

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS IV MIN LAMBARO ACEH BESAR.**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**HAMIDI  
NIM. 201223418  
Program Studi PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2018**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS IV MIN 27 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh**

**HAMIDI**

NIM. 201223418

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I,**



**Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D**  
NIP.198203042005012004

**Pembimbing II,**



**Raihan Permatasari, M.Pd.I**

UIN  
AR-RANIRY

**Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament  
(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa  
Kelas IV MIN 27 Aceh Besar.**

**SKRIPSI**

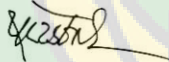
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Sabtu, 10 Febuari 2018 M  
23 Jumadil I 1439 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



**Misbahul Jannah, M.Pd,Ph.D**  
NIP.198203042005012004

Sekretaris



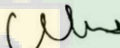
**Sri Mutia, M,Pd**

Penguji I



**Raihan Permatasari, M.Pd.I**

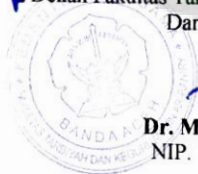
Penguji II



**Wati Oviana, M,Pd**  
NIP. 198110182007102003

Mengetahui,

↳ Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Dr. Mujiburrahman, M. Ag**  
NIP. 197109082001121001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
DARUSSALAM BANDA ACEH  
TELEPON : (0651) 7551423-FAX (0651) 7553020

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawahini, saya :

Nama : Hamidi  
NIM : 201 223 3418  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*  
(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV  
MIN 27 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi Ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

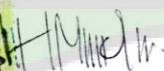
Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwasaya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenaisanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 02 Desember 2017

Yang Menyatakan,



  
Hamidi  
NIM. 201223418

## ABSTRAK

Nama : Hamidi  
NIM : 201223418  
Fakultas/prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar.  
Pembimbing I : Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D  
Pembimbing II : Raihan Permatasari, M.Pd.I  
Kata kunci : Hasil Belajar, Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Salah satunya adalah Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* ( TGT ) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa bekerja secara kelompok dan bergantian menjelaskan materi yang dipelajari. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (2) Untuk mengetahui aktifitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe TGT pada materi makanan sehat dan bergizi kelas IV semester Genap. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 27 Aceh Besar tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 38 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), data yang dikumpulkan melalui (1) Lembar observasi guru, (2) Lembar observasi siswa (3) Soal tes hasil belajar siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus presentase. Berdasarkan hasil analisis data penelitian didapatkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus I sebesar 73,33% berada pada (kategori baik), dan meningkat pada siklus II sebesar 82,96% (kategori baik sekali), (2) Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71,85% berada pada (kategori baik), dan meningkat pada siklus II sebesar 82,92% (kategori baik sekali), (3) Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 65,78% katagori cukup, dan meningkat pada siklus II sebesar 94,73% (katagori baik sekali). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN 27 Aceh Besar.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, rasa syukur yang teramat dalam hanya milik-Nya, karena dengan berkat rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar”** selawat beriring salam senantiasa penulis lantunkan dihadapan Baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi semua insan disetiap segi bidang kehidupan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis mendapat arahan, bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sangat teramat dalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Farid Wajdi Ibrahim, MA sebagai Rektor UIN Ar-Raniry, Bapak Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag sebagai Dekan Tarbiyah dan Keguruan, dan kepada seluruh Staf Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, serta Ibu Siti Khasinah sebagai Penasehat Akademik Penulis.
2. Bapak Dr. Azhar M.Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Para Staf Prodi beserta

Para Dosen di Prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan membantu kelancaran penulisan skripsi ini.

3. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D selaku pembimbing I dan Ibu Raihan Permatasari, M.Pd.I selaku pembimbing II penulis yang telah membantu, meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.
5. Ibu Dra. Haswinar sebagai Kepala MIN 27 Aceh Besar beserta Stafnya, dan dewan guru serta para siswa yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Keluarga tercinta yang merupakan inspirasi dan motivator yang paling besar dalam hidup penulis, ayahanda Hasbi, Ibunda tercinta Idawati, kakanda serta adinda tersayang dan seluruh anggota keluarga terbesar penulis yang selalu memberi dukungan, baik secara moral maupun material dan do'a yang tak kunjung henti diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI Ar-Raniry.
7. Teman-teman seperjuangan penulis yang turut membantu baik moril ataupun materil kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Segala usaha penulis lakukan untuk penyempurnaan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan dimasa

yang akan datang. Harapan penulis kiranya skripsi ini ada mamfaatnya bagi pembaca sekalian.

Amin ya Rabbal ‘alamin...

Banda Aceh, 27 Januari 2018

Hamidi





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Konsep Pembelajaran IPA .....	10
B. Hasil Belajar IPA.....	14
C. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) .....	22
D. Materi Makanan Sehat dan Bergizi .....	32
E. Penerapan Materi Makanan Sehat dan Bergizi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
C. Instrumen Penelitian .....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	88

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	96

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
-----------------------------	-----------

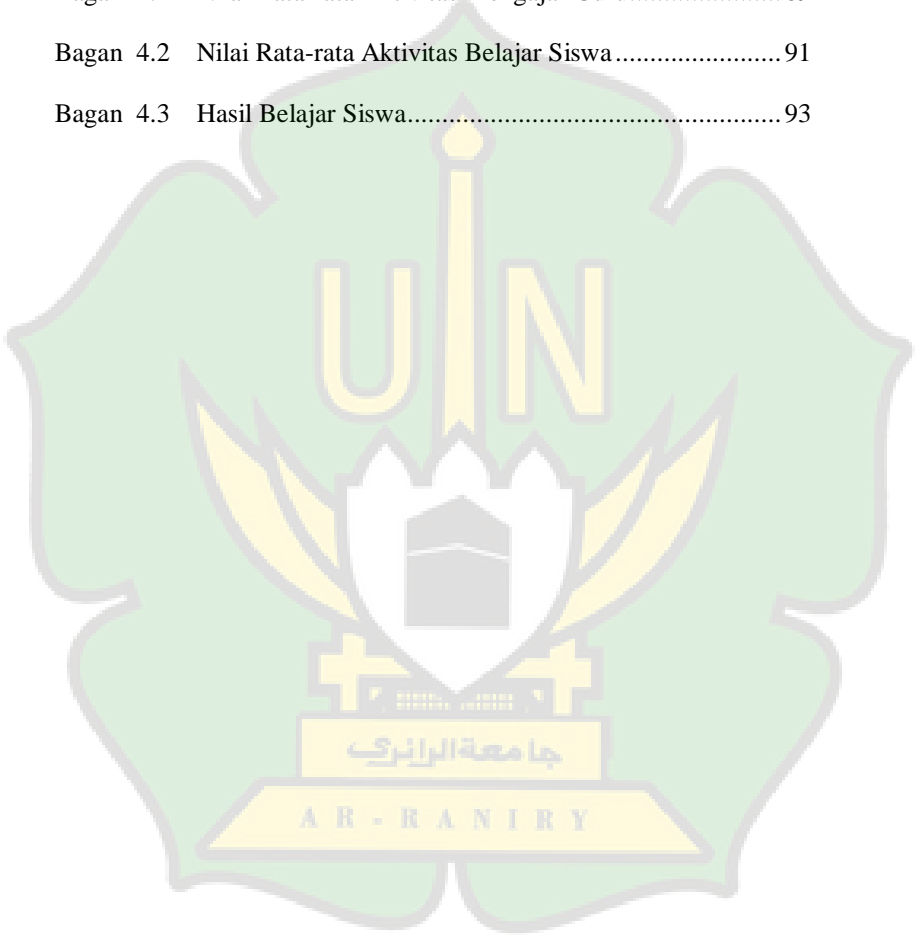
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>
----------------------------------	-----------

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>163</b>
-----------------------------------	------------



## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 4.1 Nilai Rata-rata Aktivitas Mengajar Guru.....	89
Bagan 4.2 Nilai Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa.....	91
Bagan 4.3 Hasil Belajar Siswa.....	93



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya. Standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.<sup>1</sup>

Proses pendidikan dimaksud berlaku untuk setiap lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan tertentu di mana pun lembaga pendidikan itu berada secara nasional. Kedua, standar proses pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, yang berarti dalam standar proses pendidikan berisi tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, standar proses pendidikan di

---

<sup>1</sup>Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*,(Bandung: Kencana , 2006), h. 4.

arahkan untuk mencapai kompetensi lulusan.<sup>2</sup> Oleh karena itu lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dapat mempengaruhi kualitas anak didiknya. Hal ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi di Indonesia sekarang ini, terutama dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Peranan mata pelajaran IPA di SD/MI sangat penting bagi siswa dalam memahami IPA dan diharapkan menjadi sarana yang baik untuk mempelajari mata pelajaran yang lain pada jenjang yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPA pada sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sangat pokok atau dasar dari mata pelajaran lain.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran penting terhadap penanaman konsep-konsep pengetahuan alam bagi siswa, karena itu penggunaan metode pembelajaran merupakan cara untuk melakukan sesuatu dalam aktivitas pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan pada siswa harus mampu menggali seluruh potensi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar

---

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...* h. 4.

siswa sehingga berguna bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.<sup>3</sup>Oleh karena itu, pembelajaran IPA bukan hanya pada persoalan menceritakan dan memberi informasi pada siswa, tetapi pembelajaran IPA memerlukan keterlibatan siswa dari aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pembelajaran IPA lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan model pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif Tipe TGT mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama, struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, serta terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.<sup>4</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran dalam proses belajar.

---

<sup>3</sup>Mustamar Thohari.*Program Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam*.(Yogyakarta, kanisius, 1994) h.23.

<sup>4</sup>Etin Solihatin & Raharjo, *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.4.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Oleh karena itu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok itu akan menetapkan tujuan bersama, dan pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya, sehingga pembelajaran ini sesuai untuk materi IPA di sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).

Berdasarkan observasi awal di kelas IV MIN 27 Aceh Besar, salah satu permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran adalah siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan selalu berpusat pada guru. Khususnya pada pelajaran (IPA) siswa masih banyak mengalami masalah belajar, sehingga menyebabkan keaktifan siswa menurun.

Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meina Noriyana yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas

proses mengajar guru.<sup>5</sup> Adapun penelitian ini juga relevan yang dilakukan oleh Agus Adhari yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>6</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa data teoritis dan empiris, maka dalam penelitian ini penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hal atau masalah yang sebenarnya terjadi di sekolah-sekolah. Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat di MIN 27 Aceh Besar dengan judul penelitian **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar.**

---

<sup>5</sup>Meina Noriyana. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat di Kelas VII A SMPN 3 PARINGIN*. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, vol. 4, No. 1 April 2013. Diakses 25 Desember 2017. Hal. 83

<sup>6</sup> Agus Adhari. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 08 Pontianak Utara*. Jurnal Program Studi PGSD Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak. 2016. Diakses 27 Desember 2017. Hal. 6



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV MIN 27 Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV MIN 27 Aceh Besar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada MIN 27 Aceh Besar, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan di atas, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV MIN 27 Aceh Besar
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan penggunaan tipe TGT di kelas IV MIN 27 Aceh Besar.

3. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe TGT di kelas IV MIN 27 Aceh Besar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi sekolah
  - a. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
  - b. Mengetahui apa yang lebih ditingkatkan atau ditambah dalam sekolah tersebut sebagai usaha perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.
2. Bagi guru
  - a. Memberikan informasi pada guru tentang pentingnya penggunaan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran
  - b. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran.
3. Bagi siswa
  - a. Siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran
  - b. Menambah sumber pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran

- c. Dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.
4. Bagi peneliti
    - a. Memperoleh pengetahuan serta pengalaman bagaimana cara mengajar yang baik
    - b. Meningkatkan pemahaman dan penguasaan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari timbulnya kesalah pahaman dalam memahami dan mengartikan, maka perlu dijelaskan beberapa istilah, yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.<sup>7</sup> Adapun model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini adalah siswa yang berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan mengikuti permainan yang berdasarkan dengan

---

<sup>7</sup>Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada,2011), h.239.

model TGT yang telah diberikan guru. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran ini adalah (1) *Class Presentation* (Penyajian/Presentasi kelas), (2) *Team* (Kelompok), (3) *Game* (permainan), (4) *Team Recognition* (Penghargaan kelompok).

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa, hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan ketrampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan ketrampilan untuk berintraksi.<sup>8</sup> Hasil belajar dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan tingkah laku seseorang setelah menerima pengalaman belajarnya dengan menggunakan model TGT, berdasarkan ranah kognitif saja yang diambil dari hasil tes siswa.

---

<sup>8</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...* h.37.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Konsep pembelajaran IPA

##### 1. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi suatu proses menemukan.<sup>9</sup> Pembelajaran IPA seharusnya bukan saja berguna bagi siswa dalam kehidupannya, melainkan juga untuk perkembangan suatu masyarakat dan kehidupannya yang akan datang.<sup>10</sup> Oleh karena itu, melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA di arahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang

---

<sup>9</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 110.

<sup>10</sup> Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks. 2011), h. 8.

lebih mendalam tentang alam sekitar. Melalui pembelajaran IPA di sekolah siswa dilatih berpikir, membuat konsep ataupun dalil melalui pengamatan dan percobaan.<sup>11</sup> Pembelajaran IPA melatih siswa untuk berpikir, melakukan percobaan, sehingga pengetahuan siswa tentang alam lebih terbuka.

Orientasi pembelajaran yang ideal dalam pembelajaran IPA adalah menggunakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap belajar.<sup>12</sup> Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar IPA di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep IPA.

---

<sup>11</sup>Depdiknas, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: BSNP, 2006), h. 28

<sup>12</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran disekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 165

## 2. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, serta mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>13</sup> Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA, yaitu menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah.

Selanjutnya, tujuan utama pembelajaran IPA SD adalah membantu siswa memperoleh ide, pemahaman, dan keterampilan (*life skill*) esensial sebagai warga negara. *Life skills* esensial yang perlu dimiliki siswa adalah kemampuan menggunakan alat tertentu, kemampuan mengamati benda dan lingkungan sekitarnya, kemampuan

---

<sup>13</sup>Depdiknas, *Panduan Penyusunan Kurikulum...*h. 28

mendengarkan, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menanggapi dan memecahkan masalah secara efektif.<sup>14</sup>

Sedangkan tujuan pembelajaran IPA di MI menurut Badan Standar Pendidikan (BNSP) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan:

- (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 tau, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- (d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki 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

---

<sup>14</sup>Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 104



pengetahuan, konsep, keterampilan, IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.<sup>15</sup>

Tujuan pembelajaran IPA menurut Sumanji adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya.<sup>16</sup> Dari beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA agar siswa mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitanya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kekuasaan dan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

## **B. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui

---

<sup>15</sup>BSNP, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta : Depdiknas, 2006) h 484

<sup>16</sup>Sumaji. *Pendidikan Sains yang Humanistik*, (Yogyakarta: Kanisius, 1998) h. 31

penampilan siswa.<sup>17</sup> Hasil belajar juga merupakan suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).<sup>18</sup> Dalam kegiatan pembelajaran banyak usaha yang dilakukan seorang guru yang bekerja sama dengan muridnya untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar. Salah satunya dengan menggunakan pendekatan, metode dan model pembelajaran yang menarik, dengan menggunakan pendekatan tersebut diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan Dimiyanti dan Moedjiono menyebutkan, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau belajar, hasil belajar dapat berupa pengetahuan (kognitif), tingkah laku (afektif), dan ketrampilan (psikomotor), yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar. Dapat pula dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perolehan seseorang dari suatu perbuatan belajar, atau hasil

---

<sup>17</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*. (Jogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013), h.37.

<sup>18</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran...*,h.37.

belajar merupakan kecakapan nyata yang dicapai siswa dalam waktu tertentu.<sup>19</sup>

Hasil belajar akan dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan sikap dan nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi.<sup>20</sup> Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan perolehan seseorang dari suatu proses belajar yang dapat berupa pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan hasil belajar**

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar tersebut, secara keseluruhan faktor tersebut digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor intenal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa). Dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siwa).

---

<sup>19</sup>Dimiyati dan Moedjiono, *Strategi Belajar Mengajar*.,h. 40.

<sup>20</sup>Rusyan Tabarin, *Proses Belajar Mengajar Yang Efektif tingkat Pendidikan Dasar*, (Bandung : Bina Budhaya 1989), h. 8.

## 1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa baik kondisi jasmani maupun rohani.<sup>21</sup> Adapun faktor internal dibedakan menjadi beberapa bagian, diantaranya :

### a. Faktor Jasmaniah

Pada umumnya hasil belajar meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang akan diperoleh siswa setelah menempuh belajarnya atau proses belajar yang akan diperoleh siswa setelah menempuh belajarnya atau proses belajar mengajar. Faktor fisiologis adalah faktor berkaitan dengan kondisi fisik seseorang atau kondisi jasmaniah seseorang. Faktor ini merupakan faktor bawaan dalam diri seorang individu, melekat pada dirinya, serta sebagian menjadi karakteristik dirinya.

Faktor jasmaniah mencakup kondisi serta kesehatan jasmani dari individu. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya. Dalam proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing serta berkurangnya fungsi dari alat-

---

<sup>21</sup>Eveline siregar, dkk. *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 175.

alat inderanya. Agar orang dapat belajar baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga dan rekreasi serta ibadah.<sup>22</sup> Secara umum kondisi jasmaniah, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Fungsi motivasi adalah mendorong seseorang untuk berani berbuat pada kegiatan yang akan yang dikerjakan, menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, dan mendorong seseorang untuk pencapain prestasi, yakni dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar, maka menunjukkan hasil belajar yang baik.<sup>23</sup> Sebagaimana yang diketahui, motivasi merupakan dorongan

---

<sup>22</sup> Sutrisno, *Kolaborasi Penggunaan Media Gambar Dengan Multimedia Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Di Kelas V MIN Merduati Banda Aceh*?, 2015, h. 24

<sup>23</sup> Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik Dasar-Dasar Ilmu Mendidik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 96.

untuk berani berbuat dan memberikan semangat didalam kegiatan yang akan dikerjakan.

### c. Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Kemampuan tinggi yang ada pada anak, dan memecahkan persoalan-persoalan baru secara tepat, cepat dan berhasil. Sebaliknya tingkat kemampuan dasar yang rendah dapat mengakibatkan murid mengalami kesulitan dalam belajar.<sup>24</sup> Sebagaimana yang kita ketahui, kemampuan integransi adalah suatu rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

Beberapa faktor internal yang mempengaruhi proses hasil belajar, yaitu faktor jasmaniah yang mencakup kondisi serta kesehatan jasmani dari individu. Motivasi mencakup dorongan yang berani berbuat pada kegiatan yang akan dikerjakan untuk menunjukkan hasil yang terbaik. Intelengensi mencakup suatu kemampuan yang memungkinkan dapat memecahkan persoalan-persoalan baru secara tepat, cepat dan berhasil.

## 2. Faktor Eksternal

---

<sup>24</sup> Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*,h.177.

Faktor Eksternal adalah faktor yang mempengaruhi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa. Munandar mengatakan “pada umumnya faktor eksternal di pengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah”.<sup>25</sup> Berikut penjelasan beberapa faktor tersebut :

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat, juga di mana siswa dilahirkan, dibesarkan dan pertama kali diberi pendidikan. Oleh karena itu, segala sesuatu yang ada di lingkungan keluarga akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam tiap pembelajaran dalam hal ini termasuk didalamnya cara orang mendidik, suasana keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga.<sup>26</sup> Faktor keluarga sangat berpengaruh pada belajar anak, karena keluarga merupakan sekolah yang paling dasar sebelum anak keluar ke dunia lain baik itu sekolah maupun masyarakat. Faktor ini mencakup di dalamnya keadaan orang tua ketika mendidik anak, hubungan orang tua dengan anak,

---

<sup>25</sup>Munandar S.C. Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, (Jakarta: erlangga, 2002), h. 102.

<sup>26</sup>M. Dalyono, *Pisikologi Pendidikan*, (Jakarta : Renika Cipta. 2005), h.56.

bimbingan dari orang tua, suasana keluarga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Masyarakat

Disamping orang tua dan lembaga pendidikan, lingkungan masyarakat juga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi terhadap kehidupan kepribadian anak, karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.<sup>27</sup> Masyarakat merupakan wadah bagi anak didik untuk mengembangkan diri mereka, kondisi masyarakat di sekitar tempat tinggal siswa sangat berpengaruh bagi perkembangan dirinya.

c. Faktor Sekolah

Dalam kaitan ini faktor yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan pemberian tugas di rumah.<sup>28</sup> Oleh karena itu sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang pembelajarannya terkontrol dengan baik, faktor sekolah juga memberi

---

<sup>27</sup> Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Renika Cipta. 2010), h.54.

<sup>28</sup> Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, h. 180.



pengaruh pada belajar siswa terutama keadaan guru, media dan alat-alat pembelajaran yang ada di sekolah, kondisi ruangan, kurikulum dan kedisiplinan sekolah tersebut.

Beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses hasil belajar, yaitu faktor keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat, dalam hal ini termasuk didalamnya cara orang mendidik, suasana keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor masyarakat yaitu dimana anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan. Sedangkan faktor sekolah mencakup metode belajar, kurikulum, guru, siswa dan sebagainya.

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Kooperatif *learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pada dasarnya, kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama, struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, serta

terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.<sup>29</sup>

Eggen dan Kauchak mendefinisikan, pembelajaran kooperatif yaitu sebuah kelompok pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.<sup>30</sup> Slavin memberi pemahaman bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menganut sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen.<sup>31</sup>

Selanjutnya Muheb mengatakan, bahwa TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif dimana setelah peserta didik belajar dan berlatih dalam kelompok, masing-masing anggota kelompok akan mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuannya. Penilaian kelompok didasarkan pada

---

<sup>29</sup>Etin Solihatin & Raharjo, *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.4.

