PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III MATERI PENGGOLONGAN MAKHLUK HIDUP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI MI NURUS SYAFI'I SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh :

ANA FARIDA

NIM. D07215003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PGMI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ana Farida
NIM	: D07215003
Jurusan/Program Studi Fakultas	: Pendidikan Islam/ PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 16 Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL

FC833ADF558085459

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Ana Farida

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ana Farida

NIM : D07215003

Judul : PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III MATERI PENGGOLONGAN MAKHLUK HIDUP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI MI NURUS SYAFI'I SIDOARJO.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 Januari 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nur Wakhidah, M.Si	Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I.
NIP. 197212152002122002	NIP. 197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ana Farida ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi,

Surabaya, 07 Februari 2019

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP.196301231993031002

Penguji I,

Dr. Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd
NIP.197702202005011003

Penguji II,

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji III,

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I.
NIP. 197309102007011017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANA FARIDA
NIM : D07215003
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PGMI
E-mail address : anafarida017@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III MATERI PENGGOLONGAN MAKHLUK HIDUP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI MI NURUS SYAFI'I SIDOARJO
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Februari 2019

Penulis

(ANA FARIDA)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ana Farida, 2019. Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas III Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1: **Dr. Nur Wakhidah, M.Si** dan Pembimbing 2: **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I.**

Kata Kunci: Peningkatan Pemahaman, Materi Penggolongan Makhluk Hidup, Model *Team Games Tournament* (TGT)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas III untuk memahami materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran IPA. Hal tersebut di ketahui pada saat wawancara dengan guru pada tahap pra siklus. Rendahnya pemahaman pada materi tersebut dikarenakan pembelajaran guru yang selalu menggunakan ceramah dan monoton sehingga hanya 37,5% siswa yang mencapai KKM. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan pemahaman siswa yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tujuan penelitian yaitu: 1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGT pada materi penggolongan makhluk hidup dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo. 2) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo melalui model pembelajaran TGT.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Kurt Lewin terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo pada siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 32 yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Data penelitian didapat dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup dapat terlaksana dengan baik. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor sebesar 78,33 (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 94,35 (sangat baik), sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor sebesar 77,88 (cukup) dan pada siklus II meningkat menjadi 94,23 (sangat baik). 2) Peningkatan pemahaman materi penggolongan makhluk hidup bagi siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat dari hasil peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa saat pra siklus 37,5% (kurang sekali), siklus I 68,75% (cukup) dan pada siklus II 87,5% (sangat baik).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL I
HALAMAN JUDUL II
HALAMAN MOTTO III
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI IV
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI V
ABSTRAK VI
KATA PENGANTAR VII
DAFTAR ISI X
DAFTAR TABEL XIII
DAFTAR GAMBAR XIV
DAFTAR LAMPIRAN XV
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C.Tindakan Yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 9
E. Lingkup Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI
A. Pemahaman 12
1. Pengertian Pemahaman 12
2. Tingkatan-Tingkatan Dalam Pemahaman 13
3. Faktor Faktor Pemahaman 14
4. Indikator Pemahaman 15
B. Model Pembelajaran Kooperatif 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pengertian Model Pembelajaran kooperatif 17
2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif..... 18
C. *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)..... 19
1. Pengertian *Teams Games Tournament*..... 19
2. Langkah Langkah *Team Games Tournament* 20
3. Kelebihan *Teams Games Tournament* 20
4. Kekurangan *Teams Games Tournament* 21
D. IPA 22
1. Pengertian IPA 22
2. Hakikat IPA dan Tujuan Pendidikan IPA 23
3. Ruang Lingkup IPA SD 25
E. Materi Penggolongan Makhluk Hidup 25
1. Penggolongan Hewan..... 25
2. Penggolongan Tumbuhan..... 32
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS
A. MetodePenelitian..... 35
B.Setting Penelitian..... 39
C.Variabel Penelitian 40
D. RencanaTindakan..... 40
E. Data dan Cara Pengumpulannya..... 47
F. Teknik Analisis Data..... 50
G. Indikator Kinerja 55
H. Tim Peneliti dan Tugasnya..... 55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 57
B. Pembahasan 83
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 92
B. Saran 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 2.1 Kategori dan proses kognitif pemahaman 15
Tabel 2.2 Kata kerja operasional menurut Bloom 16
Tabel 3.1 Rumus menghitung skor pemahaman 51
Tabel 3.2 Rumus menghitung nilai rata-rata kelas 51
Tabel 3.3 Rumus penilaian ketuntasan belajar 52
Tabel 3.4 Kriteria keberhasilan 53
Tabel 3.5 Rumus menghitung nilai aktivitas guru 53
Tabel 3.6 Kriteria tingkat keberhasilan guru 54
Tabel 3.7 Rumus menghitung nilai aktivitas siswa 54
Tabel 3.8 Kriteria tingkat keberhasilan siswa 54
Tabel 4.1 Rekapitulasi hasil nilai ulangan harian (pra siklus) 59
Tabel 4.2 Daftar nilai tes tulis siswa siklus I 69
Tabel 4.3 Daftar nilai tes tulis siswa siklus II 82
Tabel 4.4 Data hasil tes pemahaman pra siklus, siklus I dan siklus II 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Hewan bersisik 26
Gambar 2.2 Hewan berbulu 26
Gambar 2.3 Hewan berambut 27
Gambar 2.4 Hewan pemakan tumbuhan 27
Gambar 2.5 Hewan pemakan hewan lain 28
Gambar 2.6 Hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain 28
Gambar 2.7 Hewan tidak berkaki 29
Gambar 2.8 Hewan berkaki dua 30
Gambar 2.9 Hewan berkaki empat 31
Gambar 2.10 Hewan berkaki enam 31
Gambar 2.11 Hewan berkaki delapan 32
Gambar 2.12 Hewan berkaki banyak 32
Gambar 2.13 Penggolongan tumbuhan berdasarkan bentuk daunnya 34
Gambar 3.1 Prosedur PTK model Kurt Lewin 38
Gambar 4.1 Hasil observasi aktivitas guru siklus I dan II 84
Gambar 4.2 Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II 86
Gambar 4.3 Jumlah siswa yang tuntas 89
Gambar 4.4 Persentase ketuntasan siswa 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin tugas
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian
Lampiran III	: Surat Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran IV	: Kartu Konsultasi Skripsi
Lampiran V	: Instrumen Observasi Guru dan Siswa Siklus I
Lampiran VI	: Instrumen Observasi Guru Dan Siswa Siklus II
Lampiran VII	: Validasi RPP Siklus I
Lampiran VIII	: Validasi RPP Siklus II
Lampiran IX	: RPP Siklus I
Lampiran X	: RPP Siklus II
Lampiran XI	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I
Lampiran XII	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II
Lampiran XIII	: Daftar Nilai Pra Siklus
Lampiran XIV	: Daftar Nilai Siklus I
Lampiran XV	: Daftar Nilai Siklus II
Lampiran XVI	: Lembar Kerja Siswa
Lampiran XVII	: Dokumentasi
Lampiran XVIII	: Pedoman dan Hasil Wawancara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan.[1] Pendidikan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[2]

Pendidikan adalah sarana utama bagi sebuah negara untuk meningkatkan sumber daya manusianya dalam mengikuti perkembangan dunia. Oleh karena itu, pendidikan patut memperoleh perhatian utama dalam perbaikan kualitas manusia. Suatu bangsa akan ketinggalan dengan bangsa lainnya di dunia jika tidak memperoleh pendidikan yang berkualitas, lebih

[1] Muhammad Irham , *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 19
[2] Undang-undang SISDIKNAS, *UU Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: SL Media, 2011), 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih dalam percaturan dunia yang menggunakan teknologi canggih dan serba tanpa batas.[3]

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun kehidupan bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di Negara itu. Pendidikan merupakan proses penting dalam kehidupan formal maupun non formal. Manfaat pendidikan bagi seseorang yaitu dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman cara bertingkahlaku yang baik. Dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 Allah berfirman:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ (١١)

Artinya ”Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu ‘berlapang-lapanglah dalam majelis’ maka lapangkanlah niscaya Allah akan member kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan ‘berdirilah kamu’ maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menganjurkan kepada kita agar senantiasa mau bekerja keras, baik dalam menuntut ilmu maupun bekerja mencari nafkah. Hanya orang-orang yang rajin belajarlah yang akan mendapatkan banyak ilmu. Hanya orang-orang yang berilmulah yang memiliki semangat kerja untuk meraih kebahagiaan hidup. Oleh karena itu,

[3] Hadiyanto, *Mencari Sosok Desentralisasi Manajemen Pendidikan Di Indonesia* (Jakarta: PT Rineka Cipta,2004), 26

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Allah menjamin akan mengangkat derajat kehidupan orang-orang yang beriman dan berilmu/ berpendidikan.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang ada di pendidikan kita adalah IPA. IPA atau sains merupakan salah satu cabang ilmu filsafat yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam dan lingkungan. IPA atau biasa disebut Ilmu Pengatahuan Alam merupakan dasar ilmu yang melahirkan teknologi modern yang mempelajari tentang gejala alam dan kebendaan yang terjadi di sekitar kita yang tersusun secara teratur serta cara pemecahan masalahnya berdasarkan hasil observasi maupun eksperimen.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Menurut Yunita belajar sains adalah mempelajari cara memecahkan masalah dan persoalan serta menemukan apa sebabnya sesuatu terjadi seperti yang dapat diamati, selalu timbul keinginan untuk menjelaskan dunia disekitar kita.[4]

Pendidikan IPA di sekolah dasar sendiri pada hakikatnya bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan dan fakta tentang alam sekitar berdasarkan kehidupan sehari-hari. IPA mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari hari karena diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia

[4] Yunita, *Sains Heboh* (Bandung: CV. Insan Mandiri, 2010), 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui pemecahan masalah yang dapat di buktikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Kemampuan pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan masih banyak siswa yang kurang memahami penjelasan guru. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian terakhir pada materi penggolongan makhluk hidup. Menurut hasil wawancara dengan guru IPA kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo yaitu dari 32 siswa kelas III sebanyak 37,5% atau 12 siswa mendapatkan nilai yang memenuhi KKM dan 62,5% atau 20 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.[5]

Masalah masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran tidak muncul begitu saja, tetapi ada faktor faktor penyebabnya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Yang pertama adalah faktor siswa, faktor siswa yaitu siswa cenderung kurang paham tentang pembelajaran pada bab penggolongan makhluk hidup karena dari beberapa penelitian dalam pembelajaran hanya menggunakan model pembelajaran yang menyuruh siswa untuk mendengarkan sehingga siswa cenderung jenuh dengan pembelajaran dan sulit terserapnya pembelajaran yang disampaikan. Selain itu siswa juga kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan faktor guru yang selalu menggunakan

[5] Ahmad Fauzan , guru mata pelajaran IPA kelas III MI Nurus Syafi'I Sidoarjo, *wawancara*, Sidoarjo, 02 Oktober 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ceramah. Hal inilah yang mengakibatkan pemahaman siswa rendah karena proses pembelajaran cenderung monoton.

