bumi sehingga udara di bumi menjadi hangat. Dalam kehidupan sehari-hari, energi panas matahari dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan manusia. Misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan padi setelah dipanen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan untuk mengeringkan pakaian yang basah. Cobalah kamu gosokkan kedua tanganmu selama satu menit! Apa yang kamu rasakan? Sekarang, ambillah sebuah mistar plastik! Kemudian gosok-gosokkanlah pada kain yang kering selama dua menit! Lalu sentuhlah permukaan mistar plastik itu! Apa yang kamu rasakan? Setelah kamu melakukan dua kegiatan tersebut, apakah kamu merasakan panas? Energi panas dapat dihasilkan ketika terjadi gesekan antara dua benda. Pada kegiatan di atas, gesekan antara kedua telapak tanganmu dan gesekan antara mistar dan kain, dapat menimbulkan energi panas. Selain matahari dan gesekan antara dua benda, energi panas juga dapat diperoleh dari api. Pada zaman dahulu, orang mendapatkan api dengan cara menggosokkan dua buah batu yang kering sampai keluar percikan api. Selain itu, nenek moyang kita dahulu menggunakan kayu kering lalu digosok-gosokkan dengan tanah yang kering sampai keluar api. Ternyata gesekan dua benda antara dua batu kering, dan gesekan antara dua kayu kering dapat menghasilkan energi panas berupa api. Saat ini api mudah dihasilkan dari korek api dan kompor.

**LEMBAR KERJA SISWA**

( LKS )

**TEMA 6** : **PANAS DAN PERPINDAHANNYA**

**SUB TEMA 1** : **SUHU DAN KALOR**

**PEMBELAJARAN KE** : **1**

**KELAS / SEMESTER** : **V / 2**

**HARI / TANGGAL** : .....

**ALOKASI WAKTU** : **6 X 35 MENIT**

**NAMA ANGGOTA KELOMPOK :**

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

**A. Judul LKS** : **Mengelompokkan benda-benda yang bersifat magne**

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan melakukan percobaan tentang bagaimana sumber energy panas dapat menyebabkan perubahan, siswa mampu menerapkan kosep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.

2. Dengan membuat laporan percobaan, siswa mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor secara tepat.

### **C. Alat dan Bahan**

1. Bacaan tentang sumber energy panas

### **D. Langkah-langkah Kegiatan**

1. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan berjudul Energi panas
2. Kemudian, siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa berdasarkan teks bacaan.

### **Berdiskusi**

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan percobaan sederhana yang telah kalian lakukan!

1. Apa yang dimaksud sumber energi panas?

Jawaban :

2. Tuliskan paling sedikit dua sumber energy panas yang kamu ketahui??

Jawaban :

3. Apa saja manfaat yang didapatkan makhluk hidup dari matahari?

Jawaban :

4. Tunjukkanlah cara-cara sederhana untuk membuktikan adanya energi panas di sekitarmu!

Jawaban :

5. Bagaimanakah cara nenek moyang kita untuk mendapatkan api?

Jawaban :



### KUNCI JAWABAN LKS

1. Sumber energi panas adalah benda yang dapat menghasilkan energy panas. Sumber energy panas dapat kita jumpai dialam, salah satunya adalah matahari. Matahari merupakan sumber energy panas terbesar.
2. 1. Matahari  
2. Menggunakan dua buah batu
3. Manfaat yang di dapatkan makhluk hidup dari matahari dalam berbagai kegiatan manusia misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan padi setelah di panen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan mengerikan pakaian yang basah.
4. Menggosokkan kedua telapak tangan selama satu menit, lalu mengambil sebuah mistar plastic, kemudian menggosok-gosokkan pada kain yang kering selama dua menit, lalu menyentuh permukaan mistar plastik, maka energy panas dapat dihasilkan ketika terjadi gesekan antara dua benda.
5. Pada zaman dahulu nenek moyang kita menggunakan kayu kering lalu di gosok-gosokkan dengan batu yang kering sampai keluar api. Gesekan dua benda antara dua batu kering, dan gesekan antara dua kayu kering dapat menghasilkan energy panas berupa api.

### Pedoman penskoran Siklus I pertemuan I

No	Bobot	Kriteria Penilaian
1	3	3 : Jika jawaban benar 2 : Jika jawaban hampir benar 1 : Jika jawaban salah
2	3	3 : Jika jawaban benar 2 : Jika jawaban hampir benar 1 : Jika jawaban salah
3	3	3 : Jika jawaban benar 2 : Jika jawaban hampir benar 1 : Jika jawaban salah
4	3	3 : Jika jawaban benar 2 : Jika jawaban hampir benar 1 : Jika jawaban salah
5	3	3 : Jika jawaban benar 2 : Jika jawaban hampir benar 1 : Jika jawaban salah

Jumlah skor : 15 point

Rumus menghitung skor nilai :  $\frac{\text{jumlah skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

### HASIL LKS SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

No	KELOMPOK	PENSKORAN					SKOR	NILAI
		SKOR NILAI						
		3	3	3	3	3		
1.	KELOMPOK 1	2	1	3	2	1	9	60
2.	KELOMPOK 2	2	1	2	1	2	8	53
3.	KELOMPOK 3	1	2	2	1	1	7	47
4.	KELOMPOK 4	2	2	1	1	2	8	53
5.	KELOMPOK 5	3	2	2	1	2	10	67
6.	KELOMPOK 6	1	1	3	2	1	8	53
<b>JUMLAH</b>							<b>50</b>	<b>333</b>
<b>RATA-RATA</b>								<b>50</b>

**Lampiran 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)****Siklus I Pertemuan II**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Inpres 250 Kawaka</b>
<b>Kelas /Semester</b>	<b>: V/2 (dua )</b>
<b>Tema 6</b>	<b>: Panas dan Perpindahannya</b>
<b>Sub tema 1</b>	<b>: Suhu dan Kalor</b>
<b>Pembelajaran ke-</b>	<b>: 2</b>
<b>Fokus Pembelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia, IPA, SBdP</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 6 x 35 menit (6 JP)</b>

**A.KOMPETENSI INTI (KI)**

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

## B.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan.
	3.3.2 Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraph bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.
	3.6.2 Mendemonstrasikan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.
	3.6.3 Mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1 Memahami perbedaan suhu dan kalor

### SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Mengidentifikasi alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor.
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor.
	4.2.2 mempraktikkan gerak melangkahakan kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan

## C.TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membuat kesimpulan dari bacaan siswa mampu menyajikan ringkasan teks penjelasan secara ringkasan dan jelas.

2. Dengan melakukan percobaan tentang cara kerja termometer, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab. Dengan menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan percobaan, siswa mampu membuat laporan tentang perubahan suhu akibat perpindahan kalor secara tepat.
3. Dengan mengamati nada nada yang digunakan dalam lagu yang disajikan, siswa mampu menentukan jenis tangga nada pada musik yang diperdengarkan secara jelas dan tepat.
4. Dengan menyanyikan lagu daerah, siswa mampu menyanyikan lagu bertangga nada pentatonis secara percaya diri.

#### D.MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan
2. Ringkasan
3. Kalimat efektif
4. Surat undangan
5. Kalor dan Perpindahannya
6. Suhu dan kalor
7. Perpindahan kalor Membuat gambar cerita.
8. Memainkan alat musik sederhana

#### F.METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

#### G.MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.  
2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.  
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

#### H.LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: <b>Disiplin</b> ) 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang	15 menit

	<p>siswa. (PPK: <b>Religius</b>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang <b>sikap syukur</b>.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>disiplin</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan <b>kegiatan literasi</b> yang telah dilakukan.</li> <li>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> </ol>	
Kegiatan inti	<p>Penyajian kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan penjelasan tentang perbedaan suhu dan panas</li> <li>b. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran yang berisi tentang perbedaan suhu dan panas</li> </ol> <p>Belajar dalam kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok secara heterogen</li> <li>2. Siswa dibagikan LKS untuk didiskusikan dengan teman kelompoknya.</li> <li>3. Guru menyampaikan beberapa petunjuk tentang kegiatan yang akan dilakukan baik melalui peragaan langsung maupun melalui penjelasan.</li> <li>4. Siswa dalam kelompok menyelesaikan LKS dan mendiskusikan jawabannya.</li> </ol> <p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan</li> <li>2. Siswa secara langsung bergantian memilih kartu bernomor yang telah disediakan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu.</li> </ol>	180 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memberikan skor kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>4. Ssiswa mendiskusikan materi yang kurang di pahami di papan tulis yang hendak di kaji.</li> <li>5. Siswa mengumpulkan informasi melalui fasilitas perpustakaan, media elektronik dan sebagainya.</li> <li>6. Setiap kelompok mengkaji materi yang kurang di pahami</li> <li>7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.</li> </ol> <p>Tournament</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun meja turnamen dan memanggil siswa yang memiliki nilai tinggi berdasarkan permainan (<i>Game</i>) yang telah dilakukan</li> <li>2. Tiga siswa yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.</li> <li>3. Turnamen dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan pada kartu bernomor</li> </ol> <p>Penghargaan Kelompok</p> <p>Setelah permainan dan tournament di laksanakan, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah belajar?</li> <li>• Bagian manakah yang paling kalian sukai?</li> <li>• Bagian manakah yang tidak di sukai?</li> </ul> </li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</li> <li>5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ol>	15 menit



	Salam	
--	-------	--

## I. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

#### b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	3.1.1 Mengidentifikasi kalimat efektif.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	3.6.1 Menjelaskan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian

#### A. Unjuk Kerja

Membuat Kesimpulan dari Bacaan

Bentuk Penilaian : Tertulis

Instrumen Penilaian : Daftar Periksa

KD BI 3.3 dan 4.3

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	4.1.1 Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan.	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14.
IPA	4.6.1 Mengidentifikasikan benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17.