<sup>30</sup>Trianto, *Mendesain model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h.58.

<sup>31</sup>Slavin, *Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: IKIP Persada, 2006), h.9.

poin nilai yang didapat.<sup>32</sup> Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat di ambil pengertian bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil atau tim untuk saling membantu, saling mendiskusikan dalam menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

Dengan model pembelajaran kooperatif TGT kegiatan dapat diarahkan untuk bekerja sama menciptakan interaksi yang saling membantu belajar sesama siswa. Penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter materi yang akan disampaikan, oleh karena itu guru diharapkan benar-benar memahami langkah-langkah model pembelajaran yang akan dilaksanakan, agar proses ngajar mengajar di kelas berjalan dengan lancar.

## **2. Langkah-langkah dalam Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.**

Menurut beberapa pendapat, tahapan yang perlu di lakukan dalam TGT yaitu:

---

<sup>32</sup> Sukro Muheb, *Model-Model Pembelajaran Bidang Sains dan Latihan Guru SMA-SMA Aceh*, (Banda Aceh: UNJ, 2004), h. 13.

a. Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Robert E. Slavin,<sup>33</sup>  
diantaranya:

**Tabel 2.1 Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Robert E. Slavin**

Tahap	Aktivitas
Tahap I <i>Class Presentation</i> (Penyajian/Presentasi kelas)	Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game, karena skor <i>game</i> akan menentukan skor kelompok.
Tahap II <i>Team</i> (Kelompok)	Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat <i>game</i> dan turnamen.

<sup>33</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. (Bandung : Nusa Media, 2005), h. 168

<p>Tahap III <i>Game</i> (permainan)</p>	<p>Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Setelah adanya permainan (<i>game</i>), kemudian dilanjutkan dengan turnamen. Biasanya berlangsung setelah pendidik memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS). Pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. Tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 peserta didik yang mempunyai kesamaan dan berasal dari kelompok yang berlainan. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya ditempatkan pada meja I, tiga peserta didik yang prestasinya sedang pada meja II, dan seterusnya.</p>
<p>Tahap IV <i>Team Recognition</i> (Penghargaan kelompok).</p>	<p>Setelah permainan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok mendapat julukan "<i>Super Team</i>" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "<i>Great Team</i>" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "<i>Good Team</i>" apabila rata-ratanya 40 atau dibawah. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.</p>

b. Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Saco,<sup>34</sup> diantaranya :

**Tabel 2.2 Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Saco**

Tahap	Aktivitas
Tahap I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Tahap II Menyajikan informasi.	Guru menyampaikan informasi singkat sebagai pendahuluan terkait dengan materi ajar
Tahap III Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar  Tahap IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan permainan secara efektif.  Guru membimbing pembentukan kelompok-kelompok belajar pada saat mereka akan melakukan permainan.
Tahap V Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau hasil permainan kuis dari masing-masing kelompok
Tahap VI Memberikan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu

<sup>34</sup>M.Muslich, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. (Jakarta: Bumi Aksara 2007), h 87

penghargaan	dan kelompok.
-------------	---------------

c. Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Trianto,<sup>35</sup> diantaranya

**Tabel 2.3 Tahap pembelajaran berdasarkan TGT menurut Trianto**

<b>Tahap</b>	<b>Aktifitas</b>
Tahap I Penyajian Kelas	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, Hal ini bertujuan karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan ( <i>game</i> ), karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.
Tahap II Kelompok	Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama

<sup>35</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta : Kencana, 2012), h.82-83

	<p>teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Dalam kerja kelompok akan dilanjutkan dengan game yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari presentasi di kelas. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok</p>
<p>Tahap III Permainan</p>	<p><i>Game</i> dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.</p>
<p>Tahap IV Turnamen</p>	<p>Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti</p>



	oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok.
--	--

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka penulis menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin yaitu 1) *Class Presentation* (Penyajian/Presentasi kelas) , 2) *Team* (Kelompok) , 3) *Game* (permainan), 4) *Team Recognition* (Penghargaan kelompok).Penggunaan 4 tahapan ini disebabkan karena lebih mudah ketika guru menerapkannya dalam proses belajar mengajar, selain itu siswa lebih mudah mendalami materi, karena siswa langsung menerapkan ilmunya kedalam kelompok belajar.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **Tipe TGT**

##### **a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
  - 2) Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
  - 3) Dalam model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
  - 4) Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan berupa permainan.<sup>36</sup>
- b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
- Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

---

<sup>36</sup>Slavin. R. E, *Cooperative Learning Teori...h.* 112

- 1) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 2) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.<sup>37</sup>

#### **D. Materi Makanan Sehat dan Bergizi**

Makanan merupakan bahan, berasal dari tumbuhan atau hewan yang dikonsumsi oleh manusia dan makhluk hidup lainnya untuk bertahan hidup, menambah nutrisi dan energi. Makanan yang dibutuhkan oleh manusia adalah makanan yang didapatkan dari hasil pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan dan sumber daya alam lainnya. Makanan yang kita konsumsi setiap harinya mengandung unsur atau senyawa, seperti karbohidrat, protein, lemak, mineral, vitamin, enzim dan lain sebagainya.

Makanan yang sehat yaitu makanan yang higienis dan bergizi. Makanan yang higienis adalah makanan yang tidak mengandung kuman penyakit dan tidak mengandung racun yang dapat membahayakan

---

<sup>37</sup>Slavin. R. E, *Cooperative Learning Teori...*h. 112.

kesehatan. Bahan makanan yang akan kita makan harus mengandung komposisi gizi yang lengkap, yaitu terdiri atas karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air. Di Indonesia komposisi tersebut dikenal dengan namamakanan “4 sehat 5 sempurna”.<sup>38</sup>

Berikut gambar jenis-jenis makan sehat dan bergizi.



**Gambar 2.1. Jenis-jenis Makanan Sehat dan Bergizi.**

Zat gizi merupakan unsur yang terkandung dalam makanan yang dapat memberikan manfaat bagi kesehatan manusia. Masing-masing bahan makanan yang dikonsumsi memiliki kandungan gizi yang berbeda. Makanan yang satu dengan makanan yang lainnya memiliki kandungan zat gizi yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat berupa jenis zat gizi yang terkandung dalam makanan, maupun jumlah dari masing-masing zat gizi. Setiap zat gizi memiliki fungsi yang spesifik.

---

<sup>38</sup>Hanifan.dan Luthfeni, *Makanan yang Sehat*, (Bandung, Azka Press, 2006), h. 56.

Masing-masing zat gizi tidak dapat berdiri sendiri dalam membangun tubuh dan dalam menjalankan proses metabolisme. Namun berbagai zat gizi memiliki fungsi yang berbeda.

Menurut Almatsier yang dikutip oleh Marmi mengatakan, zat gizi adalah ikatan kimia yang diperlukan oleh tubuh untuk melakukan fungsinya yaitu karbohidrat, lemak, dan protein berfungsi sebagai sumber energi atau penghasil energi yang bermanfaat untuk menggerakkan tubuh dan proses metabolisme di dalam tubuh, zat gizi yang berfungsi sebagai pembentuk sel-sel pada jaringan tubuh manusia dan memelihara jaringan tersebut, serta mengatur proses-proses kehidupan merupakan fungsi dari kelompok zat gizi seperti protein, lemak, mineral, vitamin dan air.<sup>39</sup>

Karbohidrat, lemak, dan protein merupakan zat gizi yang dibutuhkan dalam jumlah besar dalam satuan gram sehingga disebut sebagai “*makronutrien*”, sedangkan kelompok mineral dan vitamin dibutuhkan dalam jumlah kecil dalam satuan miligram (mg) sehingga disebut sebagai “*mikronutrien*.”<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Marmi, *Gizi Dalam Kesehatan Reproduksi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 12-14

<sup>40</sup> Marmi, *Gizi Dalam Kesehatan Reproduksi...*, h. 15- 16.

Makanan yang mengandung zat-zat tersebut kemudian dikonsumsi dan diserap untuk menggantikan zat-zat yang hilang dari tubuh manusia sehingga dapat memberikan kekuatan dalam bekerja dan beraktivitas, serta memperkuat peran imunitas yang ada di dalamnya yang berfungsi untuk melawan virus dan penyakit. Makanan seimbang adalah kata lain dari makanan sehat, sebagai bentuk perwujudan bagi keseimbangan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT pada segala sesuatu.<sup>41</sup> Tubuh membutuhkan makanan untuk bertahan hidup dan makan pokok yang setiap hari kita konsumsi terdiri beberapa jenis, seperti nasi, jagung, umbi-umbiaan dan masih banyak lagi.

Di dalam tuntutan syariat Islam, kita dituntut untuk makan dan minum yang halal dan *thayib* (baik). Selain halal dan *thayib* adalah kuantitasnya cukup dan tidak berlebihan. Dalam Al-Quran Allah Berfirman :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا كُلُوْا مِنْ طَيِّبٰتِ مَا رَزَقْنٰكُمْ وَاَشْكُرُوْا لِلّٰهِ اِنْ كُنْتُمْ اِيَّاهُ  
تَعْبُدُوْنَ ﴿١٣١﴾ اِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَّ وَلَحْمَ الْخٰنِزِيْرِ وَمَا اٰهَلَّ بِهٖ لِغَيْرِ اللّٰهِ  
فَمَنْ اَضْطُرَّ غَيْرَ بَآغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا اِثْمَ عَلَيْهِ اِنَّ اللّٰهَ غَفُوْرٌ رَّحِيْمٌ ﴿١٣٢﴾

---

<sup>41</sup> Abdul Basith Muhammad as-Sayyid, *Pola Makan Rasulullah*, terj. M. Abdul Ghoffar, M. Iqbal Haetami, (Jakarta: Almahira, 2006), h. 18-19.

## **Artinya**

172. Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepada-Nya kamu menyembah. 173. Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi, dan binatang yang (ketika disembelih) disebut (nama) selain Allah. tetapi Barangsiapa dalam Keadaan terpaksa (memakannya) sedang Dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, Maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Q.S Al Baqarah)

Meskipun kebiasaan dan pola makan setiap orang ke orang dapat bervariasi dan menu makanan dapat dipilih dari ratusan makanan yang berbeda, namun setiap orang tetap membutuhkan nutrisi yang sama dan dalam proporsi yang kira-kira sama pula. Dua fungsi dasar nutrisi adalah untuk menyediakan bahan bagi pertumbuhan dan perbaikan jaringan tubuh, yaitu menyediakan dan memelihara struktur dasar tubuh kita dan untuk memasok energi yang dibutuhkan oleh tubuh untuk

melakukan kegiatan eksternal maupun menjalankan kegiatan internalnya.<sup>42</sup> Berikut gambar tumpeng yang bergizi.