Permasalahan tersebut menjadi masalah yang sangat penting untuk dicari solusinya. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti menetapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dalam buku *Inovasi Pembelajaran* karya Prof. Dr. T. Ratumanan, M.Pd, bahwa model *teams games tournaments (TGT)* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model *teams games tournaments (*TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* karena model pembelajaran ini mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (*TGT) memungkinkan siswa dapat belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin TGT merupakan model yang berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa- siswa lain yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan memperkuat hasil yang telah dilakukan yaitu yang dilakukan oleh Sulastri pada tahun 2013 di kelas IV SDN 011 Bengkong Batam yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim Pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam". Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: hasil belajar siswa yang merupakan pemahaman konsep IPA mengalami peningkatan dari siswa yang tuntas sebelum tindakan hanya 17 orang (43%) setelah siklus pertama meningkat hingga 22 orang atau 57%, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua lebih meningkat hingga mencapai 11 orang dan siswa yang mencapai KKM pada siklus II berjumlah 33 orang atau sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam.

Penelitian dari Iwan Yuni Isetyawati, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament)* Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Percobaan 3 Pakem". Hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Model *Team Games Tournament* mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai siklus II. Pada akhir siklus I siswa yang sudah tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai KKM sebanyak 16 siswa (64%),sedangkan pada akhir siklus II siswa yang sudah tuntas mencapai KKM sebanyak 27 siswa (96%). Ada kenaikan ketuntasan siswa atau nilai hasil belajar Matematika dari siklus I ke siklus II sebesar 32%.[6]

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti bermaksud mengkaji lebih dalam melalui penelitian tindakan kelas yang dirumuskan dengan judul "**Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas III Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*s (TGT) Di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* pada materi penggolongan makhluk hidup untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa kelas III dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* pada materi penggolongan makhluk hidup di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo?

---

[6] Iwan Yuni Isetyawati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament)* Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Percobaan 3 Pakem" *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti menentukan tindakan untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan model pembelajaran *teams games tournaments (TGT)* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup. Penggunaan model pembelajaran ini mempertimbangkan materi yang akan diajarkan yaitu penggolongan makhluk hidup. Pada materi tersebut terdapat banyak subbab materi sehingga peneliti menggunakan permainan/ games dalam pembelajaran di kelas. Peneliti juga mempertimbangkan pula karakteristik siswa kelas III yang mayoritas senang dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan/*games*.

Pembelajaran melalui model *teams games tournaments (TGT)* ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan dan penguatan.Dalam model pembelajaran ini memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks, aktif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada materi penggolongan makhluk hidup dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo melalui model pembelajaran *teams games tournament (TGT).*

E. Lingkup Penelitian

Dalam penelitian diharuskan memiliki pokok masalah yang terfokus dalam permasalahan yang akan dibahas. Hal ini diberikan lingkup penelitian supaya lebih terfokus dan tuntas dalam memecahkan permasalahan sehingga hasilnya akurat. Batasan atau lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subyek Penelitiannya adalah siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo Semester Ganjil 2018 - 2019 dengan jumlah 14 siswa laki laki dan 18 siswa perempuan.
2. Implementasi penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* terhadap peningkatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.

3. Standar Kompetensi :

   1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup

   Kompetensi Dasar :

   1.2 Menggolongkan makhluk hidup secara sederhana

   Indikator :

   1.2.1 Menggolongkan hewan berdasarkan penutup tubuhnya

   1.2.2 Mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya

   1.2.3 Memberi contoh hewan berdasarkan jumlah kakinya

   1.2.4 Memberi contoh hewan berdasarkan tempat hidupnya

   1.2.5 Mengidentifikasi tumbuhan berdasarkan daunnya

   1.2.6 Mengidentifikasi tumbuhan berdasarkan tempat hidupnya

   1.2.7 Membedakan tumbuhan berdasarkan batangnya

F. Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang keefektifan model pembelajaran *teams games*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tournaments (TGT) terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup dan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam pembelajaran sehingga daya pemahaman siswa meningkat dan hasil belajar siswa akan meningkat pula.
   b. Bagi guru diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
   c. Bermanfaat untuk membantu sekolah dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas yang akan menjadi percontohan atau model bagi sekolah sekolah, disamping akan terlahir guru guru yang profesional, berpengalaman dan menjadi kepercayaan orang tua, masyarakat, serta pemerintah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.[7] Kamus besar Bahasa Indonesia mengartikan pemahaman adalah suatu proses perbuatan, cara memahami sesuatu agar mengerti benar atau mengetahui benar.[8]

Beberapa definisi tentang pemahaman juga telah diungkapkan oleh para ahli. Bloom mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan serupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan.[9]

Pemahaman dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk mengerti apa yang telah diajarkan guru. Pemahaman merupakan proses mental terjadinya adaptasi dan transformasi ilmu pengetahuan. Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya siswa dapat

---

[7] Kunandar,*Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 168.
[8] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 811.
[9] Ahmad Susanto, *Teori Belajar &pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan oleh guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.[10]

Pemahaman dapat diartikan sebagai penguasaan sesuatu dengan menggunakan pikiran. Pemahaman itu tidak hanya sekedar tahu saja, tetapi juga menginginkan siswa agar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah diperoleh dan dipahami. pemahaman memiliki sifat dapat disesuaikan sesuai situasi yang ada dan kreatif sehingga belajar akan terasa mudah.[11]

2. Tingkatan Tingkatan Dalam Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbed beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Tingkatan tingkatan dalam memahami meliputi:

a. Tingkat pertama atau terendah, adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenaranya, misalnya dari bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan merah putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.

---

[10]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1995),24.

[11] Abdul Haling, *Belajar dan Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2006), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek.

c. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.[12]

3. Faktor Faktor Pemahaman

Faktor- faktor yang mempengaruhi pemahaman dalam hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik (kesehatan).

b. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah keluarga, sekolah, dan

[12] Nana Sudjana, *Penilaian*, 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat. Keadaan keluarga sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Keluarga yang *broken home* akan mempengaruhi perilaku dalam kehiduapan sehari-hari peserta didik hingga mempengaruhi hasil belajarnya.[13]

4. Indikator Pemahaman

Menurut Bloom ada 7 indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman. Tabel dibawah ini adalah ketegori dan proses kognitif pemahaman, yaitu:

Tabel 2.1 Kategori dan Proses Kognitif Pemahaman[14]

No	Kategori Proses Kognitif	Definisi
1	Mengartikan	Mengubah dari satu bentuk gambaran (numerik) ke Bentuk lain (verbal)
2	Memberikan contoh	Menemukan contoh khusus atau ilustrasi konsep atau prinsip
3	Mengklarifikasi	Menentukan sesuatu ke dalam kategori
4	Menyimpulkan	Meringkas tema umu atau khusus
5	Menduga	Menggambarkan kesimpulan logika dari informasi yang ada
6	Membandingkan	Mendeteksi korespondensi antara dua ide, objek dan semacamnya
7	Menjelaskan	Menciptakan sistem model penyebab dan pengaruh

[13] Ahmad Susanto, *Teori,12-13*
[14] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: Rosdakarya, 2012), 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bloom juga merumuskan indikator untuk mengukur pemahaman siswa. Indikator yang dirumuskan oleh Bloom adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kata kerja operasional menurut Bloom

Level	Taksonomi Bloom	Taksonomi Bloom Revisi
Pemahaman	Membandingkan, Melakukan inferensi, Melaporkan, Membedakan, Memberi contoh, Membeberkan, Memperkirakan, Memperluas, Mempertahankan, Memprediksi, Menafsirkan, Menampilkan, Menceritakan, Mencontohkan, Mendiskusikan, Menerangkan, Mengabstraksikan, Mengartikan, Mengasosiasikan, Mengekstrapilasi, Mengelompokkan, Mengemukakan, Menggali, Menggeneralisasikan, Menggolongkan, Menghitung, Mengilustrasikan, Menginterpolasi, Menginterpretasikan, Mengkategorikan, Mengklasifikasi, Mengkontraskan, Mengubah, Menguraikan, Menjabarkan, Menjalin, Menjelaskan, Menterjemahkan, Mentranslasi, Menunjukkan, Menyimpulkan, Merangkum, Meringkas, Mengidentifikasi	▪ Menafsirkan (interpreting) ▪ Memberi contoh (exampliying) ▪ Meringkas (summarizing) ▪ Menarik inferensi (inferring) ▪ Membandingkan (compairing) ▪ Menjelaskan (explaining)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut indikator pemahaman yang sudah di paparkan di atas, maka indikator yang dapat mengukur tingkat pemahaman pada materi penggolongan makhluk hidup adalah :

1.2.1 Menggolongkan hewan berdasarkan penutup tubuhnya

1.2.2 Mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya

1.2.3 Memberi contoh hewan berdasarkan jumlah kakinya

1.2.4 Memberi contoh hewan berdasarkan tempat hidupnya

1.2.5 Mengidentifikasi tumbuhan berdasarkan daunnya

1.2.6 Mengidentifikasi tumbuhan berdasarkan tempat hidupnya

1.2.7 Membedakan tumbuhan berdasarkan batangnya

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kata *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama, yaitu dengan saling membantu satu sama lain sebagai sebuah tim. Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan.[15]

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kelompok tertentu untuk

[15] Jamal Makmur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[16] Pembelajaran kooperatif memiliki definisi yang lebih luas yaitu belajar bersama yang melibatkan 4-5 orang yang bekerja bersama menuju kelompoknya dimana tiap anggota bertanggung jawab secara individu dan anggota kelompok saling tergantung secara positif.[17] Menurut Slavin, belajar kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif (*collaborative partnership*).[18]

2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Sintaks atau prosedur atau model pembelajaran kooperatif meliputi enam fase yaitu:

Model pembelajaran kooperatif	
Fase fase	Perilaku guru
Fase 1 Menjelaskan tujuan dan membuka pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan-tujuan pelajaran dan membuka pelajaran.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan (menyajikan) informasi kepada siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar,dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membantu kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Tes materi	Guru menilai pengetahuan peserta didik tentang materi yang di pelajari atau

[16] Mohammad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 50
[17] Sihabuddin, Strategi Pembelajaran (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 131
[18] Eveline Siregar, *Teori belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 114

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	kelompok menyajikan hasil kerja mereka.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru menentukan cara tepat untuk menghargai baik usaha maupun pencapaian individu dan kelompok.