#### c. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

#### d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

### 1. Bentuk Instrumen Penilaian

#### a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

### C. Melakukan Percobaan dan Menjawab Pertanyaan

Bentuk Penilaian : Praktik dan tertulis

Instrumen Penilaian : Rubrik

KD IPA 3.6 dan 4.6

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Ketepatan informasi yang disajikan.	Semua informasi yang disajikan dalam tabel jelas dan tepat..	Terdapat 2 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat lebih dari 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel.
Kelengkapan informasi yang disajikan.	Semua informasi diisi dengan lengkap.	Ada 2 informasi yang tidak diisi.	Ada 3 informasi yang tidak diisi.	Ada lebih dari 3 informasi yang tidak diisi.

Kesimpulan	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab semua pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian besar pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab satu pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..
------------	--	--	---	--

Jeneponto, 2 Maret 2020

Mengetahui,

Guru Kelas V



**Asrianti, S.Pd**  
NIP.198102052014122002

Peneliti



**Suharningsi**  
NIM. 1547041020

Mengesahkan  
Kepala Sekolah



## MATERI AJAR

Indra peraba, seperti telapak tangan tidak dapat menentukan secara tepat derajat panas dan dingin suatu benda. Tangan hanya dapat memperkirakan panas dan dingin suatu benda. Tangan tidak dapat menjelaskan berapa nilai derajat panas atau dinginnya suatu benda. Pernahkah kamu pergi berkemah ke daerah pegunungan? Ketika malam hari saat kamu berkemah di daerah pegunungan, kamu akan merasakan bahwa cuaca di sekitarmu terasa dingin sehingga kamu memerlukan jaket tebal untuk menghangatkan tubuhmu. Lain halnya dengan penduduk yang tinggal di dataran tinggi seperti daerah pegunungan. Mereka tidak terlalu merasakan hawa dingin karena mereka sudah terbiasa dengan hawa dingin di pegunungan.

Hal tersebut, membuktikan bahwa indra peraba tidak dapat digunakan untuk mengukur derajat panas suatu benda karena setiap orang memiliki perbedaan dalam merasakan suhu di sekitarnya. Nah, dalam ilmu pengetahuan alam untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan digunakan suatu besaran yang disebut suhu atau temperatur.

Panas (kalor) dan suhu adalah dua hal yang berbeda. Energi panas merupakan salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda. Ketika sebatang logam dipanaskan dengan api, batang logam tersebut mendapatkan energi panas dari api. Energi panas membuat batang logam tersebut menjadi panas. Ketika batang logam tersebut panas, suhunya meningkat. Ketika batang logam menjadi dingin, suhunya menurun. Suhu adalah besaran yang menyatakan derajat panas suatu benda. Suhu suatu benda menunjukkan tingkat energi panas benda tersebut. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah derajat Celcius ( $^{\circ}\text{C}$ ). Alat untuk mengukur suhu disebut termometer. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan kalorimeter

## LEMBAR KERJA SISWA

( LKS )

**TEMA 6** : **PANAS DAN PERPINDAHANNYA**

**SUB TEMA 1** : **SUHU DAN KALOR**

**PEMBELAJARAN KE** : **2**

**KELAS / SEMESTER** : **V / 2**

**HARI / TANGGAL** : .....

**ALOKASI WAKTU** : **6 X 35 MENIT**

**NAMA ANGGOTA KELOMPOK :**

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

**A. Judul LKS** : **Perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari**

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan melakukan percobaan tentang cara kerja termometer, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.
2. Dengan menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan percobaan, siswa mampu mengamati kembali dan menuliskan tentang langkah-langkah percobaan yang dilakukan pada perubahan suhu akibat perpindahan kalor secara tepat.

**C. Alat dan Bahan**

- a) Air
- b) Pewarna makanan
- c) Botol kecil
- d) Sedotan bening
- e) Lilin mainan/plastisin
- f) Kain hangat

**D. Langkah-langkah Kegiatan**

1. Tuangkan sedikit air yang telah diberikan beberapa tetes pewarna makanan ke dalam botol.
2. Tandai batas atas permukaan air dalam botol dengan menggunakan spidol.
3. Masukkan sedoton sehingga menyentuh permukaan air dalam botol.
4. Tutup dengan rapat sekeliling ujung lubang leher botol dengan plastisin sehingga tidak ada udara yang bisa masuk ke dalam botol.
5. Tempelkan kain hangat pada botol dan perhatikan baik-baik.
6. Tandai dengan spidol batas permukaan air dalam botol setelah botol ditempel kain hangat.

**Berdiskusi**

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan percobaan sederhana yang telah kalian lakukan!

**A. Percobaan**

1. Mengapa air didalam botol dapat naik ? jelaskan !

Jawaban :

2. Adakah peristiwa perpindahan panas pada percobaan tersebut ? jelaskan !

Jawaban :


3. Kesimpulan apakah yang kamu dapatkan dari kegiatan di atas?

Jawaban :

**B. Isilah**

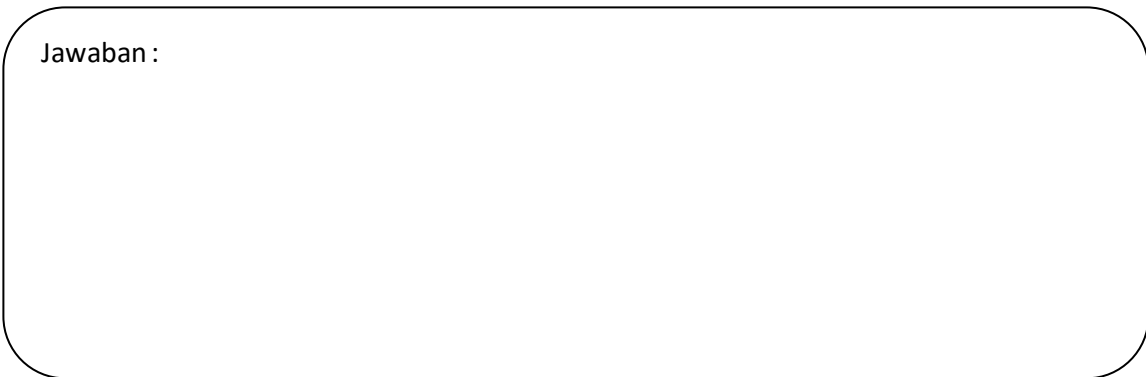
1. Apa judul bacaan di atas?

Jawaban :



2. Tuliskan kata-kata kunci pada setiap paragraph diatas!

Jawaban :



3. Buatlah sebuah pertanyaan dengan menggunakan kata kunci yang kamu tentukan dari setiap paragraph pada bacaan di atas!

Jawaban :





## KUNCI JAWABAN

- A. 1. Air didalam botol dapat naik karena terjadi perpindahan panas dari kain hangat yang ditempelkan ke botol. Percobaan yang dilakukan adalah membuat termometer yang menggunakan air untuk mengukur suhu benda dengan menggunakan botol sedotan air dan kain hangat.
2. Ada. ketika kain hangat ditempelkan pada botol, permukaan air akan naik. Hal ini menunjukkan bahwa air didalam botol memuai setelah menerima energi panas dari kain hangat
3. Setelah melakukan percobaan diatas diperoleh hasil bahwa air didalam botol dapat naik karena terjadi perpindahan panas dari kain hangat yang di tempelkan pada botol. Hal ini menunjukkan bahwa air didalam botol memuai setelah menerima energi panas dari kain hangat yang di tempelkan pada botol.
- B.1. Perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
2. 1. Suhu
  2. Panas
  3. Apakah perbedaan panas dan suhu?

### Pedoman Penskoran Siklus I Pertemuan II

#### A. Isian

No	Bobot	Kriteria Penilaian
1.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
2.	3	3: Jika jawaban benar 2. Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
3.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah

Jumlah skor : 9 point

Rumusan menghitung skor nilai :  $\frac{\text{Jumlah skor dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

Jumlah skor maksimum

#### B. Percobaan

No	Bobot	Kriteria Penilaian
1.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar

		1. Jika jawaban salah
2.	3	3: Jika jawaban benar 2. Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
3.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah

Jumlah skor : 9 point

Rumusan menghitung skor nilai :  $\frac{\text{Jumlah skor dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

Jumlah skor maksimum

**HASIL LKS SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

NO	NAMA KELOMPOK	PENSKORAN							
		1	2	3	4	5	6	SKOR	NILAI
1.	KELOMPOK 1	1	2	1	2	1	1	8	80
2.	KELOMPOK 2	1	1	1	1	1	2	7	70
3.	KELOMPOK 3	3	1	1	1	2	1	9	90
4.	KELOMPOK 4	1	1	1	1	1	1	6	60
5.	KELOMPOK 5	1	1	3	1	2	1	9	90
6.	KELOMPOK 6	1	1	1	1	1	2	7	70
<b>JUMLAH</b>									<b>460</b>
<b>RATA-RATA</b>									<b>77</b>

## LAMPIRAN 3

## Daftar Nilai TGT

Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 1</b>				
1	RSA	90	50	140
2	MD			
3	MR			
4	MRS			
5	AR			
<b>Kelompok 2</b>				
1	RS	90	60	150
2	RM			
3	SS			
4	AZH			
5	SAC			

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 3</b>				
1	DW	70	60	130
2	AP			
3	MG			
4	NR			
5	NM			
<b>Kelompok 4</b>				
1	KA	60	50	110
2	HN			
3	NA			
4	KA			
5	MIZ			

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 5</b>				
1	SC	70	50	120
2	BYJ			
3	FH			
4	NH			
5	FH			
<b>Kelompok 6</b>				
1	IL	60	40	100
2	MF			
3	AP			
4	AR			
5	SWJ			

## LAMPIRAN 4

TES HASIL BELAJAR  
SIKLUS 1

TANGGAL :.....  
NAMA :.....  
NIS :.....