**Gambar 2.2. Tumpeng, makanan sehat dan bergizi.**

### **E. Penerapan materi Makanan Sehat dan Bergizi dengan Menggunakan Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Tahap-tahap penerapan materi dengan menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar yaitu pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan apersepsi, materi yang akan dipelajari secara garis besar, tujuan pembelajaran, dan motivasi. Kemudian, pendidik membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-

---

<sup>42</sup> Michael E.J. Lean, *Ilmu Pangan, Gizi, dan Kesehatan* terj. Nata Nilamsari dan Astri Fajriyah, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.6-7.



masing. Satu kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik yang anggotanya heterogen. Pendidik memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus penyelesaian. Pendidik meminta tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya dan pendidik menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok.<sup>43</sup>

Pendidik membagi peserta didik kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen sesuai keunggulan masing-masing kemudian pendidik membagikan satu set seperangkat turnamen. Terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor turnamen. Semua perangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Setelah turnamen selesai, peserta didik kembali ke kelompok asal dengan membawa poin-poin yang telah mereka dapat. Kemudian masing-masing kelompok akan menjumlahkan poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juara. Pendidik mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain, kelompok-kelompok

---

<sup>43</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning...*, h. 168

tersebut akan mendapatkan penghargaan. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.<sup>44</sup> Dalam rincian kegiatan pembelajaran tersebut, diharapkan dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya.



---

<sup>44</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran...*h.82-83

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan, atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.<sup>45</sup> Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.<sup>46</sup> Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan mutu dan hasil belajar serta mencoba hal-hal yang baru dalam pembelajaran.

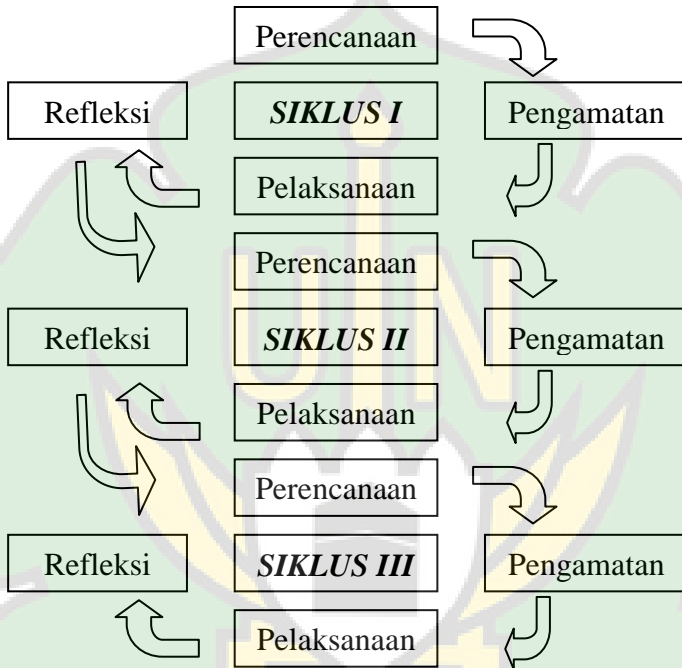
Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini di mulai dari tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi tindakan yang diikuti perencanaan ulang. Adapun rancangan

---

<sup>45</sup>Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisier, 2009), h. 16.

<sup>46</sup>Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*,(Jakarta:Bumi Aksara, 2000) h. 10

pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di lihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.1: Siklus dalam melaksanakan Penelitian Tindakan**

**Kelas.**<sup>47</sup> AR - RANIRY

Berdasarkan tahapan PTK diatas, maka langkah-langkah yang harus di lakukan dalam PTK adalah :

<sup>47</sup>Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas...*, h. 16.

## 1. Perencanaan (*Planning*).

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.<sup>48</sup> Pada tahap ini penyusun rencana yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan, yaitu makanan sehat dan bergizi.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
- c. Menyusun alat evaluasi kepada siswa, berupa : Soal, *post test*, LKPD .
- d. Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses tindakan.

## 2. Tindakan (*Action*).

---

<sup>48</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan...*, h 17

Tahap kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini merupakan apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.<sup>49</sup> Adapun langkah yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I. Setelah selesai dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti mengadakan ujian di akhir pembelajaran dengan soal *post test* untuk mengetahui hasil dari tindakan pada siklus I. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi IPA yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan ternyata siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I.

Berdasarkan hal tersebut dirancang kembali RPP untuk siklus II, dan seperti pada siklus I peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan RPP siklus II. Langkah terakhir sesudah dilakukan siklus II diatas maka diadakan tes akhir untuk mengetahui

---

<sup>49</sup> Sumardi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian....*, h. 100

peningkatan hasil belajar siswa pada materi makanan sehat dan bergizi yang diajarkan dengan menggunakan penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Pengamatan (*Observation*).

Tahap ketiga ini kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan dengan kata lain, pengamatan dan tindakan berlangsung dalam waktu yang sama.<sup>50</sup> Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar

### 4. Refleksi (*Reflecting*).

Refleksi adalah kegiatan untuk meningkatkan, merenungkan, dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus I untuk penyempurnaan pada siklus II. Dalam hal I peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan

---

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan...*, h 19

yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Disamping itu siswa yang dikenai tindakan juga dapat diikuti sertakan untuk merespon tindakan yang dilakukan peneliti. Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan refleksi dengan memperhatikan hasil tes siswa, aktivitas siswa dan guru hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, dan tanggapan siswa.<sup>51</sup>

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 27 Aceh Besar yang terdiri dari 19 laki-laki dan 20 perempuan, semua yang berjumlah 38 siswa. Adapun sebagai pengamatnya adalah Nur Afni S.Pd.I. Sebagai guru IPA dikelas IV MIN 27 Aceh Besar dan Mahasiswa UIN Ar-Raniry jurusan PGMI yang bernama Rahmat Aulia. Alasan pemilihan di sekolah MIN 27 sebagai tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa peneliti merupakan salah satu guru yang melaksanakan Praktek Pengalaman Langsung (PPL), sehingga dapat memudahkan dalam pengambilan data yang diperlukan

---

<sup>51</sup> Suyadi, *Panduan Peneliti Tindakan Kelas*,(Jogjakarta: Diva Press, 2013) h. 64



### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam penelitian. Instrumen menentukan kualitas data yang dapat dikumpulkan, dan kualitas data itu menentukan kualitas penelitiannya.<sup>52</sup> Adapun yang menjadi instrument dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Lembar Observasi Guru

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar observasi guru digunakan untuk mengamati aktivitas fisik yang dilakukan seorang guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar observasi yang penulis maksud disini adalah sejumlah aktivitas guru yang menyangkut dengan menggunakan model Tipe *Team Game Tournament* (TGT). Lembar observasi tersebut berupa daftar *Check list* sejumlah aspek yang terdapat dalam RPP.

#### 2. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa berupa daftar *Check list* yang terdiri dari beberapa aspek yang tercantum di dalam RPP, dan menyangkut

---

<sup>52</sup>Sumadi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, Persada, 2005), h. 32

sejumlah aktivitas fisik yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar berlangsung dengan menggunakan model TGT.

### 3. Soal Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berisi soal pencapaian dari indikator hasil belajar tentang tema Makanan Sehat dan Bergizi. Ada pun bentuk soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, dan yang terdiri dari beberapa indikator hasil belajar tentang tema Makanan Sehat dan Bergizi.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>53</sup> Untuk memperoleh data di lapangan dalam penelitian ini, penulis melakukan kegiatan, antara lain:

---

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Komulatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 76

## 1. Observasi Aktivitas Guru

Observasi adalah cara memperoleh keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian, guna untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan belajar mengajar yang meliputi pengamatan aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yang dimulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutup, kegiatan ini dilakukan pada setiap kali pertemuan.

Kegiatan ini dilakukan oleh seorang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Pengamat ditujukan untuk mengamati aktivitas guru, kemudian menulis hasil pengamatannya dengan cara membubuhkan tanda *Check list* pada kolom yang tersedia sesuai aktivitas yang sedang diamati.

## 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa merupakan cara memperoleh keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian, guna untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan belajar mengajar yang berhubungan

dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kegiatan ini dilakukan oleh seorang pengamat yaitu teman sejawat, hal ini bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa, kemudian menulis hasil pengamatannya dengan cara membubuhkan tanda *Check list* pada kolom yang tersedia sesuai aktivitas yang sedang diamati.

### 3. Tes

Tes merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, tes adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan dimana seorang guru memberikan tes dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu.<sup>54</sup> Manfaat dari tes adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pembelajaran.

---

<sup>54</sup> Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah...* h. 120

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model TGT melalui ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa. Selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dilakukan pengamatan tentang pengelolaan pembelajaran dan respon siswa. Hasil pengamatan dan analisis data dengan menggunakan analisis statistik.

### 1. Lembaran Observasi Aktivitas Guru

Untuk menganalisis pengamatan terhadap aktivitas guru yang telah diamati selama kegiatan belajar mengajar menggunakan statistik deskriptif, aktivitas guru dapat diolah dengan rumus persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka Persentase

$f$  = Rata-rata frekuensi aspek yang diamati

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

$$100\% = \text{Harga Konstanta}^{55}$$

**Tabel 3.1 : Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Guru**

Tingkat Kemampuan Guru	Kategori
1, 00 – 1,49	Tidak Baik
1, 50 – 2, 49	Kurang Baik
2, 50 – 3, 49	Cukup Baik
3, 50 – 4, 49	Baik
4, 50 – 5, 00	Sangat Baik

2. Lembaran Observasi Aktivitas Siswa

Untuk menganalisis pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah diamati selama kegiatan belajar mengajar menggunakan statistik deskriptif, aktivitas siswa dapat diolah dengan rumus persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka Persentase  
f = Rata-rata frekuensi aspek yang diamati  
N = Jumlah aktivitas keseluruhan  
100% = Harga Konstanta<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2001), h. 44.

<sup>56</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2001), h. 44.

**Tabel 3.2 : Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Siswa**

<b>Tingkat Kemampuan Siswa</b>	<b>Kategori</b>
1, 00 – 1,49	Tidak Baik
1, 50 – 2, 49	Kurang Baik
2, 50 – 3, 49	Cukup Baik
3, 50 – 4, 49	Baik
4, 50 – 5, 00	Sangat Baik

### 3. Analisis Data Tes

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan berdasarkan KKM.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam tes adalah statistik deskriptif yaitu dengan menggunakan uji presentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- Keterangan:
- P = Angka Persentase
  - f = Rata-rata frekuensi aspek yang diamati
  - N = Jumlah aktivitas keseluruhan
  - 100% = Harga Konstanta

Setelah proses data tersebut (hasil prestasi siswa) dikelas dan dimasukkan kedalam tabel seperti dibawah ini meliputi tiap kriteria yang telah ditentukan.<sup>57</sup>

**Tabel 3.2 kategori kriteria penilaian hasil pengamatan guru dan siswa**

No	Nilai %	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

---

<sup>57</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2005), h. 40.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

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

Setelah melaksanakan penelitian di MIN 27 Aceh Besar yaitu pada tanggal 04 November 2017 sampai dengan 13 November 2017, peneliti mendapatkan beberapa informasi dari data yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tes akhir (tes yang diberikan sesudah mengajar materi makanan sehat dan bergizi dan juga lembar aktivitas (guru dan siswa). Berikut uraian dari beberapa siklus:

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

Penelitian yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus I meliputi Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi terhadap tindakan siklus I, yaitu observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar. Masing-masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, peneliti juga menyiapkan media dan bahan pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti RPP, Lembar Kerja Peserta

Didik (LKPD), instrumen tes, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa.