C. *Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, siswa pindah kekelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

Model TGT dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan DeVries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja dan berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.[19] Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill- skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.[20]

[19] Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), *134*
[20] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),197

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Langkah Langkah *Team Games Tournament*

Model pembelajaran TGT menurut Slavin terdiri dari langkah-langkah aktivitas pembelajaran sebagai berikut: [21]

a. Mengajar. Guru menyajikan pelajaran.
b. Belajar Kelompok. Siswa mengerjakan lembar kerja (worksheel) dalam kelompok masing-masing untuk menguasai materi pembelajaran.
c. Turnamen. Siswa-siswa melakukan permainan akademis pada setiap meja turnamen, yang terdiri dari tiga orang dengan kemampuan homogen.
d. Penghargaan kelompok. Skor kelompok dihitung didasarkan pada skor turnamen anggota kelompok dan tim dihargai jika mereka mencapai kriteria yang ditetapkan.

3. Kelebihan *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Berikut adalah kelebihan dalam model TGT :

a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

[21] T.G. Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), *184*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

c. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena guru menjanjikan sebuah penghargaan pada setiap siswa atau kelompok terbaik.

d. Siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.[22]

4. Kekurangan *Team Games Tournament*

Adapun kekurangan dalam model *Team Games Tournament* adalah:

a. Membutuhkan waktu yang lama.

b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba. Guru juga harus mengetahui urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

[22] Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015),208

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. IPA

1. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains. Menurut H.W Fowler, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. [23]

Wahyana mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejla-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. IPA adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Carin dan Sund mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum *(universal),* dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti

[23] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* , (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), cetakan 8, 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi dari eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

2. Hakikat IPA dan Tujuan Pendidikan IPA

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

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, yaitu:[24]

a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
b. Menanamkan sikap ilmiah.
c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
d. Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuan penemunya
e. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

[24] Ibid, 142

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan pembelajaran IPA di SD berdasarkan KTSP 2006 agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari.
c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi, dan masyarakat.
d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelediki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Ruang Lingkup IPA SD

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

a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

E. Materi Penggolongan Makhluk Hidup

1. Penggolongan hewan

Hewan dapat digolongkan berdasarkan penutup tubuh, jumlah kaki, jenis makanan, cara gerak dan tempat hidupnya.

a) Penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuh

Penutup tubuh adalah bagian tubuh hewan yang berfungsi untuk menutupi tubuhnya. Contoh penutup tubuh adalah:[25]

1) Sisik

Sisik merupakan penutup tubuh ikan dan reptil. Reptil adalah hewan melata. Contoh reptil adalah kadal, ular dan buaya.

[25] Sri harmi, *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III* , (Solo: Pustaka Mandiri , 2015), 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.1
Contoh hewan bersisik

2) Bulu

Bulu merupakan penutup tubuh ayam, angsa bebek dan berbagai jenis burung.

Gambar 2.2
Contoh hewan berbulu

3) Rambut

Rambut merupakan penutup tubuh mamalia. Mamalia adalah hewan yang menyusui anaknya. Contoh hewan mamalia adalah kera, kucing, kelinci, kambing dan kuda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.3
Contoh hewan berambut

b. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

a. hewan pemakan tumbuhan

sebagian besar hewan merupakan pemakan tumbuhan. Contoh hewan merupakan pemakan tumbuhan adalah sapi, kambing, kelinci dan kuda

Gambar 2.4
hewan pemakan tumbuhan

2) Hewan pemakan hewan lain

Hewan pemakan hewan lain / daging disebut karnivora. misalnya harimau, buaya, ular dan elang. Cicak dan laba-laba juga memakan hewan lain, yaitu dari serangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.5
hewan pemakan hewan lain

3) Hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain

Ada juga hewan yang makanannya tumbuhan dan hewan. Hewan pemakan segala disebut omnivora. Ayam dan bebek selain pemakan biji-bijian, juga memakan cacing dan ulat.

Gambar 2.6
hewan pemakan tumbuhan dan hewan lain

c. Penggolongan Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya

1) Hewan yang hidup di darat

Hewan yang hidupnya di darat disebut hewan darat. Jika hewan darat dimasukkan dalam air tentu tidak betah dan bisa jadi mati karena kedinginan dan tenggelam. Hewan darat adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hewan yang tinggal di permukaan tanah. Ada hewan yang hidup di dalam tanah misalnya: cacing.

2) Hewan yang hidup di air

Berbagai jenis hewan hidup di air. Ada hewan yang hidup di laut, misalnya ikan hiu dan lumba lumba. Ada juga ikan yang hidup di air tawar, yaitu ikan koi, ikan arwana dan ikan mas. Ada juga ikan bandeng yang hidup di air payau.

3) Hewan yang hidup di air dan darat

Contoh hewan yang hidup di air dan di darat adalah katak.

d. Penggolongan hewan berdasarkan jumlah kaki

Kaki berguna untuk berjalan.ada hewan yang mempunyai banyak kaki dan ada hewan yang tidak berkaki. Berdasarkan jumlah kakinya hewan dapat di kelompokkan seperti berikut:

1) hewan tidak berkaki

Ikan dan ular merupakan contoh hewan tidak berkaki.ikan bergerak dengan menggunakan siripnya. ular bergerak dengan menggunakan perutnya.

Gambar 2.7
hewan tidak berkaki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) hewan berkaki dua

Burung merupakan contoh hewan berkaki dua. Pada umumnya, kaki burung berfungsi untuk berjalan. Untuk berjalan, kaki burung di bantu sayap. Selain untuk berjalan, kaki hewan sebangsa burung berfungsi untuk mengais ngais makanan, bertengger dan berenang.

Gambar 2.8
hewan berkaki dua

3) hewan berkaki empat

Sebagian besar hewan menyusui berkaki empat. Kaki itu berguna untuk berjalan dan berlari. P ada hewan buas, kakinya berkuku tajam. Kaki itu berguna untuk berburu. Contoh hewan berkaki empat adalah sapi, kuda, singa dan gajah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.9
Hewan berkaki empat

4) hewan berkaki enam.

Hewan berkaki enam biasa disebut serangga. Contohnya adalah nyamuk, kupu kupu dan lalat.

Gambar 2.10
Hewan berkaki enam

5) Hewan berkaki delapan

Contoh hewan berkaki delapan adalah kalajengking dan laba laba. Dibagian bawah perut laba laba terdapat jaringan yang mengeluarkan benang. benang itu biasa digunakan untuk membuat jaring jaring penjebak mangsa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.11
Hewan berkaki delapan

6) Hewan berkaki banyak

Contoh hewan berkaki banyak adalah kelabang dan lipan. Lipan bertubuh pipih dan makanannya hewan kecil.

Gambar 2.12
Hewan berkaki delapan

2. Penggolongan Tumbuhan

a. Penggolongan Tumbuhan Berdasarkan tempat hidupnya

Berdasarkan tempat hidupnya tumbuhan dibedakan menjadi :

1) Tumbuhan yang hidup di darat

Contoh: bayam, jeruk, jati dan wortel

2) Tumbuhan yang hidup di air

Contoh: teratai dan eceng gondok

3) Tumbuhan yang menempel pada tumbuhan lain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh: benalu, anggrek dan tali putri.

b. Penggolongan Tumbuhan Berdasarkan Bentuk Daunnya

1) Tulang daun menyirip

Daun jambu, bayam dan mangga memiliki tulang daun menyirip. Bentuk tulang daun menyirip seperti susunan sirip sirip ikan.

2) Tulang daun sejajar

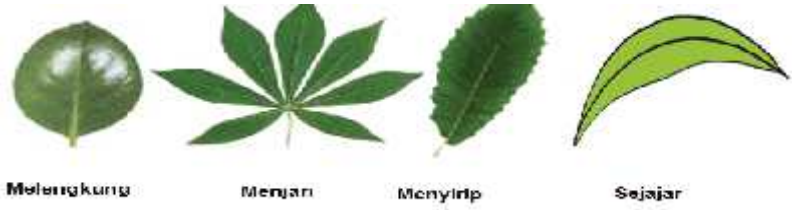
Daun tebu, padi, dan rumput rumputan memiliki tulang daun sejajar. Bentuk tulang daun sejajar seperti garis garis lurus yang sejajar

3) Tulang daun melengkung

Tumbuhan dengan tulang daun melengkung adalah daun genjer dan gadung. Bentuknya menyerupai garis-garis lengkung yang ujung ujungnya terlihat menyatu.

4) Tulang daun menjari

Daun pepaya, singkong, dan jarak memiliki tulang daun menjari. Bentuk tulang daun menjari seperti susunan jari-jari tangan.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.13
Penggolongan Tumbuhan Berdasarkan Bentuk Daunnya

c. Penggolongan Tumbuhan Berdasarkan Bentuk Batangnya

Ada beberapa macam bentuk batang. Ada batang yang besar, panjang dan bercabang banyak, misalnya pohon jati dan cemara. Ada pula bentuk batang yang lurus panjang seperti tiang, misalnya pohon kelapa,tebu dan pakis. Batang dapat dibedakan menjadi batang berkayu dan batang tidak berkayu. Contoh tumbuhan yang mempunyai batang tidak berkayu adalah pisang.

Batang berkayu mempunyai kambium. Kambium adalah lapisan yang terletak diantara kulit dan kayu. Kambium mengalami dua arah pertumbuhan, yaitu pertumbuhan kedalam dan keluar. Pertumbuhan kambium ke dalam membentuk kayu, sedangkan pertumbuhan keluar membentuk kulit. Akibatnya, batang bertambah besar. Contoh tumbuhan yang berbatang kayu adalah jati, jambu dan mangga.

BAB III
PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.[26] Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitan tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *Classroom Action Reseach*. PTK mengandung tiga kata yakni: [27]

1. Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan: menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk ringkasan siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spisifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan tindakan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan

[26] Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian,(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 136.
[27] Suharsimi Arikunto, et.al., Penelitian Tindakan Kelas,(Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.[28]

Menurut pakar pendidikan A. Suhaenah Suparno mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu cara pengembangan profesionalitas guru dengan jalan memberdayakan mereka untuk memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus menerus.[29]

Penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang berhubungan dengan siklus berikutnya.

PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya, yaitu masalah yang diangkat adalah

[28] Suharsimi Arikunto, et.al., Penelitian, 3.
[29] Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori Dan Praktik*,(Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah yang dihadapi oleh guru di kelas dan adanya tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.[30]

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti ini menggunakan model Kurt Lewin, karena dalam model ini, peneliti akan melakukan siklus hingga dapat mengatasi masalah yang terjadi. Model Kurt Lewin menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*).[31]

Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Seperti pada gambar berikut ini: [32]

[30] Suharsimi Arikunto, et.al., Penelitian ,109.
[31] Zainab Aqib, et.al., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009), 21.
[32] Ridha Kurnianto et,al, *Penelitian tindakan kelas (Surabaya :Lapis PGMI,2009) paket 5* , 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.1
Prosedur PTK Model Kurt Lewin

Penjelasan prosedur:

Tahap 1 : Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti merencanakan tindakan berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, jurnal harian siswa, wawancara, dan soal tes untuk akhir siklus.

Tahap 2 : Tindakan (*acting*)

Tahap kedua dari penelitian ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau isi rancangan yang telah dibuat, yaitu melaksanakan tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)

Tahap 3 : Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa.

Tahap 4 : Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis hasil pengamatan yang diperoleh, sehingga dapat diketahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

apakah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau masih perlu adanya perbaikan.

B. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat, waktu dan siklus penelitian:

1. Lokasi

Tempat pelaksanaan penelitian ini, dilaksanakan di kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil, yaitu dimulai pada bulan Oktober 2018 pada tahun ajaran 2018-2019.

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus, guna melihat penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) dengan upaya peningkatan pemahaman penggolongan makhluk hidup pada pelajaran ilmu pengetahuan alam. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

4. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian yang akan dikaji adalah siswa kelas III sebanyak 32 siswa yang 14 diantaranya adalah siswa laki-laki dan 18 siswa diantaranya perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Input: Siswa-siswi kelas III MI Nurus Syafi'I Sidoarjo
2. Variabel Proses: model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT)
3. Variabel Output: Peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan ini menggunakan model dari Kurt Lewin, sehingga rencana tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan dua siklus, terdapat empat komponen pada masing-masing siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap pelaksanaanya. Adapun rencana tindakan pada setiap siklus akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait dengan permasalahan yang selama ini muncul dalam kegiatan belajar mengajar di kelas III, diantaranya tentang metode apa yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, bagaimana motivasi dan prestasi belajar siswa selama ini pada pembelajaran IPA yang akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan kegiatan pembelajaran berikutnya dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan pedoman wawancara. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup.

2. Siklus I

a. Perencanaan *(Planning)*

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan ini yakni mengkaji hasil dari pra siklus dan menganalisis masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran serta mencari alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dari hasil kegiatan tersebut, peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III materi penggolongan makhluk hidup pada pelajaran IPA. Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Pada tiap perencanaan siklus 1, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sesuai dengan SK dan KD yaitu :
   a) Standart Kompetensi: 1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kompetensi Dasar: 1.2 Menggolongkan makhluk hidup secara sederhana.

2) Menyusun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan siswa
3) Menyiapkan bahan ajar dan menyiapkan alat bantu atau media yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran.
4) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan pembelajaran materi penggolongan makhluk hidup menggunakan model TGT yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran). Pada siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan pada kegiatan inti, yaitu:

1) Guru mengajak siswa mengamati gambar tentang makhluk hidup di layar LCD
2) Guru melakukan tanya jawab mengenai gambar tersebut
3) Guru menjelaskan materi tentang penggolongan makhluk hidup.
4) Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok
5) Guru memberikan LKS kepada tiap kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Guru mengajak siswa membahas bersama LKS yang telah dikerjakam
7) Guru memberi instruksi tentang game tournament yang akan dilakukan
8) Guru menyiapkan kursi di depan kelas dan bendera pada perwakilan kelompok
9) Masing masing kelompok mengirimkan perwakilan anggotanya untuk melakukan *games tournament*
10) Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang duduk di kursi tersebut
11) Siswa yang paling cepat dapat menjawab pertanyaan, dia harus mengangkat bendera. Jika jawabannya benar, akan mendapat skor dan dapat menyumbangkan skor pada kelompoknya
12) Siswa yang sudah maju, bergiliran mengirimkan perwakilan anggota kelompoknya yang lain untuk melakukan *games tournament*
13) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi
14) Guru mengkondisikan siswa untuk kembali ketempat duduk semula
15) Guru mengajak siswa melakukan ice breaking

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktvitas pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Hasil observasi yang dilaksanakan kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran IPA dengan menggunakan Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) di kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain :

1) guru dan peneliti melakukan evaluasi seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi.
2) Mengumpulkan dan mengamati hasil observasi dan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai serta mencari kekurangan-kekurangan yang terdapat selama tindakan kegiatan berlangsung guna sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus selanjutnya apabila hasil yang diperoleh belum berhasil.

3. Siklus II

a. Perencanaan *(Planning)*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap perencanaan siklus II diawali dengan refleksi dan analisis penelitian terhadap pemahaman siswa pada siklus I dengan mengidentifikasi permasalahan, menganalisa permasalahan, dan mencari alternatif pemecahan permasalahan. Dari hasil tersebut peneliti akan melakukan hal hal sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pembelajaran pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada siklus I.
2) Menyiapkan instrumen pengumpulan data yaitu: lembar wawancara, observasi dan tes tulis untuk mengetahui hasil pemahaman siswa.
3) Menyiapkan bahan ajar berupa lembar kerja siswa
4) Menyiapkan media pembelajaran yang berkaitan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktvitas pembelajaran seperti pada siklus pertama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi (*reflection*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua seperti pada siklus pertama. Tindakan refleksi yang dilakukan dalam kegiatan akhir siklus II ini mencakup beberapa kegiatan antara lain :

1) Guru dan peneliti melakukan analisis tindakan siklus II.
2) Mengevaluasi hasil dari tindakan siklus II.
3) Menyusun kesimpulan data yang diperoleh. Hasil dari refleksi siklus II ini dijadikan acuan dasar dalam penyusunan laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan cara pengumpulannya

1. Data

Penelitian ini data yang diperlukan ada dua macam, yaitu:

a. Data kualitatif

Data kualitatif adalah kumpulan informasi deskriptif yang dikonstruksi dari percakapan atau dalam bentuk naratif berupa kata kata.[33] Data kualitatif dalam penelitian ini adalah :

1) Materi yang disampaikan dalam penelitian tindakan kelas.
2) Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas
3) Hasil deskripsi wawancara dan observasi pada penelitian tindakan kelas.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka angka. Data kuantiatif dalam penelitian ini terdapat pada beberapa hasil dari kegiatan yang antara lain adalah :

1) Data jumlah siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.
2) Data persentase ketuntasan minimal.
3) Data nilai siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.
4) Data nilai akhir aktivitas guru dan siswa.

[33] Muhammad Yaumi dan Muljono Damopoili, *Action Research : Teori, model dan aplikasinya*, (Jakarta: Prenada Media, 2014), 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal-hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti. Jadi, dalam observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.

Beberapa data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi adalah:

1. Data kegiatan guru dalam menerapkan model TGT melalui instrumen pengamatan berupa lembar aktivitas guru (lampiran).
2. Data kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui instrumen pengamatan berupa lembar aktivitas siswa (lampiran).

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara atau interview merupakan sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden (orang yang diwawancarai), dengan atau tanpa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.[34] Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Instrument yang digunakan adalah "Pedoman Wawancara" (lampiran).

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis ataupun dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden tersebut bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari.[35]

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di sekolah sebagai penunjang informasi. Data tersebut meliputi: Daftar nilai siswa pra siklus, RPP, foto kegiatan selama tindakan, data hasil ujian siswa setelah siklus dan lain-lain yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung pada siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo.

d. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan

[34] Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), Hlm. 126.
[35] Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 82.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.[36] Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tulis yang dituangkan dalam butir soal dengan mengacu pada indikator yang telah disusun. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan pemahaman konsep penggolongan makhluk hidup pada siswa melalui model pembelajaran *teams games tournament (TGT).* Dalam hal ini, peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal-soal tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti menggolongkannya dalam pola tema atau kategori macam-macam hubungan dengan berbagai konsep.[37] Analisis data dalam PTK adalah suatu kegiatan mencermati atau menelaah, menguraikan dan mengkaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses belajar dan hasil pembelajaran untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menilai ketuntasan atau keberhasilan belajar siswa dalam memahami materi dengan perhitungan yang sangat mudah dan sederhana.

---

[36] Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo dan Satria M.A., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara), 104

[37] Sanapiah Faisal, *Format-Format Analisa Sosial*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), 1990, Hlm. 170.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari nilai rata rata yang diperoleh siswa dalam mengikuti tes di setiap siklusnya, dari hasil tersebut maka akan diamati dan kesimpulan tentang keberhasilan guru dalam mengajar menggunakan metode maupun media yang diterapkan, apakah pembelajaran yang dilaksanakan sudah mencapai target pencapaian sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun uraian analisis data, diantaranya sebagai berikut:

a. Penilaian Tes Individu

Penilaian tes individu digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik. Penilaian ini diperoleh dari hasil tes yang dituangkan dalam butir soal oleh peneliti. Berikut rumus yang digunakan:[38]

Tabel 3.1
Rumus menghitung skor pemahaman

Rumus	Keterangan
$S = \frac{R}{N} x\ 100$	S = Nilai yang dicari R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar N = Skor maksimum dari tes tersebut

Tabel 3.2
Rumus nilai rata-rata kelas[39]

Rumus	Keterangan
$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{\Sigma n}$	$\bar{X}$ = nilai rata-rata Σx = jumlah semua nilai siswa Σn = jumlah siswa

[38] Ngalim Purwanto, *Prinsip Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2012), 112
[39] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 109

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah nilai siswa diketahui, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh. Penelitian ini, peningkatan pemahaman siswa materi penggolongan makhluk hidup pada siswa dilihat berdasarkan ketercapaian terhadap kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh MI Nurus Syafi'i Sidoarjo adalah 70.

b. Penilaian Ketuntasan Belajar

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, menyatakan bahwa tingkat pencapaian tes adalah 75%. Sejalan dengan itu, maka pemahaman materi penggolongan makhluk hidup yang dimiliki siswa setelah dikenai tindakan perbaikan melalui model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dapat dikatakan berhasil jika memenuhi ketuntasan belajar mencapai 75%. Berikut rumus yang digunakan dalam penilaian ketuntasan belajar:

Tabel 3.3
Rumus Penilaian Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya, hasil diklasifikasikan berdasarkan kriteria keberhasilan. Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
85-100%	Sangat Baik
71-85%	Baik
61-70%	Cukup
51-60%	Kurang
≤ 50%	Sangat Kurang

c. Data Aktivitas Guru

Observasi terhadap guru sebagai pengajar, akan dicari persentase kemampuan guru dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT materi penggolongan makhluk hidup. Adapun analisis observasi dihitung menggunakan rumus:

Tabel 3.5
Rumus menghitung nilai aktivitas guru

$$\frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ x\ 100 = \text{Nilai aktivitas guru}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.6[40]
Kriteria Tingkat Keberhasilan Guru

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

d. Data Aktivitas siswa

Observasi terhadap siswa akan dicari nilai skor secara keseluruhan tentang pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT materi penggolongan makhluk hidup. Adapun analisis observasi siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

Tabel 3.7
Rumus menghitung nilai aktivitas siswa

$$\frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ x\ 100 = \text{Nilai aktivitas siswa}$$

Tabel 3.8[41]
Kriteria Tingkat Keberhasilan siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

[40] Ngalim Purwanto, *Prinsip*, 103
[41] Ibid, 103

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kinerja yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar mengajar dikelas. Dalam penelitian tindakan kelas yang akan menjadi indikator kinerjanya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan di akhiri apabila peserta didik telah mampu meningkatkan pemahaman materi penggolongan makhluk hidup mencapai KKM ≥ 70.
2. Persentase ketuntasan memahami siswa pada materi penggolongan makhluk hidup ≥ 75%.
3. Skor aktivitas guru dan skor aktivitas siswa mencapai ≥ 80.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaboratif, antara guru pengampu mata pelajaran IPA sebagai pendamping pembelajaran dan mahasiswa sebagai peneliti. Adapun rincian tugasnya sebagai berikut:

1. **Peneliti**

   Nama : Ana Farida

   Jabatan : Peneliti dan mahasiswi Prodi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas :

a. Bertanggung jawab atas kelancaran kegiatan
b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrument penilaian
c. Menganalisis hasil penelitian tiap siklus.
d. Menyusun laporan hasil penelitian.
e. Terlibat dalam semua jenis kegiatan

2. **Guru Kolaborasi**

Nama : Ahmad Fauzan, S.Pd

Jabatan : Guru mata pelajaran IPA kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo

Tugas :

a. Mengamati pelaksanaan penelitian
b. Bertanggung jawab semua jenis kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo pada mata pelajaran IPA Kelas III. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan tiap siklus yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Data penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Dokumentasi berupa data jumlah siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo dan data nilai IPA materi materi penggolongan makhluk hidup. Penyajian data dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan tahapan penelitian menjadi tiga kelompok, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Tahapan Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data melalui hasil wawancara. Kegiatan wawancara diawali dengan meminta izin kepada kepala madrasah yaitu Bapak H. Abdul Karim Hambaly. Kepala madrasah mempersilahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti diantar ke guru mata pelajaran IPA kelas III untuk melakukan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo bapak Achmad Fauzan S.Pd yang dilakukan pada tanggal 02 Oktober 2018 pukul 09.00 WIB. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mencari informasi terkait dengan metode yang digunakan guru, model pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan juga untuk mencari informasi terkait tingkat pemahaman siswa terhadap materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diketahui peneliti melalui nilai Ulangan Harian siswa.

Hasil wawancara peneliti dengan guru terdapat permasalahan dilapangan yaitu rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA yakni materi materi penggolongan makhluk hidup. Penyebab rendahnya tingkat pemahaman siswa disebabkan karena pada saat pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah yang bisa di bilang monoton. Saat proses pembelajaran siswa sering tidak mendengarkan, merasa jenuh dan tidak ada pemberian stimulus untuk siswa sehingga siswa cepat merasa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bosan, kurang bersemangat dan tidak berkonsentrasi ketika guru menerangkan. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa mengenai proses pembelajaran yang dilakukan. Beberapa siswa mengatakan bahwasannya guru menerangkan hanya dengan berceramah dan kemudian siswa diminta mengerjakan LKS.

Berdasarkan data yang di peroleh saat kegiatan prasiklus, jumlah siswa yang tuntas pada pembelajaran materi sistem pernapasan manusia sebanyak 12 siswa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 32 siswa. Selain wawancara, peneliti juga meminta hasil nilai yang sudah dilakukan. Nilai tersebut peneliti dapatkan dari hasil ulangan harian siswa materi gaya sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil nilai ulangan diketahui bahwa siswa masih banyak yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal 70. Berikut ini adalah nilai siswa kelas III pada mata pelajaran IPA materi penggolongan makhluk hidup .

Tabel 4.1
Rekapitulasi Hasil Nilai Ulangan Harian (Prasiklus)

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A.M.A	55		√
2.	A.B.P.Z	70	√	
3.	A.N.D	40		√
4.	A.G.D.P	60		√
5.	D.Z.A	90	√	
6.	F.U	80	√	
7.	F.P.M	45		√
8.	F.N	50		√
9.	M.D.I	70	√	
10.	M.R.E	80	√	
11.	M.A	30		√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Rekapitulasi Hasil Nilai Ulangan Harian (Pra siklus)

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
12.	M.I.D	50		√
13.	M.F.I	65		√
14.	M.H.F	60		√
15.	M.H.I	85	√	
16.	M.R	40		√
17.	M.R	80	√	
18.	M.S	35		√
19.	N.F	80	√	
20.	N.S	55		√
21.	N.P	60		√
22.	N.Z.A	25		√
23.	N.N.F	50		√
24.	P.R	85	√	
25.	R.I	60		√
26.	R.M	65		√
27.	S.A.F	75	√	
28.	S.A	70	√	
29.	V.B.I	80	√	
30.	Z.N	30		√
31.	D.S	60		√
32.	Z.S	55		√
	Jumlah	1935	12	20
	Rata-rata	60,46		

Dari tabel rekapitulasi hasil ulangan harian (pra siklus) terlihat dari 32 siswa hanya 12 siswa yang dapat melampaui KKM dan 20 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Persentase ketuntasan belajar yakni 37,5% dengan nilai ratarata 60,46. Dengan demikian dapat dijadikan pertimbangan untuk pelaksanaan siklus I. Berikut keterangan perhitungannya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Keterangan nilai rata-rata siswa kelas III:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{\Sigma n}$$

$$= \frac{19}{32}$$

$$= 60{,}46$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

Σx = Jumlah nilai peserta didik

Σn= Jumlah peserta didik

b. Keterangan persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{12}{32} \; x \; 100\%$$

$$P = 37{,}5\ \%$$

Dari paparan hasil pra siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran IPA tergolong rendah. Oleh karenanya, diperlukan perbaikan tindakan pada pelaksanaan pembelajaran IPA di dalam kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan setelah prasiklus pada 02 Oktober 2018 kemudian ditindak lanjuti dengan melaksanakan siklus I pada hari Kamis 29 November 2018. Siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang akan di jabarkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada Siklus I. Kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti diantaranya yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta penilaiannya mengikuti kurikulum yang dipakai lembaga sekolah MI Nurus Syafi'i Sidoarjo yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Peneliti menyusun lembar kerja siswa (LKS), menyusun alat tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa berupa soal formatif berisi 15 butir soal, dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, serta menyusun instrumen yang digunakan untuk observasi yaitu berupa instrumen lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Peneliti memvalidasikan instrument instrument yang telah disususun kepada ibu Amiq Fikriyati, M.Pd sebagai validator. Hasil dari validasi tersebut adalah baik, namun terdapat sedikit perbaikan dalam penulisan, selanjutnya dapat digunakan. Selain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempersiapkan instrumen penelitian, peneliti juga membuat PPT dan media pembelajaran serta menyiapkan reward.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 November 2018 pada jam 10.10 WIB sampai pukul 11.20 WIB. Pelaksanaan tindakan penelitian dilaksanakan bersama guru pada jam pelajaran ke 5 dan 6. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III MI Nurus Syafi'i Sidoarjo yang berjumlah 32 siswa. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai pelaksana sedangkan guru mata pelajaran IPA yaitu bapak Achmad Fauzan, S.Pd bertindak sebagai observer.

Pada tahap pelaksanakan ada tiga kegiatan yang dilaksanakan, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga kegiatan direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun pembahasan ketiga kegiatan tersebut sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Semua siswa menjawab salam dengan antusias. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru mengecek kehadiran siswa pada hari itu setelah selesai berdoa. Guru memberikan motivasi agar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membangkitkan minat dan semangat belajar siswa dengan mengajak melakukan tepuk semangat. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu penggolongan makhluk hidup. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan mengajak siswa mengamati gambar yang ada di layar LCD. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang gambar yang mereka amati. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi kemampuan siswa dalam berfikir melalui pertanyaan pertanyaan tersebut dan untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari. Guru menjelaskan materi penggolongan makhluk hidup.

Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tugas kelompok. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok. Masing masing kelompok berisi 5-7 siswa secara heterogen. Setelah semua anggota kelompok sudah lengkap, guru mulai membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) tersebut terdapat tabel penggolongan hewan dan tabel penggolongan tumbuhan. Setiap kelompok berdiskusi menyelesaikan tugasnya dengan bimbingan dari guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa selesai mengerjakan LKS. Guru mengajak siswa membahas bersama tentang jawaban LKS tersebut. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT fase *games tournament.* Pada *games tournament* kali ini, guru menyiapkan 5 kursi di depan kelas. Guru mengajak masing masing kelompok untuk berjajar lurus sesuai kelompoknya. Guru memberi bendera kepada perwakilan kelompok yang akan maju melakukan *games tournament.*

Guru memberi instruksi dan menjelaskan bahwa perwakilan yang maju di depan dan duduk dikursi akan diberi pertanyaan sebelum melakukan *games tournament*. Siswa yang paling cepat mengangkat bendera dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Jika jawabannya benar maka ia akan mendapatkan skor untuik kelompoknya. Siswa yang belum maju, mereka antusias mengikuti *games tournament* dan mendengarkan setiap pertanyaan dan jawaban dari teman mereka. Seolah-olah mereka menjadi juri juga dalam game tournament ini. Perwakilan kelompok yang sudah maju, bergiliran dengan anggota kelompoknya yang lain. Guru akan memberi reward kepada kelompok yang mendapatkan point terbanyak. Guru mengondisikan kelas saat keadaan kelas tidak kondusif. Peneliti memberikan "*tepuk satu"* dengan suara yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lantang agar mereka semua diam.guru juga memberikan ice breaking untuk mencairkan suasana kompetitif setiap kelompok.