A. Silahkan jawaban yang paling tepat!

1. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh perpindahan panas secara radiasi yaitu ...
  - a. Orang-orang yang merasa hangat di sekitar api unggun
  - b. Air panas yang mendidih
  - c. Cahaya matahari sampai ke bumi
  - d. Panas api lilin yang terasa di dekatnya
  
2. Alumunium sering digunakan sebagai bahan untuk membuat panci karena ...
  - a. isolator yang baik
  - b. benda yang berat
  - c. benda yang lunak
  - d. konduktor yang baik
  
3. Pada umumnya, benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik juga dapat menghantarkan ....
  - a. Aliran sinyal
  - b. Aliran listrik
  - c. Aliran air
  - d. Aliran es
  
4. Salah satu bontoh benda yang memanfaatkan isolator dan konduktor secara bersama yaitu ...
  - a. Setrika
  - b. Termos
  - c. Ember
  - d. Pisau
  
5. Di bawah ini yang termasuk benda yang baik dimanfaatkan untuk gagang panci yaitu....
  - a. Kayu
  - b. Alumunium



- c. Besi
  - d. Kain
6. Bagian dari setrika yang merupakan isolator yaitu ....
- a. mur alumunium
  - b. kabel tembaga
  - c. alas besi
  - d. karet gagang
7. Setrika memanfaatkan jenis perpindahan panas (kalor) secara ....
- a. Kondensasi
  - b. Konveksi
  - c. Konduksi
  - d. Radiasi
8. Bahan dari plastik banyak digunakan sebagai wadah berbagai minuman dan makanan karena sifatnya ....
- a. berat dan tahan api
  - b. ringan dan tahan api
  - c. ringan dan tahan panas
  - d. ringan dan kedap air
9. Solder memanfaatkan perpindahan panas (kalor) secara ....
- a. Konduksi
  - b. Konveksi
  - c. Radiasi
  - d. Respirasi
10. Di bawah ini alat yang dapat menghasikan panas yaitu ....
- a. Setrika dan kipas angin
  - b. Televisi dan kipas angin
  - c. Oven dan blender
  - d. Oven dan setrika
11. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu ....
- a. Alumunium
  - b. Karet
  - c. Besi
  - d. Baja
12. Benda yang dapat menghantarkan panas dengan baik disebut ....

- a. Orator
- b. Isolator
- c. Konduktor
- d. Generator

13. Sinar atau panas matahari sampai ke bumi merupakan contoh perpindahan panas (kalor) secara ....

- a. Evaporasi
- b. Radiasi
- c. Konduksi
- d. Konveksi

14. Termos air panas mempunyai fungsi sebagai ....

- a. Wadah panas
- b. Isolator panas
- c. Konduktor panas
- d. Sumber panas

15. Cangkir yang diisi air panas akan membuat gagangnya ikut panas. Hal tersebut memperlihatkan bahwa terjadi perpindahan panas (kalor) secara ....

- a. Radiasi
- b. Kondensasi
- c. Konduksi
- d. Konveksi

16. Ketika kita memasak air, perpindahan panas (kalor) yang terjadi adalah ....

- a. Evaporasi
- b. Radiasi
- c. Konduksi
- d. Konveksi

17. Perpindahan panas yang diikuti dengan aliran zatnya disebut ....

- a. Konduksi
- b. Konveksi
- c. Radiasi
- d. Respirasi

18. Benda yang tidak dapat menghantarkan panas dengan baik apabila terkena api maka akan ....

- a. Mudah dingin
- b. Mudah terbakar

- c. Mudah memuai
- d. Mudah menyerap api

19. Pada saat kita memasak air maka terjadi perpindahan panas secara ....

- a. Kondensasi
- b. Radiasi
- c. Konveksi
- d. Konduksi



20. Termos air terbuat dari ....

- a. kaca, gabus, dan kain
- b. alumunium, karet dan kaca
- c. palstik, kaca, dan gabus
- d. besi, kaca, dan plastik

KUNCI JAWABAN :

TES HASIL BELAJAR  
SIKLUS 1

1 B	6 D	11 B	16 D
2 D	7 C	12 C	17 B
3 B	8 D	13 B	18 B
4 A	9 A	14 B	19 C
5 A	10 D	15 C	20 C

**Untuk tiap jawaban yang benar mendapatkan Skor = 1**

Rumus menghitung skor nilai :  $\frac{\text{jumlah Skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

## Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Siklus II Pertemuan I**

<b>Sekolah</b>	: SD Inpres 250 Kawaka
<b>Kelas /Semester</b>	: V/2 (dua )
<b>Tema 6</b>	: Panas dan Perpindahannya
<b>Sub tema 1</b>	: Suhu dan Kalor
<b>Pembelajaran ke-</b>	: 5
<b>Fokus Pembelajaran</b>	: Bahasa Indonesia dan IPA.SBdP
<b>Alokasi Waktu</b>	: 6 x 35 menit (6 JP)

**A.KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI****Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Membuat ringkasan narasi teks video/ gambar yang disajikan.
	3.3.2 Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraph bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.6 mengidentifikasi kegiatan yang ia lakukan sehari-hari dan menentukan energi panas (kalor) yang dibutuhkan
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.4.6 membandingkan jenis-jenis kegiatan yang berbeda dan menentukan kegiatan mana yang membutuhkan energi panas yang lebih banyak

### **SBdP**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Mengidentifikasi alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor.
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor.
	4.2.2 mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan

### **C.TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membuat kesimpulan dari bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks penjelasan secara tepat dan mudah dimengerti.
2. Dengan mengidentifikasi kegiatan sehari-hari yang menggunakan energi panas, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.
3. Dengan melengkai tabel tangga nada, siswa mampu menentukan jenis tangga nada pada musik yang diperdengarkan secara benar.

### **D.MATERI PEMBELAJARAN**

1. Teks Penjelasan
2. Ringkasan
3. Kalimat efektif
4. Surat undangan
5. Perubahan akibat perubahan suhu

### **E.METODE PEMBELAJARAN**

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

### **F.MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR**

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

#### G.LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: <b>Disiplin</b>)</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: <b>Religius</b>)</li> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang <b>sikap syukur</b>.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>disiplin</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan <b>kegiatan literasi</b> yang telah dilakukan.</li> <li>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	<p>Penyajian kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penjelasan tentang perubahan akibat perubahan suhu</li> </ol>	180 menit

	<p>2. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran yang berisi tentang perubahan akibat perubahan suhu</p> <p>Belajar dalam kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok secara heterogen</li> <li>2. Siswa dibagikan LKS untuk didiskusikan dengan teman kelompoknya.</li> <li>3. Guru menyampaikan beberapa petunjuk tentang kegiatan yang akan dilakukan baik melalui peragaan langsung maupun melalui penjelasan.</li> <li>4. Siswa dalam kelompok menyelesaikan LKS dan mendiskusikan jawabannya.</li> </ol> <p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan</li> <li>2. Siswa secara langsung bergantian memilih kartu bernomor yang telah disediakan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu.</li> <li>3. Guru memberikan skor kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>4. Ssiswa mendiskusikan materi yang kurang di pahami di papan tulis yang hendak di kaji.</li> <li>5. Siswa mengumpulkan informasi melalui fasilitas perpustakaan, media elektronik dan sebagainya.</li> <li>6. Setiap kelompok mengkaji materi yang kurang di pahami</li> <li>7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.</li> </ol> <p>Turnament</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun meja turnamen dan memanggil siswa yang</li> </ol>	
--	--	--



	<p>memiliki nilai tinggi berdasarkan permainan (<i>Game</i>) yang telah dilakukan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tiga siswa yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.</li> <li>3. Turnamen dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan pada kartu bernomor</li> </ol> <p>Penghargaan Kelompok</p> <p>Setelah permainan dan tournament dilaksanakan, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah belajar?</li> <li>• Bagian manakah yang paling kalian sukai?</li> <li>• Bagian manakah yang tidak disukai?</li> </ul> </li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <b><i>disiplin</i></b>.</li> <li>5. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</li> </ol> <p>Salam</p>	15 MENIT

## H.PENILAIAN

### 1.Teknik Penilaian

#### A. Menjawab Pertanyaan dan Gambar

- Bagaimana ukuran kedua panci tersebut?

- Manakah panci yang berisi air lebih banyak? A atau B?
- Jika kedua panci air itu dididihkan, panci manakah yang memerlukan waktu lebih lama untuk mendidihkannya?
- Mengapa?
- Bagaimana hubungan antara energi panas yang dibutuhkan untuk mendidihkan air didalam panci dengan suhu air didalamnya?
- Apa kesimpulan yang didapatkan dari kegiatan diatas?