**b. Pelaksanaan (Tindakan)**

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 04 November 2017 sampai dengan 13 November 2017. Yang terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal yang di lakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa serta mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menggali pemahaman awal siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan inti, guru meminta siswa untuk membuka buku cetak/ buku pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pembelajaran. Setelah itu, guru dan siswa saling bertanya

jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi. Setelah itu, siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku. Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab. Setelah itu, guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD (*team*). Kemudian guru Menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

Kemudian guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan. Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen (*game*). Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya (*tournament*). Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut. Setelah itu, Guru memberi penguatan kembali

tentang makanan sehat dan bergizi. Siswa yang lain memperhatikan penjelasan teman mengenai makanan sehat dan bergizi.

Kegiatan terakhir adalah kegiatan akhir (penutup) pada tahap ini guru meminta siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar. Melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi). Memberikan evaluasi berupa soal-soal tentang makanan sehat dan bergizi, menyampaikan pesan moral, meminta kepada siswa untuk berdoa bersama. Setelah melaksanakan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, pada tahap akhir proses pembelajaran peneliti (guru) memberikan tes akhir berupa pemberian soal-soal tes pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil prestasi yang dicapai setelah pembelajaran dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

**c. Pengamatan (observasi)**

Pengamatan atau observasi aktivitas guru diamati oleh guru kelas IV-1 MIN 27 Aceh Besar (Nur Afni, S.Pd.I) dan pengamat aktivitas siswa adalah Rahmad Aulia yang merupakan kawan saya sendiri dari mahasiswa PGMI UIN Ar-Raniry. Pengamatan ini dilakukan ketika peneliti mengelola pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan

penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). pada mata pelajaran IPA. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru pada kelas IV-1 MIN 27 Aceh Besar.

### 1. Lembar Observasi Guru Siklus I.

Pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh seorang guru bidang studi IPA yaitu Nur Afni, S.Pd.I data hasil aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru Selama dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi IPA pada Siklus I**

No	Langkah-langkah	Aspek yang dinilai	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kegiatan Awal	<b>Pendahuluan</b>					
		a. Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama				√	
		b. Mengabsen kehadiran siswa.				√	
		c. Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian ?			√		
		d. Memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti menanyakan			√		

		seputarkebiasaan makan dan minum setiap siswa sehari-hari.					
		e. Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari				√	
		<b>Jumlah</b>	<b>18</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>72 %</b>				
		<b>kategori</b>	<b>Baik</b>				
<b>2</b>		<b>Kegiatan inti</b>					
<b>Tahap I Penyajian/ Persentasi kelas</b>	a. guru menyuruh siswa untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.				√		
	b. Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran			√			
	c. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi						
	d. Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan				√		
	e. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku				√		
	f. Guru menjelaskan materi tentang				√		

		makanan sehat dan bergizi					
		g. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.			√		
		h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab			√		
	<b>Tahap II</b> <b>Team</b> <b>(kelompok</b> <b>)</b>	i. Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD.			√		
		j. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.				√	
	<b>Tahap III</b> <b>Game</b> <b>(permainan</b> <b>n)</b>	k. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.			√		
		l. Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.				√	
		m. Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen.				√	
		n. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan			√		
	<b>Tahap IV</b>	o. Siswa yang bisa menjawab jawaban					√

	<b>Team Recognitio n (Penghargaan Kelompok)</b>	dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya					
		p. Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut.			√		
		q. Guru memberi penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.				√	
		<b>Jumlah</b>	<b>61</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>71.76%</b>				
		<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>				
<b>3</b>		<b>Penutup</b>					
	<b>Kegiatan Akhir</b>	Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari			√		
		Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.				√	
		Memberikan apresiasi kepada siswa				√	
		Guru memberikan pesan moral			√		
		Guru menutup pembelajaran dengan salam					√
		<b>Jumlah</b>	<b>19</b>				
		<b>Rata-rata</b>	<b>76%</b>				
		<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>				
		<b>Jumlah keseluruhan</b>	<b>98</b>				
		<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>72.59%</b>				
		<b>Kategori keseluruhan</b>	<b>Baik</b>				



Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi terhadap aktivitas guru yang diamati oleh pengamat terhadap pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terdapat 27 aspek yang perlu diamati dengan menunjukkan nilai persentase 72.59% pada materi IPA dalam kategori baik. Akan tetapi masih ada beberapa aktivitas guru yang harus diperbaiki.

Pada kegiatan awal berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 72%, dari 5 aspek tersebut hanya 3 aspek berada pada kategori baik, sedangkan 2 aspek lainnya hanya perlu peningkatan lagi, yaitu: *pertama*, pada saat membuat apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian?. Namun pada saat di lapangan guru hanya bertanya makanan yang sering di makan setiap hari. *Kedua*, pada saat memotivasi peserta didik dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan tema seperti menanyakan seputar kebiasaan makan dan minum setiap hari siswa. Namun saat di lapangan guru hanya memotivasi peserta didik dengan mengajak belajar dengan semangat dan memahami materi yang disampaikan.

Sedangkan pada kegiatan inti terdapat 17 aspek yang harus diamati oleh pengamat terhadap pengelolaan pembelajaran menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), dengan nilai

persentase 71.76%. Dari 17 aspek hanya 9 aspek berada pada kategori baik, sedangkan 8 aspek lagi perlu ditingkatkan lagi, yaitu: *pertama*, di dalam RPP guru dan siswa bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi. Tetapi pada saat di lapangan guru hanya meminta siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi tanpa melakukan tanya jawab. *kedua*, guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*, serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku. Namun saat di lapangan guru hanya memberitahu siswa bahwa belajar dengan model TGT, tidak menjelaskan aturan-aturannya.

*ketiga*, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum mengerti. Saat di lapangan hanya beberapa siswa yang diberikan kesempatan untuk bertanya. *keempat*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab. Pada saat di lapangan hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan. *kelima*, guru memberikan game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. Saat di lapangan guru tidak memberikan game kepada siswa. *Keenam*, guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar. Saat di lapangan guru tidak memandu siswa dalam mengerjakan tugas kelompok. *Ketujuh*, di

dalam RPP siswa yang mendapat no tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan. Namun saat di lapangan siswa yang mendapat no tertinggi tidak mau membaca soalnya. *kedelapan*, dalam RPP guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut. Namun pada saat berada di lapangan hanya guru yang menjumlahkan poin-poin tersebut.

Begitu juga dengan kegiatan penutup, dimana dari 5 aspek yang harus diamati berada pada kategori baik dengan nilai persentase 76%. Hanya 2 aspek yang perlu ditingkatkan lagi, sedangkan 3 aspek lainnya berada pada kategori baik, yaitu: *pertama*, saat guru bersama siswa menyimpulkan materi, namun saat di kelas hanya guru yang menyimpulkan pembelajaran. *Kedua*, dalam RPP guru memberikan pesan moral tapi saat di kelas guru hanya mengingatkan siswa untuk belajar di rumah.

## **2. Lembar Observasi Siswa Siklus I**

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrumen berupa lembar yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu teman sejawat. Untuk hasil observasi siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi IPA pada Siklus I**

No	Langkah - langkah	Aspek yang dinilai	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kegiatan Awal	<b>Pendahuluan</b>					
		a. Siswa memberi salam dan berdo'a bersama				√	
		b. Siswa mendengarkan.				√	
		c. Siswa menjawab makanan dan minuman kesukaannya		√			
		d. Siswa menjawab seputar kebiasaan makan dan minum sehari-hari.			√		
		e. Siswa mendengarkan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari				√	
		<b>Jumlah</b>					<b>17</b>
<b>Persentase</b>					<b>68%</b>		
<b>Kategori</b>					<b>Baik</b>		
2	Tahap I Penyajian/ persentas i kelas	<b>Kegiatan inti</b>					
		a. Siswa membuka buku cetak/ buku pelajaran.				√	
		b. Siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku			√		

		pelajaran					
		c. Siswa guru dan saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi				√	
		d. Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan				√	
<b>2</b>	<b>Tahap II Team (Kelompok)</b>	e. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan aturan-aturan belajar dengan menggunakan model TGT yang berlaku	√				
		f. Siswa mendengarkan penjelasan materi tentang makanan sehat dan bergizi				√	
		g. Siswa bertanya jika ada yang belum dimengerti.			√		
		h. Siswa lain berkesempatan untuk menjawab			√		
		i. Siswa menerima game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD.				√	
<b>3</b>	<b>Tahap III Game (permainan)</b>	j. Siswa menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.	√				
		k. Siswa dipandu dalam mengerjakan soal serta berfungsinya kelompok belajar.					√

		l. Siswa duduk di meja turnamen yang telah ditentukan.				√	
		m. Siswa menerima kartu yang sudah tertera no soal dan soal turnamen pada meja turnamen.			√		
		n. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan				√	
4	Tahap IV Team Recognition (penghargaan kelompok)	o. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya.					√
		p. Siswa dan guru menjumlahkan poin-poin tersebut.				√	
		q. Siswa mendengarkan penguatan kembali tentang makanan sehat dan bergizi.			√		
		<b>Jumlah</b>	<b>33</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>38.82%</b>				
		<b>Kategori</b>	<b>Sangat Kurang</b>				
3	Kegiatan akhir	<b>Penutup</b>					
		Siswa dan guru menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari			√		
		Siswa menerima tes akhir terkait materi				√	

	pelajaran yang berupa pilihan ganda.					
	Siswa menerima apresiasi dari guru				√	
	Siswa mendengarkan pesan moral				√	
	Siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran dengan menjawab salam					√
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>				
	<b>Rata-rata</b>	<b>80%</b>				
	<b>Kategori</b>	<b>Baik Sekali</b>				
	<b>Jumlah keseluruhan</b>	<b>70</b>				
	<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>51.85%</b>				
	<b>Kategori keselurahn</b>	<b>Kurang</b>				

Berdasarkan tabel 4.2 hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat terhadap pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terdapat 27 aspek yang perlu diamati dengan menunjukkan nilai persentase 51.58% pada materi IPA dalam kategori kurang. Akan tetapi masih ada beberapa aktivitas siswa yang harus diperbaiki.

Pada kegiatan awal berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 68%, dari 5 aspek tersebut hanya 3 aspek berada pada kategori baik, sedangkan 2 aspek lainnya hanya perlu peningkatan lagi, yaitu: *pertama*, pada saat siswa menjawab makanan dan minuman kesukaannya. Namun hanya sebagian siswa yang menjawab. *Kedua*, pada saat menjawab

seputar kebiasaan makan dan minum sehari-hari. Namun saat di lapangan hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan.