3) Kegiatan akhir

Guru memberikan tes individu berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Siswa yang sudah selesai mengerjakan langsung mengumpulkan di meja guru. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pada pembelajaran hari ini. Guru memberikan penguatan. Pada akhir pembelajaran, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa membaca *hamdalah* bersama-sama. Guru mengucapkan salam penutup kemudian seluruh siswa menjawab salam guru secara serentak.

c. Observasi

Tahap observasi dilakukan oleh guru yang berperan sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi mengenai proses pembelajaran yang berlangsung yang mencakup tentang aktivitas guru dan siswa. Observer melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi yang dilakukan Observer selama pembelajaran berlangsung pada siklus I sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus I terlihat pada tabel lembar observasi yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pada tabel observasi aktivitas guru, terdapat 30 aspek aktivitas guru yang diamati oleh Observer. Aspek tersebut terbagi kedalam 5 tahapan, yakni tahapan persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dan pengelolaan waktu sebanyak 3 aspek. Adapun rincian skor yang didapatkan guru adalah sebanyak 11 aspek mendapatkan skor 4, 13 aspek mendapatkan skor 3, 5 aspek mendapatkan skor 2 dan 1 aspek mendapatkan skor 1.

Dari paparan hasil skor yang diperoleh didapatkan jumlah skor sebanyak 94 yang kemudian dibagi dengan skor maksimal yakni 120. Selanjutnya hasil yang didapatkan dikali 100, maka ditemukan hasil akhir nilai aktivitas guru yakni 78,33. Hasil yang diperoleh tersebut kurang maksimal dan belum mencapai suatu indikator kinerja yang ditetapkan. Adapun patokan yang diharapkan adalah mencapai ≥80. Sehingga dari perolehan hasil tersebut perlu adanya refleksi untuk perbaikan.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil pelaksanaan observasi aktivitas siswa pada siklus I terlihat pada lembar observasi yang dimulai dari persiapan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat 26 aspek yang diamati dengan sebanyak 1 aspek mendapatkan skor 1,3 aspek mendapatkan skor 2,14 aspek mendapatkan skor 3 dan 8 aspek mendapatkan skor 4 .

Dari paparan hasil skor yang diperoleh didapatkan jumlah skor sebanyak 81 yang kemudian dibagi dengan skor maksimal yakni 104. Selanjutnya hasil yang didapatkan dikali 100, maka ditemukan hasil akhir nilai aktivitas siswa yakni 77,88. Hasil yang diperoleh tersebut kurang maksimal dan belum mencapai suatu indikator kinerja yang ditetapkan. Adapun patokan yang diharapkan adalah mencapai ≥80. Sehingga dari perolehan hasil tersebut perlu adanya refleksi untuk perbaikan.

3) Hasil Tes Tulis Siswa Siklus I

Guru telah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, siswa diberikan tes untuk mengetahui tolak ukur tingkat pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup. Adapun rincian hasil penilaiannya sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2
Daftar Nilai Tes Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Individual	Nilai Kelompok	Nilai rata rata	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A.M.A	65	75	70	√	
2.	A.B.P.Z	75	75	75	√	
3.	A.N.D	78	50	64		√
4.	A.G.D.P	83	100	91,5	√	
5.	D.Z.A	90	75	82,5	√	
6.	F.U	100	75	87,5	√	
7.	F.P.M	76	100	88	√	
8.	F.N	63	50	56,5		√
9.	M.D.I	88	75	81,5	√	
10.	M.R.E	90	75	82,5	√	
11.	M.A	35	50	42,5		√
12.	M.I.D	55	50	65		√
13.	M.F.I	80	100	90	√	
14.	M.H.F	95	50	72,5	√	
15.	M.H.I	100	50	75	√	
16.	M.R	45	50	60		√
17.	M.R	90	75	82,5	√	
18.	M.S	40	50	45		√
19.	N.F	83	100	91,5	√	
20.	N.S	75	75	75	√	
21.	N.P	75	100	87,5	√	
22.	N.Z.A	30	50	40		√
23.	N.N.F	73	100	86,5	√	
24.	P.R	90	75	82,5	√	
25.	R.I	75	75	75	√	
26.	R.M	80	75	77,5	√	
27.	S.A.F	85	50	67,5		√
28.	S.A	85	100	92,5	√	
29.	V.B.I	93	50	71,5	√	
30.	Z.N	35	50	42,5		√
31.	D.S	65	75	70	√	
32.	Z.S	60	50	67,5		√
	Jumlah	2.352	2.250	2.338,5	22	10
	Rata-rata	73,5	70,31	73,07		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun hasil tes pemahaman siswa pada siklus I mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan model Kooperatif tipe *TGT*, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa, setelah diterapkan model Kooperatif tipe *TGT*, jumlah siswa yang tuntas berjumlah 22 siswa. Berdasarkan hasil nilai tes tulis individu dan tes kelompok yang diperoleh pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 73,07. Untuk mengetahui persentase ketuntasan nilai keberhasilan kelas, menggunakan rumus dan diperoleh hasil 68,75%. Berikut adalah keterangan perhitungannya:

a) Keterangan nilai rata-rata siswa kelas III:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{\Sigma n}$$

$$= \frac{2.3 \quad ,5}{32}$$

$$= 73,07$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

Σx = Jumlah nilai peserta didik

Σn= Jumlah peserta didik

b) Keterangan persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{22}{32} \; x \; 100\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$P = 68{,}75\ \%$$

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan analisis nilai hasil evaluasi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan kekurangan dari tindakan yang dilakukan guru yang menyebabkan peningkatan pemahaman siswa tidak dapat maksimal. Sehingga suatu indikator kinerja yang telah direncanakan belum tercapai dengan maksimal dan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu tindak evaluasi.

Adapun beberapa kendala yang dihadapi, diantaranya sebagai berikut:

1) Terdapat beberapa aktivitas guru dan siswa yang kurang maksimal karena waktu yang tersedia belum cukup baik. Sehingga perlu ditindak lanjuti.
2) Ketika proses pembagian kelompok, situasi kurang kondusif dan gaduh. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran sebelumnya jarang dilakukan kegiatan kerja kelompok. Sehingga siswa tidak mau berkelompok dengan lawan jenis dan cenderung memilih temannya sendiri. Kemudian peneliti memberi penjelasan kepada mereka dan akhirnya mereka menurut. Proses ini memakan waktu yang lama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Pada saat memilih perwakilan yang maju untuk *games tournament*, terdapat siswa yang ingin selalu maju untuk melakukan *games tournament* yang seharusnya bergiliran dengan teman yang belum maju.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum maksimal dalam penelitian pemahaman materi kerja sama. Dalam hal ini peneliti melanjutkan siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Peneliti dan guru bersepakat untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran. Adapun yang telah didiskusikan antara guru dengan peneliti untuk upaya perbaikan pada siklus selanjutnya, antara lain:

1) Guru dan siswa lebih memperhatikan dan mengoptimalkan waktu yang telah direncanakan dengan tepat waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.
2) Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana alur pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* sehingga siswa akan lebih mudah menerima proses belajar dengan baik.
3) Guru dapat mengkondisikan siswa saat melakukan pembentukan kelompok. Guru memberi instruksi dengan jelas sehingga siswa tidak gaduh dan tidak pilih-pilih teman dalam pembentukan kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Guru memberi ketegasan dan intruksi yang jelas kepada siswa pada saat melakukan *games tournament*.

3. Siklus II

Pada penelitian siklus ke II ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan siklus I yaitu terdiri dari 4 tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan juga tahap refleksi. Karena pada siklus II ini sebenarnya merupakan tindakan perbaikan yang berkaca dari siklus I yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa materi penggolongan makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut ini merupakan pemaparan dari masing-masing tahapan :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II tidak jauh beda dengan perencanaan pada siklus I. Namun, ada beberapa hal yang harus diperbaiki dari siklus I, karena belum tercapainya indikator kinerja yang telah dirancang peneliti. Oleh karena itu, penelitian belum dianggap selesai, sehingga perlu dilakukan siklus I.

Penyusunan RPP pada siklus II hampir sama dengan siklus I hanya saja pada kegiatan inti dibuat sedikit berbeda. Jika pada siklus I kegiatan *games tournament* perwakilan siswa yang maju menjawab pertanyaan dengan mengangkat bendera , maka pada siklus II ini kegiatan *games tournament* perwakilan siswa menjawab pertanyaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan mencari jawaban tersebut pada kartu-kartu jawaban yang telah disediakan.

Pada tahapan ini peneliti juga lebih mengupayakan agar kegiatan belajar mengajar lebih maksimal untuk menyempurnakan kekurangan pada saat siklus I. Adapun upaya perbaikan yang dapat dilakukan peneliti pada siklus II yaitu:

1) Guru dan siswa lebih memperhatikan dan mengoptimalkan waktu yang telah direncanakan dengan tepat waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.
2) Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana alur pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* sehingga siswa akan lebih mudah menerima proses belajar dengan baik.
3) Guru dapat mengkondisikan siswa saat melakukan pembentukan kelompok. Guru memberi instruksi dengan jelas sehingga siswa tidak gaduh dan tidak pilih-pilih teman dalam pembentukan kelompok.
4) Guru memberi ketegasan dan intruksi yang jelas kepada siswa pada saat melakukan games tournament.

b. Tindakan

Penelitian tindakan kelas untuk siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2018. Penelitian ini berlangusng pada jam ketiga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan keempat, yaitu mulai pukul 08.25 – 09.35 WIB. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sama dengan siklus I, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Disini, peneliti bertindak sebagai pelaksana sedangkan guru kelas sebagai observer seperti pada saat siklus I.

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, hampir sama dengan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan siklus I. Kegiatan awal ini diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dari guru. Semua siswa menjawab salam dengan antusias. Kemudian, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama. Selesai berdoa, Guru mengecek kehadiran siswa pada hari itu. Kemudian guru memberikan motivasi agar membangkitkan minat dan semangat belajar siswa dengan mengajak melakukan tepuk semangat.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru menyampaikan apersepsi guru melakukan tanya jawab pada siswa dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari seperti: "Anak-anak apakah kalian dirumah mempunyai kucing? apa penutup tubuh hewan kucing? Apa makanan kucing?" siswa menjawab dengan antusias "punya bu, penutup tubuh kucing berupa bulu dan makanannya adalah ikan". Setelah mengajukan pertanyaan selanjutnya, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggolongan makhluk hidup. Kemudian guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan mengajak siswa mengamati gambar yang ada di layar LCD. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang gambar yang mereka amati. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi kemampuan siswa dalam berfikir melalui pertanyaan pertanyaan tersebut dan untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari.setelah itu, Guru menjelaskan materi penggolongan makhluk hidup.

Selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tugas kelompok. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok. Pembentukan kelompok di rooling tidak sama seperti kelompok siklus I.Masing- masing kelompok berisi 5-7 siswa secara heterogen. Setelah semua anggota kelompok sudah lengkap, guru mulai membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) tersebut terdapat tabel penggolongan hewan dan tabel penggolongan tumbuhan. Setiap kelompok berdiskusi menyelesaikan tugasnya dengan bimbingan dari guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah siswa selesai mengerjakan LKS, guru mengajak siswa membahas bersama tentang jawaban LKS tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT fase *games tournament*. Pada games tournament kali ini, guru menyiapkan meja di depan kelas. Guru mengajak masing-masing kelompok untuk berjajar lurus sesuai kelompoknya. Guru meminta setiap kelompok untuk mengirimkan salah satu perwakilan kelompoknya untuk maju melakukan *games tournament*.

Sebelum melakukan *games tournament* guru menyiapkan kartu-kartu jawaban secara acak diatas meja tournament. guru memberi instruksi dan menjelaskan bahwa perwakilan yang maju didepan akan diberi pertanyaan. Siswa harus mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru pada kartu-kartu jawaban diatas meja. Siswa yang paling cepat mengangkat kartu jawaban dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Jika jawabannya benar maka ia akan mendapatkan skor untuk kelompoknya. Untuk siswa yang belum maju, mereka antusias mengikuti *games tournament* dan mendengarkan setiap pertanyaan guru dan jawaban dari teman mereka. Seolah olah mereka menjadi juri juga dalam *games tournament* ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perwakilan kelompok yang sudah maju, bergiliran dengan anggota kelompoknya yang lain. Guru memberi reward kepada kelompok yang mendapatkan point terbanyak. Guru mengajak siswa kembali ketempat duduknya seperti semula. Pada waktu pemberian reward, terdapat murid yang iri sehingga guru harus mengondisikan kelas supaya keadaan kelas kondusif. guru memberikan "*tepuk satu*" dengan suara yang lantang agar mereka semua diam. Guru memberikan *ice breaking* untuk mencairkan suasana kompetitif setiap kelompok.

3) Kegiatan penutup

Guru memberikan tes individu berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Siswa yang sudah selesai mengerjakan langsung mengumpulkan di meja guru. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pada pembelajaran hari ini. Guru memberi penguatan dan kesimpulan pada pembelajaran hari ini. Pada akhir pembelajaran, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa membaca *hamdalah* bersama-sama. Guru mengucapkan salam penutup kemudian seluruh siswa menjawab salam guru secara serentak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat pada lembar observasi yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Langkah langkah dalam proses pembelajaran pada siklus I yang dirasa kurang maksimal telah diperbaiki dan dilaksanakan dengan optimal.

Dalam lembar observasi aktivitas guru terdapat 31 aspek yang diamati. 24 aspek mendapat skor 4 dan 7 aspek mendapat skor 3. Masing masing dari aspek tersebut dikalikan dengan jumlah skor yang telah ditetapkan diperoleh skor 117. Kemudian dibagi dengan skor maksimal yakni 124 dan kemudian hasilnya dikalikan 100, maka ditemukan hasil nilai aktivitas guru sebanyak 94,35.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* sudah mencapai 94,35. Sehingga aktivitas guru pada siklus II ini dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi skor minimal yang ditentukan yaitu ≥ 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat pada lembar observasi yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan penutup.Langkah-langkah dalam proses pembelajaran pada siklus I yang dirasa kurang maksimal telah diperbaiki dan dilaksanakan dengan optimal.

Dalam lembar observasi aktivitas siswa terdapat 26 aspek yang diamati. 20 aspek mendapat skor 4 dan 6 aspek mendapat skor 3. Masing- masing dari aspek tersebut dikalikan dengan jumlah skor yang telah ditetapkan diperoleh skor 98. Kemudian dibagi dengan skor maksimal yakni 104 dan kemudian hasilnya dikalikan 100, maka ditemukan hasil nilai aktivitas siswa sebanyak 94,23.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* sudah mencapai 94,23. Sehingga aktivitas siswa pada siklus II ini dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi skor minimal yang ditentukan, yaitu ≥ 80.

3) Hasil Tes Tulis Siswa Siklus II

Guru telah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tournament (TGT), siswa diberikan tes untuk mengetahui tolak ukur tingkat pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup. Adapun rincian hasil penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nilai Tes Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Nilai Kelompok	Nilai rata rata	Tuntas	Belum Tuntas
1.	A.M.A	78	75	76,5	√	
2.	A.B.P.Z	88	100	94	√	
3.	A.N.D	80	75	77,5	√	
4.	A.G.D.P	85	100	92,5	√	
5.	D.Z.A	92	50	71	√	
6.	F.U	100	75	87,5	√	
7.	F.P.M	96	50	85,5	√	
8.	F.N	70	100	85	√	
9.	M.D.I	90	75	73	√	
10.	M.R.E	95	50	72,5	√	
11.	M.A	40	50	45		√
12.	M.I.D	70	75	72,5	√	
13.	M.F.I	88	75	81,5	√	
14.	M.H.F	95	50	72,5	√	
15.	M.H.I	100	50	75	√	
16.	M.R	50	50	50		√
17.	M.R	90	75	82,5	√	
18.	M.S	70	75	72,5	√	
19.	N.F	100	50	75	√	
20.	N.S	78	50	64		√
21.	N.P	81	75	78	√	
22.	N.Z.A	58	75	66,5		√
23.	N.N.F	78	100	89	√	
24.	P.R	100	75	87,5	√	
25.	R.I	90	50	70	√	
26.	R.M	98	50	74	√	
27.	S.A.F	95	100	97,5	√	
28.	S.A	90	75	82,5	√	
29.	V.B.I	100	50	75	√	
30.	Z.N	40	100	70	√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

31.	D.S	78	75	76,5	√	
32.	Z.S	80	100	90	√	
	Jumlah	2.643	2275	2.462	28	4
	Rata-rata	82,59	71,09	76,93		

Berdasarkan hasil nilai tes tulis individu dan tes kelompok pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 76,93. Sedangkan untuk mengetahui persentase ketuntasan nilai keberhasilan kelas, menggunakan rumus dan diperoleh hasil 87,5%. Berikut adalah keterangan perhitungannya:

a) Keterangan nilai rata-rata siswa kelas III:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{\Sigma n}$$

$$= \frac{2.46}{32} = 76,93$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

Σx = Jumlah nilai peserta didik

Σn= Jumlah peserta didik

b) Keterangan persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{28}{32} \; x \; 100\%$$

$$P = 87,5\ \%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap refleksi terhadap pembelajaran siklus II. Dalam pelaksanaan siklus II ini, kendala atau kesulitan yang terjadi hampir semua terselesaikan. Aktivitas guru dan siswa yang belum terlaksana secara maksimal, pada siklus II ini dapat dioptimalkan.

Dari hasil Siklus II ini, pemahaman materi penggolongan makhluk hidup mengalami peningkatan dimana siswa yang tuntas pada siklus I adalah 22 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa meningkat menjadi 28 siswa yang tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Terealisasinya rencana-rencana berdasarkan refleksi di siklus I, menjadikan hasil penilaian siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut, mencapai indikotor kinerja penelitian ini. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siklus II dianggap telah berhasil mencapai indikator kinerja. Sehingga tidak perlu dilakukan siklus III.

B. Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Makhluk Hidup

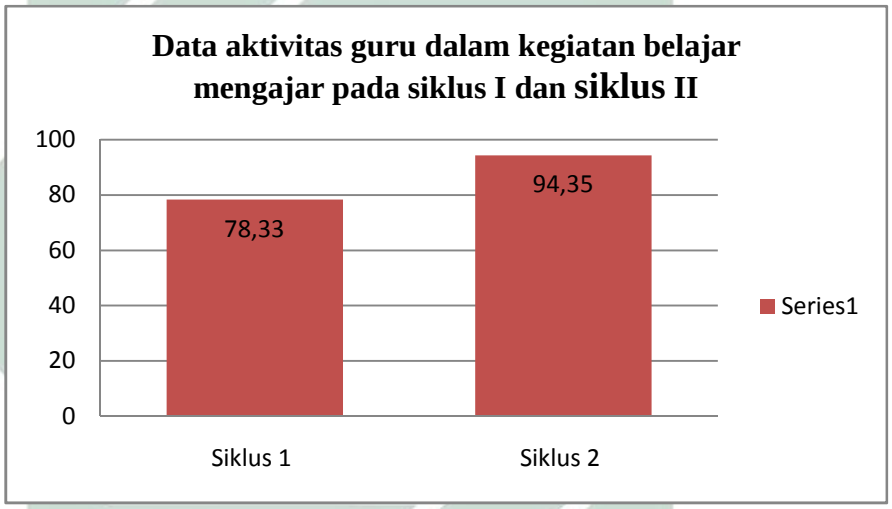
Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan selama dua siklus dapat dilakukan dengan baik setelah melalui perbaikan pada setiap siklusnya, penggunaan model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi penggolongan makhluk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hidup. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Data Aktivitas Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siklus I dan Siklus II

   Berikut adalah gambar diagram peningkatan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I dan siklus II:



Gambar 4.1
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan aktivitas guru pada proses belajar mengajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Aktivitas guru pada siklus I tergolong cukup degan nilai akhir 78,33. Aktivitas guru meningkat dari 78,33 pada siklus I meningkat menjadi 94,35 pada siklus II. Peningkatan pada aktivitas guru terjadi karena perbaikan perbaikan yang dilakukan pada setiap siklusnya. Guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan perbaikan pada setiap kekurangan siklus I serta selalu aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pada saat siklus I.