#### B. Tabel tentang Tanggung Jawab

Bentuk Penilaian : Tertulis

Instrumen Penilaian : Rubrik

KD PPKn 3.2 dan 4.2

#### C. Bernyanyi dan Melengkapi Tabel

Bentuk Penilaian : Praktik dan tertulis

Instrumen Penilaian : Centang

KD SBdP 3.2 dan 4.2

##### a. Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

##### b. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

#### 1. Bentuk Instrumen Penilaian

##### a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

#### C. Melakukan Percobaan dan Menjawab Pertanyaan

Bentuk Penilaian : Praktik dan tertulis

Instrumen Penilaian : Rubrik

KD IPA 3.6 dan 4.6

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu
----------	-------------	------	-------	-------

	(4)	(3)	(2)	Pendampingan (1)
--	-----	-----	-----	---------------------

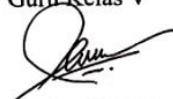
129

	(4)	(3)	(2)	Pendampingan (1)
Ketepatan informasi yang disajikan.	Semua informasi yang disajikan dalam tabel jelas dan tepat..	Terdapat 2 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat lebih dari 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel.
Kelengkapan informasi yang disajikan.	Semua informasi diisi dengan lengkap.	Ada 2 informasi yang tidak diisi.	Ada 3 informasi yang tidak diisi.	Ada lebih dari 3 informasi yang tidak diisi.
Kesimpulan	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab semua pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian besar pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab satu pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..

Jeneponto, 9 Maret 2020

Mengetahui,

Guru Kelas V


**Asrianti, S.Pd**

NIP.198102052014122002

Peneliti


**Suharningsi**

NIM. 1547041020

Mengesahkan

**Hasbawati, S.Pd**

NIP. 196506121988032018



## BAHAN AJAR

Hari masih sangat pagi. Siti terbangun karena mendengar suara azan subuh dari musala. Siti segera menunaikan kewajibannya untuk sholat. Siti mengira ia orang pertama yang terbangun pada pagi hari itu. Ternyata ia melihat Ibu sudah berada di dapur. Setelah melakukan sholat subuh, Siti menghampiri ibunya yang sedang menyalakan kompor. Siti melihat Ibu sedang memasak air pada dua panci yang berbeda. Panci pertama yang berukuran lebih besar berisi air setengah penuh. Air di panci pertama akan digunakan Ibu untuk merebus sayur. Panci kedua berukuran lebih kecil berisi air yang hampir penuh. Panci kedua akan digunakan Ibu untuk membuat teh. Siti menduga-duga, air dalam panci manakah yang akan mendidih lebih cepat. Diam-diam Siti melakukan pengamatan sambil membantu ibunya menyiapkan sarapan.



## LEMBAR KERJA SISWA

( LKS )

**TEMA 6** : **PANAS DAN PERPINDAHANNYA**

**SUB TEMA 1** : **SUHU DAN KALOR**

**PEMBELAJARAN KE** : **5**

**KELAS / SEMESTER** : **V / 2**

**HARI / TANGGAL** : .....

**ALOKASI WAKTU** : **6 X 35 MENIT**

**NAMA ANGGOTA KELOMPOK :**

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

**A. Judul LKS** :

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengidentifikasi kegiatan sehari-hari yang menggunakan energi panas, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.

**C. Alat dan Bahan**

- a) Teks bacaan

**D. Langkah-langkah Kegiatan**

1. Siswa diminta untuk membaca teks bacaan
2. Kemudian, siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa berdasarkan teks bacaan.

**Berdiskusi**

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan pengamatan gambar yang telah kalian amati!



1. Bagaimana ukuran kedua panci tersebut?

Jawaban :

2. Manakah panci yang berisi air lebih banyak? A atau B?

Jawaban :

3. Jika kedua panci berisi air itu dididihkan, panci manakah yang akan memerlukan waktu lebih lama untuk mendidihkan air di dalamnya?

Jawaban :

4. Bagaimana hubungan antara energi panas yang dibutuhkan untuk mendidihkan air di dalamnya? (Air mendidih pada suhu  $100^{\circ}\text{C}$ ).

Jawaban :



## KUNCI JAWABAN

1. A : Besar  
B : Kecil
2. A
3. B
4. Hubungan antara energy panas yang dibutuhkan untuk mendidihkan air di dalam panci dengan suhu air di dalamnya energy panas sebanding dengan perubahan suhu. Semakin besar perubahan suhu, semakin besar energy panas yang dibutuhkan.

**Pedoman Penskoran Siklus II Pertemuan I**

No	Bobot	Kriteria Penilaian
1.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
2.	3	3: Jika jawaban benar 2. Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
3.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
4.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah

Jumlah skor : 12 point

Rumusan menghitung skor nilai :  $\frac{\text{Jumlah skor dinilai}}{100}$

Jumlah skor maksimum

**HASIL LKS SIKLUS 2 PERTEMUAN 1**

NO	NAMA KELOMPOK	PENSKORAN				SKOR	NILAI
		SKOR NILAI					
		3	3	3	3		
1.	KELOMPOK 1	3	3	2	3	11	86
2.	KELOMPOK 2	3	3	2	2	10	66
3.	KELOMPOK 3	3	3	3	2	11	80
4.	KELOMPOK 4	3	2	2	2	9	80
5.	KELOMPOK 5	3	3	2	2	10	73
6.	KELOMPOK 6	3	3	2	3	11	86
<b>JUMLAH</b>						<b>60</b>	<b>471</b>
<b>RATA-RATA</b>							<b>78</b>

## Lampiran 6

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Siklus II Pertemuan II**

**Sekolah** : SD Inpres 250 Kawaka  
**Kelas /Semester** : V/2 (dua )  
**Tema 6** : Panas dan Perpindahannya  
**Sub tema 2** : Perpindahan Kalor di Sekitar kita  
**Pembelajaran ke-** : 1  
**Fokus Pembelajaran** : Bahasa Indonesia dan IPA  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit

**A.KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI****Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan.
	3.3.2 Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraph bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.

**IPA**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.

	3.6.2 Mendemonstrasikan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor.
	3.6.3 Mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda.
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1 Memahami perbedaan suhu dan kalor

### C.TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membuat peta konsep, siswa mampu menjelaskan isi teks penjelasan dari media cetak secara benar.
2. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
3. Dengan melakukan percobaan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi secara mandiri.

### D.MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan
2. Ringkasan
3. Kalimat efektif
4. Surat undangan
5. Kalor dan Perpindahannya
6. Suhu dan kalor
7. Perpindahan kalor

### E.METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

### F.MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.  
2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.  
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

### G.LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: <b>Disiplin</b> ) 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh	15 menit

	<p>salah seorang siswa. (PPK: <b>Religius</b>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang <b>sikap syukur</b>.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <b>disiplin</b> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</li> <li>8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</li> <li>9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. (PPK: <b>Nasionalis</b>)</li> </ol>	
Kegiatan inti	<p>Penyajian kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penjelasan tentang perpindahan panas atau kalor</li> <li>2. Siswa diminta untuk membaca buku pelajaran yang berisi tentang perpindahan panas atau kalor</li> </ol> <p>Belajar dalam kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok secara heterogen</li> <li>2. Siswa dibagikan LKS untuk didiskusikan dengan teman kelompoknya.</li> <li>3. Guru menyampaikan beberapa petunjuk tentang kegiatan yang akan dilakukan baik melalui peragaan langsung maupun melalui penjelasan.</li> <li>4. Siswa dalam kelompok menyelesaikan LKS dan mendiskusikan jawabannya.</li> </ol> <p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan</li> </ol>	180 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa secara langsung bergantian memilih kartu bernomor yang telah disediakan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu.</li> <li>3. Guru memberikan skor kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>4. Ssiswa mendiskusikan materi yang kurang di pahami di papan tulis yang hendak di kaji.</li> <li>5. Siswa mengumpulkan informasi melalui fasilitas perpustakaan, media elektronik dan sebagainya.</li> <li>6. Setiap kelompok mengkaji materi yang kurang di pahami</li> <li>7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.</li> </ol> <p>Turnament</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun meja turnamen dan memanggil siswa yang memiliki nilai tinggi berdasarkan permainan (<i>Game</i>) yang telah dilakukan</li> <li>2. Tiga siswa yang tinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.</li> <li>3. Turnamen dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan pada kartu bernomor</li> </ol> <p>Penghargaan Kelompok</p> <p>Setelah permainan dan tournament di laksanakan, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: <b>Reflektif</b>): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?</li> <li>• Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?</li> </ul> </li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> </ol>	15 nit

	<p>3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i></p> <p>4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>.</p> <p>5. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: <b>Religius</b>)</p>	
--	---	--

## H.PENILAIAN

### 1.Teknik Penilaian

#### a.Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *disiplin*.

#### b.Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	KD Bahasa Indonesia 3.3 dan 4.3	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	KD IPA 3.6 dan 4. 6	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian

#### c.Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	4.1.1 Membuat ringkasan narasi teks video/gambar yang disajikan.	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14.
IPA	4.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas.	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17.

#### d.Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.



**e. Pengayaan**

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

**1. Bentuk Instrumen Penilaian****a. Jurnal Penilaian Sikap**

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

**Melengkapi Tabel Informasi Hasil Pengamatan**

**Bentuk Penilaian : Tertulis**

**Instrumen Penilaian : Rubrik**

**KD IPA 3.6 dan 4.6**

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Ketepatan informasi yang disajikan.	Semua informasi yang disajikan dalam tabel jelas dan tepat..	Terdapat 2 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel..	Terdapat lebih dari 3 kesalahan informasi yang disajikan dalam tabel.