Sedangkan pada kegiatan inti terdapat 17 aspek yang harus diamati oleh pengamat terhadap pengelolaan pembelajaran menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), dengan nilai persentase 38.82%. Dari 17 aspek hanya 10 aspek berada pada kategori baik, sedangkan 7 aspek lagi perlu ditingkatkan lagi, yaitu: *pertama*, di dalam RPP siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi. Tetapi pada saat di lapangan hanya sebagian siswa yang fokus mengamati gambar makanan sehat dan bergizi. *kedua*, siswa mendengarkan penjelasan aturan-aturan belajar dengan menggunakan model (TGT) yang berlaku. Namun saat di lapangan siswa asik sendiri tidak mendengarkan arahan guru. *ketiga*, siswa bertanya jika ada yang belum mengerti. Saat di lapangan siswa tidak mengerti dan tidak ada yang bertanya. *keempat*, siswa lain berkesempatan menjawab. Pada saat di lapangan siswa kurang berani menjawab. *Kelima*, dalam RPP siswa menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik. Saat di lapangan siswa tidak menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik. *Keenam*, siswa menerima kartu



yang sudah tertera no soal serta berfungsinya kelompok belajar. Saat di lapangan siswa tidak mengikuti sesuai arahan. *Ketujuh*, di dalam RPP siswa mendengarkan penguatan kembali tentang materi makanan sehat dan bergizi. Namun saat di lapangan hanya sedikit siswa yang mendengarkan.

Begitu juga dengan kegiatan penutup, dimana dari 5 aspek yang harus diamati berada pada kategori baik dengan nilai persentase 80%. Hanya 1 aspek yang perlu ditingkatkan lagi, sedangkan 4 aspek lainnya berada pada kategori baik, yaitu: *pertama*, saat siswa serta guru menyimpulkan materi, namun saat di kelas hanya guru yang menyimpulkan pembelajaran.

### **3. Hasil ketuntasan belajar siswa**

Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui diketahui dengan menganalisis hasil *post tes* yang diberikan kepada siswa setelah penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Tes Siklus I**

<b>NO.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Ketuntasan</b>
1	S1	70	Tuntas
2	S2	70	Tuntas
3	S3	80	Tuntas

4	S4	60	Tidak Tuntas
5	S5	80	Tuntas
6	S6	40	Tidak Tuntas
7	S7	60	Tidak Tuntas
8	S8	100	Tuntas
9	S9	70	Tuntas
10	S10	60	Tidak Tuntas
11	S11	70	Tuntas
12	S12	50	Tidak Tuntas
13	S13	90	Tuntas
14	S14	60	Tidak Tuntas
15	S15	60	Tidak Tuntas
16	S16	70	Tuntas
17	S17	70	Tuntas
18	S18	60	Tidak Tuntas
19	S19	30	Tidak Tuntas
20	S20	60	Tidak Tuntas
21	S21	70	Tuntas
22	S22	70	Tuntas
23	S23	80	Tuntas
24	S24	70	Tuntas
25	S25	70	Tuntas
26	S26	70	Tuntas
27	S27	60	Tidak Tuntas
28	S28	70	Tuntas
29	S29	80	Tuntas
30	S30	90	Tuntas
31	S31	60	Tidak Tuntas
32	S32	60	Tidak Tuntas
33	S33	80	Tuntas
34	S34	70	Tuntas
35	S35	90	Tuntas
36	S36	70	Tuntas
37	S37	70	Tuntas
38	S38	90	Tuntas
	Rata-rata		65,78%
	Kategori		Cukup

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 27 Aceh Besar, November 2017

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I hanya 25 siswa mendapat nilai  $\geq 70$  sehingga perolehan persentase hasil tes adalah  $\frac{25}{38} \times 100\% = 65,78\%$ . Sedangkan 13 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di MIN Lambaro Aceh Besar bahwa seorang siswa dikatakan tuntas bila memiliki nilai ketuntasan minimal 70, dan ketuntasan secara klasikal 80. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada pelajaran IPA untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

#### d. Refleksi .

**Tabel 4.4 Hasil Temuan dan Revisi Pembelajaran Siklus I**

N	Refleksi	Temuan	Revisi
1.	Aktivitas guru	Guru kurang dalam mengelola kelas, dan saat memberi penjelasan guru tidak melihat situasi dan kondisi siswa sehingga siswa tidak mendengarkan penjelasan yang disampaikan	Pada pembelajaran selanjutnya guru harus mampu mengelola kelas, dan mampu menarik perhatian siswa saat memberi penjelasan, sehingga siswa mendengarkan dan mengerti apa yang disampaikan di depan.
		Pada saat guru memberi pertanyaan hanya sedikit siswa yang berani dan bisa	Pada pembelajaran selanjutnya guru lebih memancing siswa harus berani dan mengerti untuk

		menjawab pertanyaan yang diajukan, dan saat guru meminta siswa untuk bertanya jika belum mengerti sedikit siswa yang berani bertanya	memberi mengeluarkan tanggapannya sendiri, dan lebih berani untuk bertanya jika masih ada yang belum mengerti
2.	Aktivitas siswa	Siswa belum serius dan fokus saat mengikuti proses belajar mengajar, siswa sibuk sendiri dengan kegiatannya. Sehingga penjelasan yang disampaikan guru tidak mengerti. Siswa masih kurang berani untuk menyampaikan pendapatnya.	Pembelajaran yang akan datang, siswa lebih konsentrasi saat mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat memahami dan mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa harus lebih berani menyampaikan sesuatu yang belum jelas.
3.	Hasil belajar	Masih banyak siswa yang belum mengerti materi yang diajarkan sehingga banyak siswa yang belum memenuhi KKM	Pembelajaran selanjutnya guru harus mampu mengajak siswa untuk menguasai materi yang akan diajarkan dengan menguasai materi ajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### a. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi seperti di paparkan berikut ini:

## **1) Perencanaan**

Pada kegiatan ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: menyusun RPP, menyiapkan LKS, membuat instrument evaluasi, menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran yang diamati langsung oleh pengamat.

## **2) Tindakan**

Setelah segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian persiapan secara matang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian pada kelas IV-1 yang dilaksanakan pada hari Selasa 14 November 2017 sebagai siklus II, langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) yang peneliti lakukan sebagai berikut:

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengkondisikan kelas dan guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa serta mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menggali pemahaman awal siswa dengan

memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan inti, guru meminta siswa untuk membuka buku cetak/ buku pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pembelajaran. Setelah itu, guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi. Setelah itu, siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku. Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab. Setelah itu, guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD ( *team* ). Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

Kemudian guru meminta siswa untuk duduk dimeja tournament yang telah ditentukan. Guru menyediakan kartu yang sudah tertera

nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen. (*game*) Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya. (*tournament*). Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut. Setelah itu, Guru memberikan penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.

Kegiatan selanjutnya ialah kegiatan akhir (penutup) pada tahap ini guru Meminta siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar. Melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi). Memberikan evaluasi berupa soal-soal tentang hewan langka dan tidak langka, menyampaikan pesan moral, meminta kepada siswa untuk berdoa bersama. Setelah melaksanakan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, pada tahap akhir proses pembelajaran peneliti (guru) memberikan tes akhir berupa pemberian soal-soal tes pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai setelah pembelajaran dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

## 1. Pengamatan (observasi).

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II dipaparkan berikut berdasarkan pengamatan observer.

### a. Aktifitas guru pada siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi IPA. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru pada kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar.

**Table 4.5 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas guru dalam Pembelajaran dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA Pada Siklus II**

No	Langkah-langkah	Aspek yang dinilai	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kegiatan Awal	<b>Pendahuluan</b>					
		a. Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama					√
		b. Mengabsen kehadiran siswa.					√
		c. Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian ?				√	
		d. Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti menanyakan				√	



		seputarkebiasaan makan dan minum setiap siswa sehari-hari.					
		e. Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					√
		<b>Jumlah</b>	<b>23</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>92%</b>				
		<b>Kategori</b>	<b>Baik Sekali</b>				
2	Tahap I Penyajian/ presentasi kelas	<b>Kegiatan inti</b>					
		a. guru menyuruh siswa untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.					√
		b. Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran				√	
		c. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi			√		
		d. Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan				√	
		e. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku				√	
		f. Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi					√
		g. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.				√	

		h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab			√		
<b>Tahap II Team (kelompok)</b>	i. Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD.			√			
	j. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.				√		
	k. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.				√		
<b>Tahap III Game (Permainan)</b>	l. Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					√	
	m. Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen.			√			
	n. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan					√	
<b>Tahap IV Team Recognition (penghargaan n kelompok)</b>	o. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya				√		
	p. Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut.				√		
	q. Guru memberi penguatan kembali tentang				√		

		Makanan Sehat dan Bergizi.					
		<b>Jumlah</b>	<b>61</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>80%</b>				
		<b>Kategori</b>	<b>Baik Sekali</b>				
<b>3</b>	<b>Kegiatan akhir</b>	<b>Penutup</b>					
		Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari			√		
		Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.				√	
		Memberikan apresiasi kepada siswa				√	
		Guru memberikan pesan moral					√
		Guru menutup pembelajaran dengan salam					√
		<b>Jumlah</b>	21				
		<b>Rata-rata</b>	84%				
		<b>Kategori</b>	Baik Sekali				
		<b>Jumlah Keseluruhan</b>	112				
		<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	82.96%				
		<b>Kategori Keseluran</b>	Baik Sekali				

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil observasi guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terdapat 27 aspek yang perlu diamati memperoleh nilai dengan persentase 82.96% yang berada dalam kategori baik sekali. pada siklus ini tidak semua aktivitas guru

meningkat dari siklus sebelumnya, sehingga tidak ada perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada kegiatan awal berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 92% pada kategori baik sekali, pada kegiatan inti berjumlah 17 aspek dengan nilai persentase 80% berada pada kategori baik dan pada kegiatan akhir berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 84% kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi makanan sehat dan bergizi memenuhi target yang diinginkan.

**b. Lembar Observasi aktivitas siswa**

Aktivitas siswa selama pembelajaran diamati oleh teman sejawat yaitu Rahmad Aulia. Kegiatan pengamatan aktivitas siswa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan. Pada siklus II ini juga menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil observasi aktivitas siswa secara jelas disajikan dalam tabel berikut.