Pada siklus I motivasi yang diberikan guru belum meningkatkan semangat belajar siswa. Perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 yaitu guru memberikan motivasi yang dapat meningkatkan gairah semangat belajar siswa. Walker juga menyatakan bahwa suatu aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi.[42] Perubahan suatu motivasi akan turut mengubah wujud, bentuk dan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut diperkuat juga oleh pendapat Syaiful Bahri Djamarah bahwa motivasi yang diciptakan oleh seorang guru dapat meningkatkan gairah belajar siswa.[43]

2. Data Aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siklus I dan Siklus II

Berikut adalah gambar diagram peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I dan siklus II:

[42] Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 27.
[43] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997) Hal 168

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.2
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 4.2 Aktivitas siswa pada proses belajar mengajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Nilai yang didapat pada aktivitas guru meningkat dari 77,88 pada siklus I meningkat menjadi 94,23 pada siklus II. Peningkatan pada aktivitas guru terjadi karena perbaikan perbaikan yang dilakukan pada setiap siklusnya. Guru melakukan perbaikan pada setiap kekurangan siklus I serta selalu aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pada saat siklus I.

Pada siklus I, Kegiatan pembentukan kelompok berjalan kurang kondusif dikarenakan siswa memilih-milih teman dan tidak mau berkelompok secara heterogen sehingga memerlukan waktu yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lama dan membuat gaduh. Pada siklus II, guru memperbaiki kekurangan tersebut dengan memberikan intruksi pembentukan kelompok secara heterogen dengan jelas sehingga siswa mudah memahaminya dan kegiatan diskusi berjalan dengan baik.

2. Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas III Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo

Peningkatan hasil tes pemahaman siswa dapat di artikan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa memahami materi penggolongan makhluk hidup dengan model yang telah di terapkan. Pemahaman siswa dapat meningkat 90% apabila siswa saling bekerja sama dengan temannya dan mendiskusikan. Siswa dapat mengingat suatu materi 70% jika siswa melakukan diskusi. Holbert menambahkan bahwa 70% siswa akan memahami suatu materi apabila siswa berdiskusi dan menuliskan materi tersebut.[44]

Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II di peroleh data peningkatan pemahaman siswa terhadap materi penggolongan makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut.

[44] Nur Wakhidah, "Strategi Scaffolding Inspiring-Modelling-Writing-Reporting (IMWR) Dalam Menerapkan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Penguasaan Konsep", Laporan Penelitian, Disertasi (Surabaya: Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya, 2016), t.d, 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

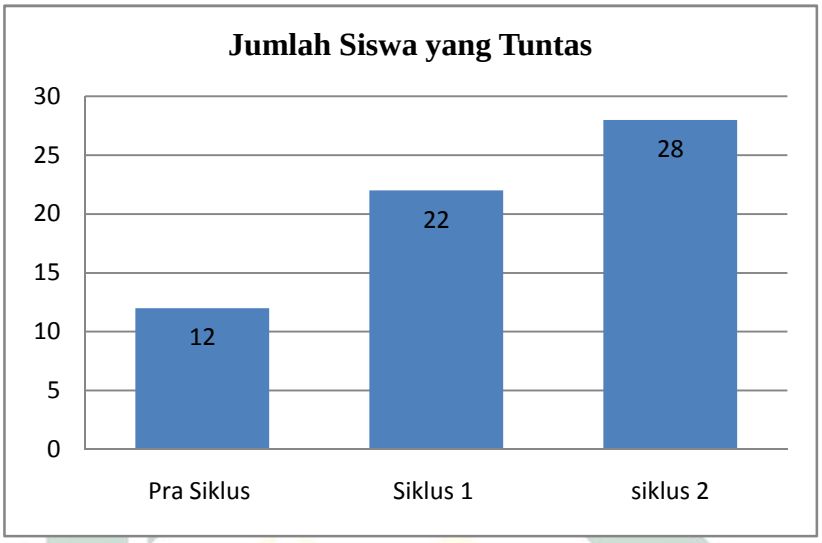
Tabel 4.4
Data Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Data	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai rata rata kelas	60,46	73,07	76,93
2	Persentase tingkat ketuntasan belajar	37,5 % (kurang sekali)	68,75 % (cukup)	87,5 % (sangat baik)
3.	Jumlah siswa yang tuntas	12 siswa	22 siswa	28 siswa

Berdasarkan tabel 4.4 di atas di dapatkan bahwa pada prasiklus pemahaman siswa termasuk sangat tidak baik dengan nilai rata rata kelas 60,46 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37,5% dengan kategori kurang sekali, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa. Pemahaman siswa pada siklus I termasuk sangat tidak baik dengan memperoleh nilai rata-rata 73,5 dengan persentase 68,75% cukup, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa. Siklus II memperoleh nilai rata rata kelas sebanyak 76,93 termasuk kategori baik dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Siswa mencapai KKM yaitu 28 siswa. Data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan persentase ketuntasan siswa dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Jumlah Siswa yang Tuntas

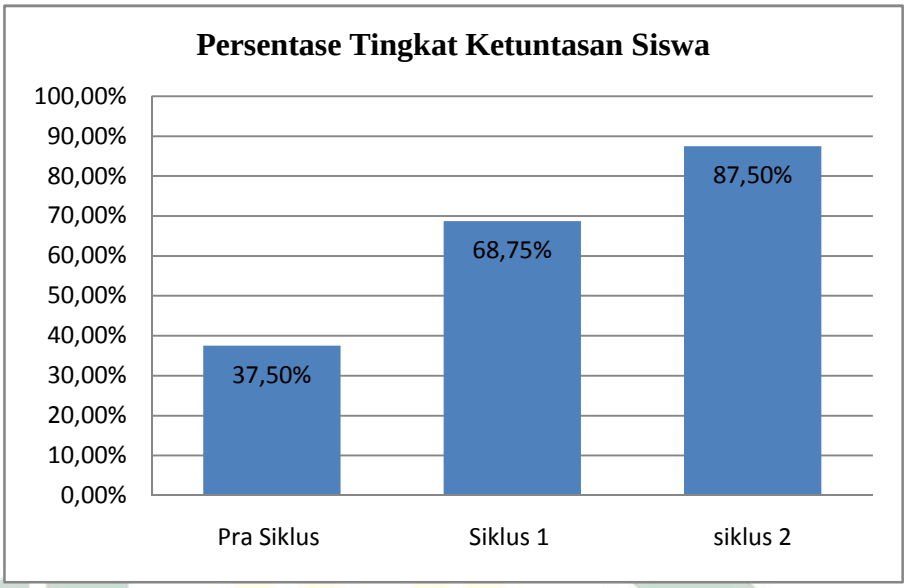


Gambar 4.3
Jumlah Siswa yang Tuntas

Diagram batang gambar 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada saat mempelajari materi penggolongan makhluk hidup pada tiap siklusnya yaitu pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa, siklus I sebanyak 22 siswa dan siklus II sebanyak 28 siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Persentase Tingkat Ketuntasan Siswa



Gambar 4.4
Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan diagram 4.4 tentang persentase ketuntasan pemahaman siswa dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada praskilus, persentase sebesar 37,5%. Kemudian di siklus I naik sebanyak 31,25 %, sehingga persentasenya menjadi 68,75%. Pada siklus II naik sebanyak 18,75%, sehingga persentasenya menjadi 87,50 %. Dari data tersebut, indikator kinerja pada penelitian ini dinyatakan telah tercapai terkait persentase belajar siswa.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu siswa kelas III setelah siklus selesai dilaksanakan. Melalui wawancara tersebut didapatkan bahwa siswa merasa lebih senang dalam melakukan pembelajaran tersebut karena pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan sambil bermain dan tournament.[45] Aris Shoimin juga mengatakan bahwa siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model pembalajaaran TGT.[46]

Berdasarkan penjabaran di atas dan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil peningkatan pemahaman siswa pada tiap siklusnya. Hal ini menjadi suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat di jadikan referensi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA.

[45] Fachriyatul Ulfa, siswa kelas III, wawancara pribadi, Sidoarjo November 2018.
[46] Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015),208

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III materi penggolongan makhluk hidup di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi penggolongan makhluk hidup di kelas III MI Nurus Syafi'I Sidoarjo sudah dapat diterapkan. Hal ini terbukti dari skor aktivitas guru, yaitu 78,33 (cukup) pada siklus I naik menjadi 94,35 (sangat baik) pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan skor yaitu, 77,88 (cukup) pada siklus II dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 94 (sangat baik). Berdasarkan peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II, maka penerapan model *Team Games Tournament* berhasil dan dapat ditingkatkan dengan baik.
2. Peningkatan pemahaman siswa kelas III materi penggolongan makhluk hidup melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT di MI Nurus Syafi'i Sidoarjo sudah mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketuntasan belajar sebesar 37,5% pada prasiklus dengan kategori sangat tidak baik, 68,75% pada siklus I dengan mendapatkan kategori cukup dan prosentase ketuntasan belajar mencapai 87,5% pada siklus II dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Setiap pembelajaran guru sebaiknya membuat variasi mengajar dengan model pembelajaran yang bervariatif. Guru tidak hanya ceramah dalam kelas, namun guru harus bisa mengemas pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan.
2. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk konsep yang lain dengan mencari referensi yang lebih banyak lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainab, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Asmani, Jamal Makmur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.

Baihaqi, Muhammad, dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Surabaya: LAPIS-PGMI

Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Faisal, Sanapiah. 1990. *Format-Format Analisa Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hadiyanto. 2004. *Mencari Sosok Desentralisasi Manajemen Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Haling, Abdul. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Harmi, Sri. 2015. *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III*. Solo: Pustaka Mandiri.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irham, Muhammad. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang Undang SISDIKNAS. 2011. *UU Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: SL Media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Isetyawati, Iwan Yuni. 2014. "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Dengan Model Pembelajara Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Bagi Siswa Kelas II S Negeri Percobaan 3 Pakem*". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Nege Yogyakarta.

Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragan Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kurnianto, Ridha, dkk. *2009. Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya :Lapis PGMI*

Purwanto, Ngalim. 2012. Prinsip - Prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Jogjakarta: Diva Press

Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ratumanan, T.G. 2015. *Inovasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Shoimin, Aris. 2015. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sihabuddin. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

Siregar, Eveline. 2014. *Teori belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar &pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri

Trianto. 2017 *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori Dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Uno, B Hamzah, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wakhidah, Nur. 2016. *Strategi Scaffolding Inspiring-Modelling-Writing Reporting (IMWR) Dalam Menerapkan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Penguasaan Konsep", Laporan Penelitian, Disertasi* (Surabaya: Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya).

Yunita. 2010. *Sains Heboh*. Bandung: CV. Insan Mandiri.

Yaumi, Muhammad dan Muljono Damopoili. 2014. *Action Research : Teori, Model dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id