Kesimpulan	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab semua pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian besar pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat.	Siswa dapat membuat kesimpulan dengan menjawab satu pertanyaan yang berhubungan dengan energi panas dengan tepat..
------------	--	--	---	--

Jeneponto, 12 Maret 2020

Mengetahui,

Guru Kelas V



**Asrianti, S.Pd**  
NIP.198102052014122002

Peneliti



**Suharningsi**  
NIM. 1547041020

Mengesahkan  
Kepala Sekolah



## BAHAN AJAR

### A. Menyelidiki Perpindahan Panas secara Konduksi !

#### **Alat dan Bahan yang Diperlukan:**

1. Sebuah sendok dari logam
2. 200 mL air hangat
3. Sebuah gelas bening

#### **Cara Kerja:**

1. Masukkan air hangat ke dalam gelas bening
2. Masukkan sendok ke dalam gelas yang berisi air hangat.
3. Setelah beberapa saat peganglah ujung sendok dengan tanganmu.
4. Tetaplah memegang ujung sendok selama lebih kurang 2—3 menit.

### B. Bacalah!

#### Perpindahan Kalor Secara Konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat

Agar kamu lebih mudah memahami peristiwa konduksi, mari kita lakukan kegiatan ini. Peristiwa konduksi dapat diumpamakan dengan kegiatan memindahkan buku secara estafet yang dilakukan oleh kamu dan teman-temanmu. Buku yang dipindahkan secara estafet kita upamakan sebagai kalor dan orang yang memindahkannya sebagai zat perantaranya. Ketika kamu dan teman-temanmu memindahkan buku secara estafet, yang berpindah hanya buku itu saja. Sedangkan kamu dan temanmu sebagai perantara tetap diam di tempat, tidak berpindah. Begitu pula dengan peristiwa konduksi. Hanya kalor yang berpindah, zat perantaranya tetap.

Saat kamu membuat teh dan memegang salah satu ujung sendok yang dimasukkan ke dalam air panas apa yang terjadi? Lama-kelamaan ujung sendok yang kamu pegang juga akan terasa panas. Peristiwa tersebut merupakan salah satu contoh perpindahan kalor

secara konduksi. Pada perpindahan kalor secara konduksi, kalor akan berpindah dari benda bersuhu tinggi menuju benda yang suhunya lebih rendah.

Peristiwa konduksi juga dapat kamu jumpai pada saat kamu memasak. Pada saat kamu menggoreng, ujung spatula yang kamu pegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor. Setrika listrik merupakan alat yang cara kerjanya menggunakan prinsip perpindahan panas secara konduksi.

Ketika setrika dihubungkan dengan arus listrik maka arus listrik akan mengalir melalui elemen pemanas. Panas dari elemen akan berpindah kebagian alas besi setrika yang tebal.

**LEMBAR KERJA SISWA**

( LKS )

**TEMA 6** : **PANAS DAN PERPINDAHANNYA**

**SUB TEMA 2** : **PERPINDAHAN KALOR DI SEKITAR KITA**

**PEMBELAJARAN KE** : **1**

**KELAS / SEMESTER** : **V / 2**

**HARI / TANGGAL** : .....

**ALOKASI WAKTU** : **6 X 35 MENIT**

**NAMA ANGGOTA KELOMPOK :**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

**A. Judul LKS** :

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan melalui gambar, siswa mampu menjelaskan cara-cara perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan dengan menggunakan sendok dan air panas, siswa mampu membuktikan perpindahan kalor secara konduksi dengan mandiri.

**C. Alat dan Bahan**

- a) Sendok dari logam
- b) 200 mL air hangat
- c) Sebuah gelas bening

**D. Langkah-langkah Kegiatan**

1. Masukkan air hangat ke dalam gelas bening.
2. Masukkan sendok ke dalam gelas yang berisi air hangat.
3. Setelah beberapa saat peganglah ujung sendok dengan tanganmu
4. Tetaplah memegang ujung sendok selama lebih kurang 2-3 menit.
5. Catatlah apa yang kamu rasakan.

**Berdiskusi**

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan percobaan sederhana yang telah kalian lakukan!

1. Apa yang kamu rasakan setelah memegang sendok yang dimasukkan dalam air hangat?

Jawaban :

2. mengapa ujung sendok yang kamu pegang terasa panas?

Jawaban :

3. termasuk peristiwa apakah perpindahan panas pada percobaan ini mengapa disebut demikian?

Jawaban :

## Perpindahan Kalor Secara Konduksi

Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat.

Agar kamu lebih mudah memahami peristiwa konduksi, mari kita lakukan kegiatan ini. Peristiwa konduksi dapat diumpamakan dengan kegiatan memindahkan buku secara estafet yang dilakukan oleh kamu dan teman-temanmu. Buku yang dipindahkan secara estafet kita upamakan sebagai kalor dan orang yang memindahkannya sebagai zat perantaranya. Ketika kamu dan teman-temanmu memindahkan buku secara estafet, yang berpindah hanya buku itu saja. Sedangkan kamu dan temanmu sebagai perantara tetap diam di tempat, tidak berpindah. Begitu pula dengan peristiwa konduksi. Hanya kalor yang berpindah, zat perantaranya tetap.

Saat kamu membuat teh dan memegang salah satu ujung sendok yang dimasukkan ke dalam air panas apa yang terjadi? Lama-kelamaan ujung sendok yang kamu pegang juga akan terasa panas. Peristiwa tersebut merupakan salah satu contoh perpindahan kalor secara konduksi. Pada perpindahan kalor secara konduksi, kalor akan berpindah dari benda bersuhu tinggi menuju benda yang suhunya lebih rendah.

Peristiwa konduksi juga dapat kamu jumpai pada saat kamu memasak. Pada saat kamu menggoreng, ujung spatula yang kamu pegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor.

Setrika listrik merupakan alat yang cara kerjanya menggunakan prinsip perpindahan panas secara konduksi. Ketika setrika dihubungkan dengan arus listrik maka arus listrik akan mengalir melalui elemen pemanas. Panas dari elemen akan berpindah ke bagian alas besi setrika yang tebal.



Berdasarkan bacaan di atas, lakukanlah kegiatan berikut ini!

1. Deskripsikan cara perpindahan panas secara konduksi menurut pemahamanmu berdasarkan keterangan pada bacaan!

Jawaban :

2. Tuliskanlah beberapa contoh peristiwa perpindahan panas secara konduksi berdasarkan bacaan di atas!

Contoh perpindahan panas secara konduksi berdasarkan bacaan

- 1.
- 2.
- 3.

KUNCI JAWABAN LKS  
SIKLUS II PERTEMUAN II

1. Sendok yang di masukkan ke dalam air hangat menjadi panas pula.
  2. Ujung sendiri yang di pegang terasa hangat karena sendok merupakan salah satu konduktor yang mampu menghantarkan kalot. Peristiwa tersebut termasuk perpindahan panas secara konduktor.
  3. Termasuk kedalam peristiwa perpindahan panas secara konduksi karna ujung sendok yang bersentuhan dengan benda panas seperti air mendidih
  4. Perpindahan kalor secara konduksi disebut juga perpindahan kalor secara hantaran, yaitu perpindahan kalor tanpa memindahkan zat perantaranya. Pada peristiwa perpindahan kalor secara konduksi, yang berpindah hanya energi kalornya saja. Umumnya, perpindahan kalor secara konduksi terjadi pada zat padat.
  5. -Buku yang dipindahkan secara estafet kita upamakan sebagai kalor dan orang yang memindahkannya sebagai zat perantaranya. Ketika kamu dan teman-temanmu memindahkan buku secara estafet, yang berpindah hanya buku itu saja. Sedangkan kamu dan temanmu sebagai perantara tetap diam di tempat, tidak berpindah. Begitu pula dengan peristiwa konduksi. Hanya kalor yang berpindah, zat perantaranya tetap.
- Saat kamu membuat teh dan memegang salah satu ujung sendok yang dimasukkan ke dalam air panas apa yang terjadi? Lama-kelamaan ujung sendok yang kamu pegang juga akan terasa panas. Peristiwa tersebut merupakan salah satu contoh perpindahan kalor secara konduksi. Pada perpindahan kalor secara konduksi, kalor akan berpindah dari benda bersuhu tinggi menuju benda yang suhunya lebih rendah.
- Peristiwa konduksi juga dapat kamu jumpai pada saat kamu memasak. Pada saat kamu menggoreng, ujung spatula yang kamu pegang akan terasa panas walaupun ujungnya tidak bersentuhan dengan api kompor.