**Table 4.6 Hasil Observasi Terhadap Aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA Pada Siklus II**

No	Langkah-langkah	Aspek yang dinilai	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kegiatan awal	<b>Pendahuluan</b>					
		a. Siswa memberi salam dan berdo'a bersama					√
		b. Siswa mendengarkan.					√
		c. Siswa menjawab makanan dan minuman kesukaannya				√	
		d. Siswa menjawab seputar kebiasaan makan dan minum sehari-hari.				√	
		e. Siswa mendengarkan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari				√	
		<b>Jumlah</b>	<b>22</b>				
		<b>Persentase</b>	<b>88%</b>				
		<b>kategori</b>	<b>Baik Sekali</b>				
2.	Tahap I penyajian/ presentasi kelas	<b>Kegiatan inti</b>					
		a. Siswa membuka buku cetak/ buku pelajaran.					√
		b. Siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran				√	
		c. Siswa guru dan saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi			√		
	Tahap II <i>Team</i>	d. Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan.				√	

	<b>(kelompok)</b>	e. Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan aturan-aturan belajar dengan menggunakan model TGT yang berlaku					√
		f. Siswa mendengarkan penjelasan materi tentang makanan sehat dan bergizi					√
		g. Siswa bertanya jika ada yang belum dimengerti.				√	
		h. Siswa lain berkesempatan untuk menjawab					√
	<b>Tahap III Game (permainan)</b>	i. Siswa menerima game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD.				√	
		j. Siswa menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.				√	
		k. Siswa di pandu dalam mengerjakan soal serta berfungsinya kelompok belajar.				√	
		l. Siswa duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					√
		m. Siswa menerima kartu yang sudah tertera no soal dan soal turnamen pada meja turnamen.			√		
		n. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan.				√	
	<b>Tahap IV Team recognition</b>	o. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya			√		

	<b>(penghargaan kelompok)</b>	p. Siswa dan guru menjumlahkan poin-poin tersebut.					√	
		q. Siswa mendengarkan penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.				√		
		<b>Jumlah</b>	<b>68</b>					
		<b>Persentase</b>	<b>80%</b>					
		<b>kategori</b>	<b>Baik Sekali</b>					
<b>3</b>	<b>Kegiatan akhir</b>	<b>Penutup</b>						
		a. Siswa dan guru menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari					√	
		b. Siswa menerima tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.					√	
		c. Siswa menerima apresiasi dari guru				√		
		d. Siswa mendengarkan pesan moral					√	
		e. Siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran dengan menjawab salam					√	
		<b>Jumlah</b>	<b>23</b>					
		<b>Rata-rata</b>	<b>92%</b>					
		<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>					
		<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>113</b>					
		<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>83.70%</b>					
		<b>Kategori Keseluran</b>	<b>Baik Sekali</b>					

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, hasil observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terdapat 27 aspek yang perlu diamati memperoleh nilai dengan persentase 83.70% yang berada dalam kategori baik sekali. pada siklus ini tidak semua aktivitas guru meningkat dari siklus sebelumnya, sehingga tidak ada perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada kegiatan awal berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 88% pada kategori baik sekali, pada kegiatan inti berjumlah 17 aspek dengan nilai persentase 80% berada pada kategori baik dan pada kegiatan akhir berjumlah 5 aspek dengan nilai persentase 92% kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi makanan sehat dan bergizi memenuhi target yang diinginkan

### **c. Hasil Tes siklus II**

Tes diberikan oleh peneliti kepada siswa di setiap akhir proses pembelajaran. Tes yang diberikan terdiri dari 10 soal berbentuk *choice*. Hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada siklus II pada materi makanan sehat dan bergizi dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:



**Tabel 4.7 Hasil Tes Siklus II**

<b>NO.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Ketuntasan</b>
1	S1	70	Tuntas
2	S2	80	Tuntas
3	S3	90	Tuntas
4	S4	90	Tuntas
5	S5	90	Tuntas
6	S6	60	Tidak Tuntas
7	S7	90	Tuntas
8	S8	90	Tuntas
9	S9	90	Tuntas
10	S10	80	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	100	Tuntas
13	S13	90	Tuntas
14	S14	80	Tidak Tuntas
15	S15	80	Tuntas
16	S16	90	Tuntas
17	S17	70	Tuntas
18	S18	80	Tuntas
19	S19	90	Tuntas
20	S20	80	Tuntas
21	S21	90	Tuntas
22	S22	90	Tuntas
23	S23	80	Tuntas
24	S24	90	Tuntas
25	S25	90	Tuntas
26	S26	90	Tuntas
27	S27	90	Tuntas
28	S28	90	Tuntas
29	S29	90	Tuntas
30	S30	70	Tuntas
31	S31	60	Tidak Tuntas
32	S32	80	Tuntas
33	S33	80	Tuntas
34	S34	90	Tuntas
35	S35	90	Tuntas

36	S36	90	Tuntas
37	S37	90	Tuntas
38	S38	70	Tuntas
	<b>Rata-Rata</b>		<b>94,73%</b>
	<b>kategori</b>		<b>Baik Sekali</b>

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 36 siswa atau 94, 73 %, sedangkan hanya 2 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan kata lain, terdapat 36 siswa yang telah tuntas belajar dan mencapai KKM yang telah ditentukan di MIN 27 Aceh Besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model kooperati tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi IPA makanan sehat dan bergizi sudah mencapai hasil belajar secara klasikal.

#### 4 Refleksi.

**Tabel 4.8 Hasil Temuan Pembelajaran Siklus II**

No	Refleksi	Temuan
1.	Aktivitas guru	Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan nilai persentase 82,96%. Hal ini disebabkan karena guru sudah mampu mengelola pembelajaran dengan baik.
2.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus II juga sudah ada peningkatan hasil yang baik yaitu 85,92% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai serius dalam mendengarkan

		penjelasan guru
3.	Hasil belajar	bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model kooperati tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada materi IPA makanan sehat dan bergizi sudah mencapai hasil belajar secara klasikal.

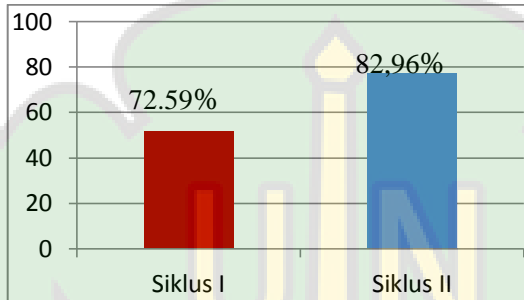
## B. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Aktivitas Guru selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Proses pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila terdapat keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang nantinya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berkualitas, baik dari segi pengetahuan maupun sikap. Hasil penelitian yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi makanan sehat dan bergizi dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis tidak hanya bekerja sendiri, namun adanya bantuan seorang guru pengamat dan teman sejawat untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh tentang aktifitas guru selama dua siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat

dilihat dari skor rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 73,33 % (baik) dan siklus II Sebesar 82,96% (Baik sekali). Untuk lebih jelas lihat bagan berikut ini.



#### **Bagan 4.1 Nilai Rata-rata aktivitas mengajar guru**

Dari bagan 4.1 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi makanan sehat dan bergizi pada kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan akhir sudah terlaksana sesuai RPP, dengan baik. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meina Noriyana yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

dapat meningkatkan aktivitas proses mengajar guru.<sup>58</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru.

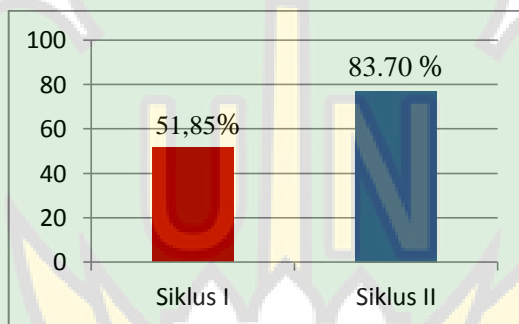
**b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).**

Hasil analisis dan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) selama dua siklus adalah siklus I diperoleh nilai sebesar 71,85% ( baik ) dan siklus II diperoleh nilai 85,92% (Baik sekali). Hal ini membuktikan bahwa dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), guru selalu berusaha untuk memaksimalkan aktivitas siswa dalam pembelajaran terus meningkat. Dengan demikian aktivitas siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan.

---

<sup>58</sup> Meina Noriyana. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat di Kelas VII A SMPN 3 PARINGIN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, vol. 4, No. 1 April 2013. Diakses 25 Desember 2017. Hal. 83

Berdasarkan hasil analisis data terlihat adanya peningkatan pada aktivitas siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini terlihat pada saat siswa secara aktif dalam membedakan makanan sehat dan bergizi. Untuk nilai rata-rata setiap siklus terdapat pada bagan berikut :



**Bagan 4.2 Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa**

Dari bagan 4.2 dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi makanan sehat dan bergizi berada pada kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan akhir sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan RPP. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Adhari yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>59</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

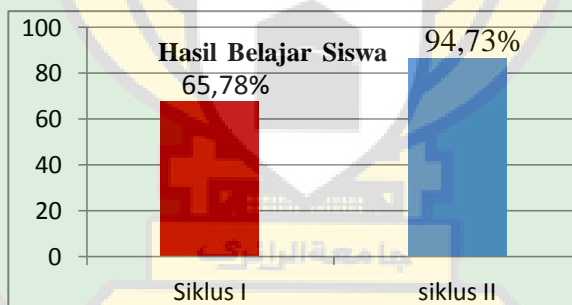
**c. Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari nilai tes yang telah diberikan siswa setelah proses belajar mengajar yang berupa soal pilihan ganda kemudian hasil tes siswa diolah dalam tabel distribusi frekuensi dengan menggunakan rumus presentase. Data diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada setiap siklus yang terdiri dari dua siklus. Hasil tes yang dicapai pada tiap- tiap tes dianalisis ketuntasan belajarnya, baik secara individual maupun klasikal. Nilai ketuntasan kriteria minimal (KKM) untuk materi makanan sehat dan bergizi yang telah ditentukan yaitu 70% atau secara klasikal 80% maka pembelajaran tersebut dikategorikan tuntas.

---

<sup>59</sup> Agus Adhari. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 08 Pontianak Utara. *Jurnal Program Studi PGSD Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak*. 2016. Diakses 27 Desember 2017. Hal. 6

Berdasarkan data yang terkumpul dan hasil analisis yang diperoleh dari soal post tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal siswa dalam belajar telah mencapai 94,73%. sesuai dengan teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 70% dari sebuah tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan/mencapai sekurang-kurang 70% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Untuk nilai rata-rata di setiap siklus terdapat pada bagan berikut :



**Bagan 4.3 Hasil Belajar Siswa.**

Jadi, berdasarkan bagan tersebut maka penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sudah tuntas, karena secara keseluruhan dari jumlah siswa sudah mampu menyelesaikan soal-



soal, mencapai indikator dan tujuan pembelajaran pada materi makanan sehat dan bergizi. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saoda Hamid yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>60</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa meningkatnya pencapaian hasil belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

---

<sup>60</sup> Saoda Hamid. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora. Vol 2 No (2) Maret 2014. Diakses 27 Desember 2017. Hal. 224

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Makanan Sehat dan Bergizi di kelas IV MIN 27 Aceh Besar, maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru selama proses belajar mengajar dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebesar 72.59% (baik), dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 82.96% (sangat baik).
2. Aktivitas belajar siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus I sebesar 51.85% (baik), dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 83.70% (baik sekali).