**Pedoman Penskoran Siklus 2 Pertemuan 2**

No	Bobot	Kriteria Penilaian
1.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
2.	3	3: Jika jawaban benar 2. Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
3.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
4.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah
5.	3	3: Jika jawaban benar 2: Jika jawaban hampir benar 1. Jika jawaban salah

Jumlah skor : 15 point

Rumusan menghitung skor nilai :  $\frac{\text{Jumlah skor dinilai}}{100}$

Jumlah skor maksimum

**HASIL LKS SIKLUS 2 PERTEMUAN 2**

NO	NAMA KELOMPOK	PENSKORAN					SKOR	NILAI
		SKOR NILAI						
		3	3	3	3	3		
1.	KELOMPOK 1	3	3	2	3	2	13	86
2.	KELOMPOK 2	3	2	3	1	2	11	73
3.	KELOMPOK 3	3	3	3	2	2	13	86
4.	KELOMPOK 4	3	3	2	3	3	14	93
5.	KELOMPOK 5	3	3	2	3	2	13	86
6.	KELOMPOK 6	3	3	2	2	2	12	80
<b>JUMLAH</b>							<b>76</b>	<b>504</b>
<b>RATA-RATA</b>								<b>84</b>

## LAMPIRAN 7

## Daftar Nilai TGT

Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 1</b>				
1	RSA	90	50	140
2	MD			
3	MR			
4	MRS			
5	AR			
<b>Kelompok 2</b>				
1	RS	90	60	150
2	RM			
3	SS			
4	AZH			
5	SAC			

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 3</b>				
1	DW	80	60	140
2	AP			
3	MG			
4	NR			
5	NM			
<b>Kelompok 4</b>				
1	KA	90	50	140
2	HN			
3	NA			
4	KA			
5	MIZ			

No	Nama Siswa	Nilai Kelompok		Jumlah Nilai
		Games	Tournament	
<b>Kelompok 5</b>				
1	SC	70	60	130
2	BYJ			
3	FH			
4	NH			
5	FH			
<b>Kelompok 6</b>				
1	IL	80	40	120
2	MF			
3	AP			
4	AR			
5	SWJ			

## LAMPIRAN 8

TES HASIL BELAJAR  
SIKLUS 2

TANGGAL :.....  
NAMA :.....  
NIS :.....

1. Kertas, kayu, dan kain adalah contoh benda ....
  - a. Mudah memuai
  - b. Konduktor panas
  - c. Isolator panas
  - d. Mudah panas
  
2. Jaket yang terbuat dari bahan wol akan membuat badan kita hangat,walaupun cuaca sedang dingin karena kain wol ....
  - a. Meneruskan panas udara dari dalam tubuh
  - b. Menahan panas badan di dalam baju
  - c. Menyerap panas dari luar
  - d. Menahan panas udara di dalam tubuh
  
3. Tanah liat banyak digunakan sebagai bahan pembuatan genting (atap). Hal ini karena tanah liat bersifat ....
  - a. Menghantarkan panas udara luar ke dalam rumah
  - b. Menghambat panas udara luar ke dalam rumah
  - c. Meneruskan panas matahari ke dalam rumah
  - d. Menahan panas udara di dalam rumah
  
4. Logam akan semakin mudah menghantarkan panas apabila semakin ....
  - a. berkarat dan lapuk
  - b. kecil dan berat



- c. tebal dan panjang
- d. tipis dan luas

5. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya suhu dinamakan ....

- a. Termometer
- b. Amperemeter
- c. Dinamometer
- d. Speedometer

6. Satuan kalor dalam SI adalah ....

- A. kalori
- B. kilokalori
- C. joule
- D. watt

7.1 kalori setara dengan ....

- A. 0,24 joule
- B. 4,2 joule
- C. 420 joule
- D. 4.200 joule

8. Banyaknya kalor yang dibutuhkan oleh 1 kg zat sehingga suhunya naik  $1^{\circ}\text{C}$  disebut ....

- A. kapasitas kalor
- B. satu kalori

C. satu kilo kalori

D. kalor jenis

9.Suhu air  $20^{\circ}\text{C}$  dengan massa 10 kg dipanaskan sehingga suhunya menjadi  $40^{\circ}\text{C}$ . Apabila diketahui kalor jenis air  $1 \text{ kkal/kg}^{\circ}\text{C}$ , maka kalor yang diperlukan sebesar ....

A. 2 kkal

B. 20 kkal

C. 200 kkal

D. 800 kkal

10.Besi bermassa 10 kg dinaikkan suhunya dari  $2^{\circ}\text{C}$  menjadi  $12^{\circ}\text{C}$ , ternyata kalor yang dibutuhkan sebesar 11 kkal. Kalor jenis besi tersebut sebesar ....

A.  $0,11 \text{ kkal/kg}^{\circ}\text{C}$

B.  $1,1 \text{ kkal/kg}^{\circ}\text{C}$

C.  $110 \text{ kkal/kg}^{\circ}\text{C}$

D.  $1.100 \text{ kkal/kg}^{\circ}\text{C}$

11.Perubahan wujud zat padat menjadi cair disebut ....

A. membeku

B. mencair

C. menguap

D. mengembun

12. Minyak wangi cair tercium harus saat tertumpah di air. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan wujud dari zat cair menjadi ....

- A. padat
- B. gas
- C. es
- D. embun

13. Ketika tangan kita ditetesi dengan spiritus, maka tangan terasa dingin. Hal ini menunjukkan adanya perubahan wujud, yaitu ....

- A. mencair, memerlukan kalor
- B. membeku, melepaskan kalor
- C. menguap, memerlukan kalor
- D. menguap, melepaskan kalor

14. Perpindahan kalor melalui zat tanpa disertai perpindahan partikel-partikelnya disebut ....

- A. konveksi
- B. isolator
- C. konduksi
- D. radiasi

15. Benda yang memiliki daya hantar kalor baik disebut ....

- A. isolator
- B. transistor

C. konduktor

D. radiator

16. Contoh dari **perpindahan kalor** secara konveksi adalah ....

A. terjadinya angin darat dan angin laut

B. panas api unggun sampai ke badan

C. seterika listrik menjadi panas setelah dialiri arus listrik

D. jemuran menjadi kering di jemur di bawah sinar matahari

17. Alat yang digunakan untuk menyelidiki sifat radiasi berbagai permukaan benda disebut ....

A. termos

B. termoskop differensial

C. termometer

D. termostat

18. Dinding termos dilapisi dengan perak yang bertujuan untuk mencegah perpindahan kalor secara ....

A. konduksi

B. konveksi

C. radiasi

D. koneksi

19. Banyaknya kalor yang diperlukan untuk menaikkan suhu suatu benda tergantung pada faktor-faktor berikut, *kecuali* ....

- A. massa zat
- B. jenis zat
- C. lama pemanasan
- D. massa jenis zat

20. Kalor secara alamiah dapat berpindah dari benda bersuhu....

- A. Rendah ke tinggi
- B. tetap
- C. tinggi ke rendah
- D. tidak tentu

KUNCI JAWABAN :

TES HASIL BELAJAR  
SIKLUS 2

1 C	6 C	11 B	16 A
2 B	7 D	12 B	17 B
3 B	8 D	13 D	18 C
4 D	9 C	14 C	19 D
5 A	10 A	15 C	20 A

**Untuk tiap jawaban yang benar mendapatkan Skor**

**- 1**

Rumus menghitung skor nilai :  $\frac{\text{jumlah Skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

## Lampiran 9

**Lembar Pengamatan Guru Selama Penerapan Pembelajaran IPA  
Menggunakan Tipe *Teams game Tournament* Siklus I pertemuan I**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis			√	<p>B = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa</p> <p>C = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan berdoa</p> <p>K = Jika guru secara langsung hanya mengecek kehadiran siswa</p>	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengonformasikan model pembelajaran yang digunakan			√	<p>B = Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan model pembelajaran yang akan digmakana</p> <p>C = Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran tapi tidak menginformasikan model pembelajaran yang akan digunakan</p> <p>K = jika guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran hanya menginformasikan model pembelajaran</p>	

3.	Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal disertai dengan pemberian motivasi				√ B = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik disertai dengan pemberian motivasi C = jika guru melakukan apersepsi dengan baik tanpa disertai dengan pemberian motivasi K = Jika guru hanya sekedar bertanya kepada siswa tanpa menghubungkannya dengan materi pada pertemuan awal.
4.	Menjelaskan materi				√ B = Jika guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya C = Jika guru menjelaskan materi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya K = Jika guru hanya menjelaskan materi
5.	Membagi siswa kedalam kelompok				√ B = Jika guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen C = Jika guru hanya membagi siswa kedalam kelompok secara acak K = Jika guru tidak membagi siswa kedalam kelompok



6.	Memandu siswa dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS			√	<p>B = Jika guru memandu siswa dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS dengan baik</p> <p>C = Jika guru hanya memandu siswa dan tidak membimbing kelompok saat mengerjakan LKS</p> <p>K = Jika guru tidak memandu dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS</p>
7.	Menyimpulkan materi			√	<p>B = Jika guru menyimpulkan seluruh isi materi dan dapat melibatkan siswa</p> <p>C = Jika guru menyimpulkan materi secara umum dan dapat melibatkan siswa</p> <p>K = Jika guru menyimpulkan materi tanpa melibatkan siswa</p>
8.	Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan			√	<p>B = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas</p> <p>C = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara kurang jelas</p> <p>K = Jika guru memberi pesan moral yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.</p>
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>					<b>10</b>

<b>Persentase Pencapaian</b>	$\frac{9}{18} \times 100$	<b>50%</b>
<b>Kualifikasi</b>	<b>Cukup</b>	

**Keterangan:**

3 = B (baik)

2 = C (Cukup)

1 = K (Kurang)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jeneponto, 26 Februari 2020

Pengamat,  
Wali Kelas VAsrianti, S.Pd

NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Guru Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus I pertemuan II**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis			√	<p>B = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa</p> <p>C = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan berdoa</p> <p>K = Jika guru secara langsung hanya mengecek kehadiran siswa</p>	
2.	Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal disertai dengan pemberian motivasi			√	<p>B = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>C = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik tanpa disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>K = Jika guru hanya sekedar bertanya kepada siswa tanpa menghubungkannya dengan materi pada pertemuan awal.</p>	
<i>Melaksanakan permainan pembelajaran kooperatif tipe TGT.</i>						

3.	Guru memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya.		√		<p>B = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan jelas dan lengkap</p> <p>C = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan lengkap tetapi kurang jelas</p> <p>K = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan tidak lengkap</p>
4.	Guru mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan.		√		<p>B= Jika guru memberikan arahan dan mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan.</p> <p>C = Jika guru hanya mengontrol jalannya permainan.</p> <p>K = Jika guru hanya mengamati jalannya permainan tanpa mengontrol dan memberikan arahan.</p>
5.	Menyimpulkan materi		√		<p>B = Jika guru menyimpulkan seluruh isi materi dan dapat melibatkan siswa</p> <p>C = Jika guru menyimpulkan materi secara umum dan dapat melibatkan siswa</p> <p>K = Jika guru menyimpulkan materi tanpa melibatkan siswa</p>

6.	Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan		√	<p>B = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas</p> <p>C = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara kurang jelas</p> <p>K = Jika guru memberi pesan moral yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.</p>
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>			<b>11</b>	
<b>Persentase Pencapaian</b>			$\frac{11}{18} \times 100$	<b>61,11%</b>
<b>Kualifikasi</b>			<b>Cukup</b>	

## Keterangan:

3 = B (baik)

2 = C (Cukup)

1 = K (Kurang)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jeneponto, 2 Maret 2020  
 Pengamat,  
 Wali Kelas V

Asrianti, S.Pd  
 NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Guru Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams game Tournament* Siklus II pertemuan I**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis		√		<p>B = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa</p> <p>C = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan berdoa</p> <p>K = Jika guru secara langsung hanya mengecek kehadiran siswa</p>	
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengonformasikan model pembelajaran yang digunakan			√	<p>B = Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan model pembelajaran yang akan digmakana</p> <p>C = Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran tapi tidak menginformasikan model pembelajaran yang akan digunakan</p> <p>K = jika guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran hanya menginformasikan model pembelajaran</p>	

3.	Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal disertai dengan pemberian motivasi		√		<p>B = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>C = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik tanpa disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>K = Jika guru hanya sekedar bertanya kepada siswa tanpa menghubungkannya dengan materi pada pertemuan awal.</p>
4.	Menejelaskan materi		√		<p>B = Jika guru menjelaskan materi dengan jelas dan lengkap</p> <p>C = Jika guru menjelaskan materi lengkap tetapi kurang jelas</p> <p>K = Jika guru tidak menjelaskan materi, kurang jelas dan lengkap</p>
5.	Membagi siswa dalam kelompok		√		<p>B = Jika guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen</p> <p>C = Jika guru hanya membagi siswa kedalam kelompok secara acak</p> <p>K = Jika guru tidak membagi siswa kedalam kelompok</p>

6.	Memandu dan membimbing kelompok siswa yang kesulitan mengerjakan LKS		√		<p>B = Jika guru memandu siswa dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS dengan baik</p> <p>C = Jika guru hanya memandu siswa dan tidak membimbing kelompok saat mengerjakan LKS</p> <p>K = Jika guru tidak memandu dan membimbing kelompok belajar saat mengerjakan LKS</p>
7.	Menyimpulkan materi		√		<p>B = Jika guru menyimpulkan seluruh isi materi dan dapat melibatkan siswa</p> <p>C = Jika guru menyimpulkan materi secara umum dan dapat melibatkan siswa</p> <p>K = Jika guru menyimpulkan materi tanpa melibatkan siswa</p>
8.	Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan		√		<p>B = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas</p> <p>C = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara kurang jelas</p> <p>K = Jika guru memberi pesan moral yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.</p>
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>					<b>14</b>



<b>Persentase Pencapaian</b>	$\frac{14}{18} \times 100$	77,77%
<b>Kualifikasi</b>	<b>Baik</b>	

Keterangan:

3 = B (baik)

2 = C (Cukup)

1 = K (Kurang)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jenepono, 9 Maret 2020  
Pengamat,  
Wali Kelas V



Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Guru Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus II pertemuan II**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis		√			<p>B = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam, berdoa, serta mengecek kehadiran siswa</p> <p>C = Jika guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan berdoa</p> <p>K = Jika guru secara langsung hanya mengecek kehadiran siswa</p>
2.	Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal disertai dengan pemberian motivasi			√		<p>B = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>C = Jika guru melakukan apersepsi dengan baik tanpa disertai dengan pemberian motivasi</p> <p>K = Jika guru hanya sekedar bertanya kepada siswa tanpa menghubungkannya dengan materi pada pertemuan awal.</p>
<i>Melaksanakan permainan pembelajaran kooperatif tipe TGT.</i>						

3.	Guru memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya.		√		<p>B = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan jelas dan lengkap</p> <p>C = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan lengkap tetapi kurang jelas</p> <p>K = Jika guru menjelaskan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan tidak lengkap</p>
4.	Guru mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan.		√		<p>B= Jika guru memberikan arahan dan mengontrol jalannya permainan sesuai dengan peraturan.</p> <p>C = Jika guru hanya mengontrol jalannya permainan.</p> <p>K = Jika guru hanya mengamati jalannya permainan tanpa mengontrol dan memberikan arahan.</p>
5.	Menyimpulkan materi		√		<p>B = Jika guru menyimpulkan seluruh isi materi dan dapat melibatkan siswa</p> <p>C = Jika guru menyimpulkan materi secara umum dan dapat melibatkan siswa</p> <p>K = Jika guru menyimpulkan materi tanpa melibatkan siswa</p>

6.	Memberikan pesan-pesan moral berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan		√			<p>B = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara jelas</p> <p>C = Jika guru memberi pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran secara kurang jelas</p> <p>K = Jika guru memberi pesan moral yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.</p>
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>					<b>16</b>	
<b>Persentase Pencapaian</b>					$\frac{16}{18} \times 100$	<b>88,88%</b>
<b>Kualifikasi</b>					<b>Sangat Baik</b>	

Keterangan:

3 = B (baik)

2 = C (Cukup)

1 = K (Kurang)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jeneponto, 12 Maret 2020

Pengamat,  
Wali Kelas V

Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002

## Lampiran 10

**Lembar Pengamatan Siswa Selama Penerapan Pembelajaran IPA  
Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus I Pertemuan I**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran			√	<p>B = Jika semua siswa siap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa siap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa siap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p>	
2.	Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.			√	<p>B = Jika semua siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p>	
3.	Memahami cara pembentukan kelompok			√	<p>B = Jika semua siswa memahami cara pembentukan kelompok yang baik</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa memahami cara pembentukan kelompok yang baik</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa memahami cara pembentukan kelompok yang baik</p>	

4.	Meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok				√	<p>B = Jika semua siswa meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok</p>	
5.	Menyimpulkan materi				√	<p>B = Jika semua siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p>	
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>						<b>9</b>	
<b>Persentase Pencapaian</b>						$\frac{9}{18} \times 100\%$	<b>50%</b>
<b>Kualifikasi</b>						<b>Cukup</b>	

Keterangan:

3 = B (baik)

Jika 67% - 100% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (20 – 30 orang siswa)

2 = C (Cukup)

Jika 34% - 66% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (11 – 20 orang siswa)

1 = K (Kurang)

Jika 0% - 33% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (0 – 10 orang siswa)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jenepono, 26 februari 2020  
Pengamat,  
Wali Kelas V



Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Siswa Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus I Pertemuan II**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran			√	<p>B = Jika semua siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p>	
2.	Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru (Apersepsi).		√		<p>B = Jika semua siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p>	
3.	Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya			√	<p>B = Jika semua siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan jelas dan lengkap</p> <p>C = Jika sebagian siswa memperhatikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT dengan lengkap tapi kurang jelas</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa tidak memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT</p>	



					dan peraturannya	
4.	Mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT			√	<p>B = Jika seluruh siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT</p> <p>C = Jika sebagian kecil siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT</p> <p>K = Jika siswa tidak mematuhi dan mengikuti peraturan permainan TGT</p>	
5.	Siswa dan guru menyimpulkan materi bersama-sama			√	<p>B = Jika semua siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p>	
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>					<b>10</b>	
<b>Persentase Pencapaian</b>					$\frac{10}{18} \times 100\%$	<b>55%</b>
<b>Kualifikasi</b>					<b>Cukup</b>	

Keterangan:

3 = B (baik)

Jika 67% - 100% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (20 – 30 orang siswa)

2 = C (Cukup)

Jika 34% - 66% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (11 – 20 orang siswa)

1 = K (Kurang)

Jika 0% - 33% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (0 – 10 orang siswa)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jeneponto, 2 Maret 2020  
Pengamat,  
Wali Kelas V



Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Siswa Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus II Pertemuan I**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran		√			<p>B = Jika semua siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p>
2.	Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru (Apersepsi)		√			<p>B = Jika semua siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p>

3.	Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya		√		<p>B = Jika semua siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT</p> <p>C = Jika sebagian siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa tidak memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT</p>
4.	Mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT		√		<p>B = Jika seluruh siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT</p>
5.	Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan dan melakukan refleksi		√		<p>B = Jika semua siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa bersama guru menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan aktif</p>

<b>Jumlah Skor Penilaian</b>	<b>13</b>	
<b>Persentase Pencapaian</b>	$\frac{13}{18} \times 100\%$	<b>72,22%</b>
<b>Kualifikasi</b>	<b>Baik</b>	

**Keterangan:**

3 = B (baik)

Jika 67% - 100% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (20 – 30 orang siswa)

2 = C (Cukup)

Jika 34% - 66% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (11 – 20 orang siswa)

1 = K (Kurang)

Jika 0% - 33% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (0 – 10 orang siswa)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jenepono, 9 Maret 2020  
Pengamat,  
Wali Kelas V



Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002

**Lembar Pengamatan Siswa Selama Penerapan Pembelajaran IPA**  
**Menggunakan Tipe *Teams Games Tournament* Siklus II Pertemuan II**

No	Aspek-aspek yang diamati	Terlaksana			Keterangan	
		Tidak	Ya			
			B	C		K
1.	Bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran		√			<p>B = Jika semua siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa bersiap dan berdoa sebelum memulai pelajaran</p>
2.	Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.		√			<p>B = Jika semua siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru</p>
3.	Memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturannya		√			<p>B = Jika semua siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT</p> <p>C = Jika sebagian siswa memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT dan peraturan permainan TGT</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa tidak memperhatikan penjelasan guru seputar skema permainan TGT</p>
4.	Mengikuti dan		√			<p>B = Jika seluruh siswa mengikuti dan</p>

5.	mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen  Siswa dan guru menyimpulkan materi bersama-sama		√	<p>mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT dalam turnamen</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa mengikuti dan mematuhi peraturan permainan TGT</p> <p>B= Jika semua siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan benar</p> <p>C = Jika sebagian besar siswa menyimpulkan hasil kegiatan dengan besar</p> <p>K = Jika sebagian kecil siswa menyimpulkan hasil kegiatan dnegan benar.</p>		
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>				<b>15</b>		
<b>Persentase Pencapaian</b>				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"><math>\frac{15}{18} \times 100\%</math></td> <td style="text-align: center;"><b>83,33%</b></td> </tr> </table>	$\frac{15}{18} \times 100\%$	<b>83,33%</b>
$\frac{15}{18} \times 100\%$	<b>83,33%</b>					
<b>Kualifikasi</b>				<b>Sangat Baik</b>		

Keterangan:

3 = B (baik)

Jika 67% - 100% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (20 – 30 orang siswa)

2 = C (Cukup)

Jika 34% - 66% dari seluruh jumlah siswa yang melakukan pernyataan tersebut (11 – 20 orang siswa)

1 = K (Kurang)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

Jenepono, 12 Maret 2020  
Pengamat,  
Wali Kelas V



Asrianti, S.Pd  
NIP.198102052014122002



## Lampiran 11

## HASIL TES SIKLUS I

NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SKOR	NILAI	KET
1.	RSA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15	75	T
2.	MD	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	65	TT
3.	MR	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	7	35	TT
4.	MRS	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	13	65	TT
5.	AR	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	80	T
6.	RS	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15	75	T
7.	RM	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7	35	TT
8.	SS	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	12	60	TT
9.	AZH	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80	T
10.	SAC	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	12	60	TT
11.	DW	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	75	T
12.	AP	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	9	45	TT
13.	MG	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	T
14.	NR	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	13	65	TT
15.	NM	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	65	TT
16.	KA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	80	T
17.	HN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17	85	T
18.	NA	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80	T

19.	KA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14	70	T
20.	MIZ	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	14	70	T
21.	SC	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	T
22.	BYJ	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	13	65	TT
23.	FH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	17	85	T
24.	NH	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80	T
25.	FH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17	85	T
26.	IL	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	13	65	TT
27.	MF	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	70	T
28.	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17	85	T
29.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	T
30.	SWJ	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	12	60	TT
<b>JUMLAH</b>																					<b>2110</b>			
<b>RATA-RATA</b>																					<b>70,33</b>			

## Lampiran 12

## HASIL TES SIKLUS II

NO.	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SKOR	NILAI	KET
1.	RSA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	17	85	T
2.	MD	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85	T
3.	MR	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	9	45	TT
4.	MRS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	70	T
5.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95	T
6.	RS	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85	T
7.	RM	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	12	60	TT
8.	SS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	14	70	T
9.	AZH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90	T
10.	SAC	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	85	T
11.	DW	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	T
12.	AP	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	70	T
13.	MG	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90	T
14.	NR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	T
15.	NM	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	15	75	T

16.	KA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	90	T
17.	HN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90	T
18.	NA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	T
19.	KA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	T
20.	MIZ	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80	T
21.	SC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	T
22.	BYJ	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	75	T
23.	FH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	T
24.	NH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	T
25.	FH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	T
26.	IL	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	80	T
27.	MF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80	T
28.	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	95	T
29.	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	80	T
30.	SWJ	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	65	TT
<b>JUMLAH</b>																						<b>2445</b>			
																						<b>81,5</b>			

## Lampiran 13

**REKAPITULASI NILAI TES HASIL BELAJAR IPA  
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Ket	Nilai siklus II	Ket
1.	RSA	75	T	85	T
2.	MD	65	T	85	T
3.	MR	35	TT	45	TT
4.	MRS	65	T	70	T
5.	AR	80	T	95	T
6.	RS	75	T	85	T
7.	RM	35	TT	60	TT
8.	SS	60	TT	70	T
9.	AZH	80	T	90	T
10.	SAC	60	TT	85	T
11.	DW	75	T	80	T
12.	AP	45	TT	70	T
13.	MG	80	T	90	T
14.	NR	65	T	75	T
15.	NM	65	T	75	T
16.	KA	80	T	90	T
17.	HN	85	T	90	T
18.	NA	80	T	95	T
19.	KA	70	T	85	T
20.	MIZ	70	T	80	T
21.	SC	85	T	95	T
22.	BYJ	65	T	75	T
23.	FH	85	T	95	T
24.	NH	80	T	90	T
25.	FH	85	T	95	T
26.	IL	65	T	80	T
27.	MF	70	T	80	T
28.	AP	85	T	95	T
29.	AR	85	T	80	T
30.	SWJ	60	TT	65	T
<b>JUMLAH</b>		<b>2110</b>		<b>2445</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>70,33</b>		<b>81,5</b>	
<b>%KETUNTASAN</b>		<b>60%</b>		<b>90%</b>	
<b>%KETIDAK TUNTASAN</b>		<b>40%</b>		<b>10%</b>	



**Lampiran 14**

**DOKUMENTASI**



**Menjelaskan materi**



**Membagi Kelompok**



**Membagi Lembar Kerja Siswa**



**Pengambilan Kartu Soal**





**Penghargaan Kelompok**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222  
Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457  
Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: [fip@unm.ac.id](mailto:fip@unm.ac.id)

Nomor : 1249/UN36.4/LT/2020  
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

24 Februari 2020

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**  
**Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan**

Di –  
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Suharningsi  
NIM : 1547040011  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES 250 KAWAKA KECAMATAN BANGKALA KABUPATEN JENEPONTO**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Mustafa, M.Si

NIP. 196605251992031002

**Tembusan:**

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 1011/S.01/PTSP/2020  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.  
Bupati Jeneponto

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 1249/UN36.4/LT/2020 tanggal 25 Februari 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **SUHARNINGSI**  
Nomor Pokok : 1547040011  
Program Studi : PGSD  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENET (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES 250 KAWAKA KECAMATAN BANGKALA KABUPATEN JENEPONTO "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 26 Februari s/d 26 Maret 2020

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 25 Februari 2020

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
Pit. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



**Ir. IFFAH RAFIDA DJAFAR, ST., MT.**

Nip. 19741021 200903 2 001

Tembusan Yth

1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



## PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO

### DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

#### IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/052/IP/DPMPTSP/II/2020

#### **DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Jeneponto Nomor : 52/III/REK-IP/DPMPTSP/2020

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

N a m a : SUHARNINGSI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Nomor Pokok : 1547040011  
Program Studi : PGSD  
Lembaga : Universitas Negeri Makassar  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat : Bu'nea, Kec. Bontonompo, Kab. Gowa  
Tempat Meneliti : SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka dengan Judul :

#### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES 250 KAWAKA BANGKALA KABUPATEN JENEPONTO**

Lamanya Penelitian : 26 Pebruari 2020 s/d 26 Maret 2020

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 26 Pebruari 2020

**KEPALA DINAS,**



**Hj. MERNAWATI, S. IP, M. Si**

Pangkat : Pembina Tk I

NIP : 19771231 200212 2 015

Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Jeneponto di Jeneponto;
2. Arsip.





**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO**  
**KORWIL KECAMATAN BANGKALA**  
**SDI NO. 250 KAWAKA**

Alamat : Kawaka Desa Punagaya Kec. Bangkala Kab. Jeneponto

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : / SDI 250 / KWK / III / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SDI No. 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto menerangkan bahwa :

Nama : Suharningsi  
NIM : 1547040011  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar (UNM)

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SD Inpres No. 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto dalam rangka penyusunan SKRIPSI sebagai penyelesaian studi di UNM yang bersangkutan dengan Judul Penelitian :

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Jenepono, 18 Maret 2020

Kepala Sekolah,

**HASBAWATI, S.Pd**

NIP. 19650612 198803 2 018

## RIWAYAT HIDUP



**Suharningsi**, kelahiran Borong tala 24 september 1998. Anak bungsu dari 5 bersaudara dari pasangan ayahanda baharudin dan ibunda sariagi. Penulis memulai memasuki SD tahun 2003 di SD NEGERI 57 BALANG TODDO dan tamat tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SMP di tahun itu juga Ke SMP NEGERI 3 BANGKALA dan tamat tahun 2012 lalu masuk di SMA tahun 2013 di SMA NEGERI 1 BANGKALA dan tamat tahun 2015. Dengan izin Allah, pada tahun 2015 peneliti melanjutkan studi di Universitas Negeri Makassar (UNM), Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).