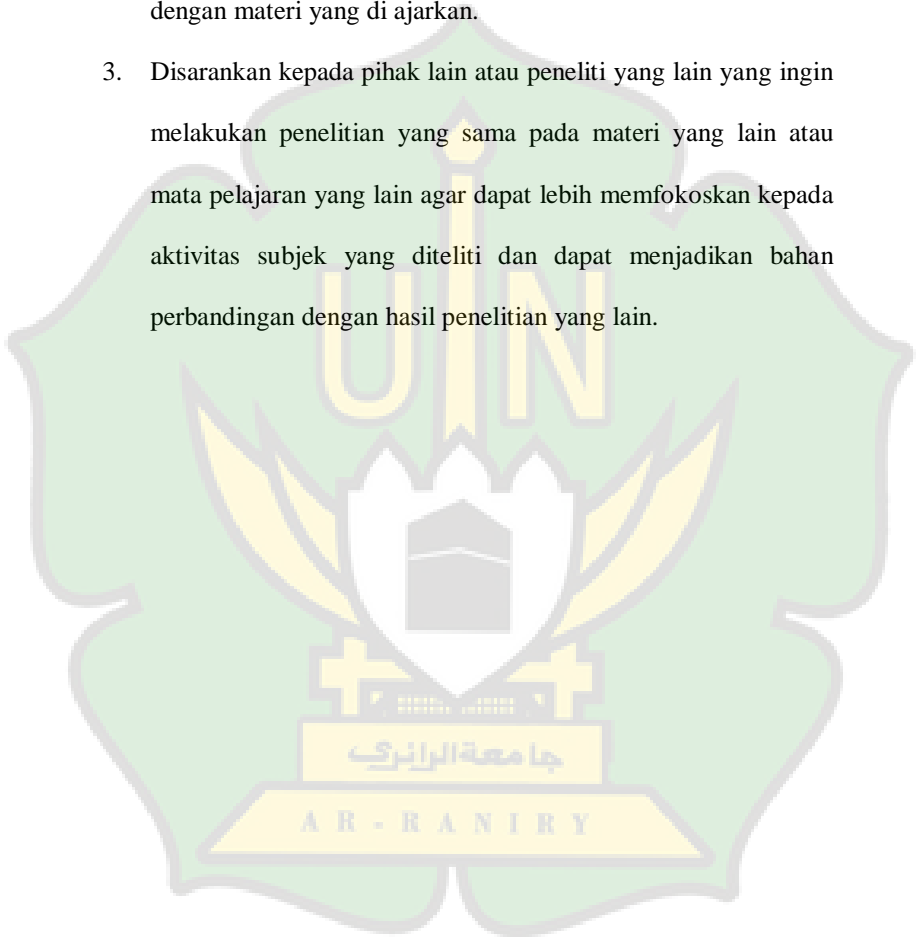
3. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase pada siklus I sebesar 65.78% (cukup), dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 94.73% (baik sekali).

## 2. Saran

Hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran lebih efektif dan lebih memberikan hasil maksimal bagi siswa, maka disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membawa dampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas mengajar guru, diharapkan guru dapat menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran yang lain upaya meningkatkan mutu kualitas pendidikan khususnya pelajaran IPA.

2. Guru dapat menerapkan model lain selain model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bervariasi sesuai dengan materi yang di ajarkan.
3. Disarankan kepada pihak lain atau peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain atau mata pelajaran yang lain agar dapat lebih memfokuskan kepada aktivitas subjek yang diteliti dan dapat menjadikan bahan perbandingan dengan hasil penelitian yang lain.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Adhari, Agus. 2016. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 08 Pontianak Utara.*
- Ali, Muhammad. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia modern.* Jakarta: Pustaka Amani.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : Depdiknas.
- Dalyono, M. 2005. *Pisikologi Pendidikan.* Jakarta : Renika Cipta.
- Hamid, Saoda. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora.*
- Etin, Solihatin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifan dan Luthfeni. 2006. *Makanan yang Sehat.* Bandung: Azka Press.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif.* Medan: Media Persada.
- Marmi. 2013. *Gizi Dalam Kesehatan Reproduksi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan..* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munandar S.C. Utami. 2002. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak.* Jakarta: erlangga.
- Muheb, Sukro. 2004. *Model-Model Pembelajaran Bidang Sains dan Latihan Guru SMA-SMA Aceh.* Banda Aceh.

- M.Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muslich, Mansur. 2000. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandar S.C. Utami. 2002. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, Jakarta: erlangga.
- Nurhad i. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Noriyana, Meina. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat di Kelas VII A SMPN 3 Paringin*.
- Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung Nusa Media.
- Salam, Burhanuddin. 2002. *Pengantar Pedagogik Dasar-Dasar Ilmu Mendidik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Slafin. 1995. *Cooperative Learning*. Boston: Allyn and Bacon Publisher.
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Tehnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran disekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.

- Sumaji. 1998. *Pendidikan Sains yang Humanistik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Siregar, Eveline dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sutrisno. 2015. *Kolaborasi Penggunaan Media Gambar Dengan Multimedia Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Di Kelas V MIN Merduati Banda Aceh*.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta.
- Slavin. 2006. *Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: IKIP Persada.
- Susilo. 2009. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisier.
- Suyadi. 2013. *Panduan Peneliti Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sumadi Surya Brata. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo, Persada.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Komulatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Thohari, Mustamar. 1994. *Program Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Yogyakarta, kanisius.

- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : persada pustaka.
- Tabarin, Rusyan. 1989. *Proses Belajar Mengajar Yang Efektif tingkat Pendidikan Dasar*. Bandung : Bina Budhaya.
- Trianto. 2009. *Mendesain model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
Nomor: B-9310/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2017

**TENTANG**  
**BANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
  - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
  3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkutan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 18 Februari 2016

**MEMUTUSKAN**

- Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : Un.08/FTK/PP.00.9/1447/2016
- Menunjuk Saudara:

1. Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D sebagai pembimbing pertama
2. Raihan Permatasari, M. Pd. I sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Hamidi  
NIM : 201223418  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar

- Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2017/2018
- Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah Dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Banda Aceh, 16 Oktober 2017

A. a Rektor,  
Kuasa Dekan,

  
Sri Suyanta

No.B-9184/Un.08/FTK/Kp.07.5/09/2017  
Tanggal 10 Oktober 2017

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS I**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIN Lambaro Aceh Besar</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: 4 / 2</b>
<b>Tema / Topik</b>	<b>: Makananku Sehat dan Bergizi</b>
<b>Subtema 1</b>	<b>: Makananku Sehat dan Bergizi</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 35 menit</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

## **B. Kompetensi Dasar**

### **IPA**

- 1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya serta mewujudkannya dalam pengalaman ajaran agama yang dianutnya
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

### **Indikator**

- 1.1.1 Mensyukuri ciptaan Tuhan atas anugerah yang telah diberikan dengan berdoa sebelum dan sesudah belajar.
- 2.2.1 Memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungan dalam aktivitas sehari-hari.
- 3.7.1 Mengelompokkan Makanan berdasarkan jenisnya.
- 4.6.1 Menyimpulkan bahwa makanan kita berasal dari sumber daya alam.

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mengelompokkan Makanan berdasarkan jenisnya.
2. Siswa dapat menyimpulkan bahwa makanan kita berasal dari sumber daya alam.

### **D. Deskripsi materi pembelajaran**

#### **I. Makanan dan Minuman Sehat**

Makanan dan minuman sehat adalah makanan dan minuman yang mengandung gizi seimbang. Makanan dan minuman sehat disebut juga sebagai makanan 4 sehat 5 sempurna. Fungsi utama makanan bagi tubuh diantaranya 1) makanan sebagai sumber tenaga, 2) makanan sebagai zat pembangun, 3) makanan sebagai zat pengatur. Sedangkan minuman sehat yang diperoleh tubuh berfungsi sebagai pelarut dari berbagai bahan yang terdapat didalam tubuh.

Adapun manfaat dari mengkonsumsi makanan dan minuman sehat yaitu agar tubuh tetap sehat dan tidak mudah sakit serta sebagai sumber tenaga bagi tubuh.

Contoh makanan sehat :Makanan pokok, sayuran, buah-buahan, lauk pauk.

Contoh minuman sehat: air putih, air kelapa, jus, teh, dll.

### **Jenis-jenis Makanan Sehat dan Bergizi**

- a. **Karbohidrat** merupakan cadangan makanan bagi tubuh, dan mempertahankan suhu tubuh. Fungsi karbohidrat adalah untuk menghasilkan energi, contoh karbohidrat diantaranya nasi, gandum, sagu, jagung dan ketela pohon.
- b. **Protein**, fungsi Protein yaitu untuk membentuk sel-sel jaringan tubuh manusia, mengganti sel-sel tubuh yang rusak atau aus, dan untuk pertumbuhan serta perkembangan. Sumber protein hewani antara lain daging, ikan, putih telur, dan susu. Sumber protein nabati antara lain kacang dan kedelai.
- c. **Vitamin**, fungsi Vitamin yaitu sebagai zat pengatur dan pelindung tubuh. Fungsi Vitamin A adalah menjaga kesehatan mata, meningkatkan daya tahan tubuh, mencegah penyakit rabun senja dan xeroftalmia. Sumber makanan yang mengandung vitamin A antara lain seperti: pepaya, tomat, wortel. Pengertian Xeroftalmia adalah kelainan mata akibat kekurangan vitamin A, terutama pada anak Balita dan sering ditemukan pada penderita gizi buruk dan gizi kurang.

Fungsi Vitamin B1 adalah meningkatkan nafsu makan dan mencegah penyakit beri-beri. Contoh makanan yang mengandung vitamin B1 antara lain seperti: beras merah, daging, susu, hati, kacang hijau, bekatul

Fungsi Vitamin B2 yaitu untuk mencegah penyakit dermatitis dan keilosis (luka di sudut bibir). Sumber makanan yang mengandung vitamin B2 antara lain seperti: susu, mentega, ragi, keju. Pengertian dermatitis menurut wikipedia adalah peradangan hebat yang menyebabkan pembentukan lepuh atau gelembung kecil ( vesikel ) pada kulit hingga akhirnya pecah dan mengeluarkan cairan. Keilosis adalah radang dangkal pada sudut bibir yang ditandai dengan kulit yang mengelupas dan pecah-pecah.

Fungsi Vitamin B3 adalah untuk mencegah penyakit pelagra. Sumber makanan yang mengandung vitamin B3 yaitu ikan, hati, telur, dan sayur-sayuran. Pengertian Pelagra yaitu suatu penyakit yang disebabkan oleh kekurangan niacin ( vitamin B3 ) dalam makanannya dan sudah kronis.

Fungsi Vitamin B5 yaitu untuk mencegah insomnia dan meningkatkan nafsu makan. Contoh makanan yang mengandung vitamin B5 antara lain seperti: buah-buahan, hati, dan ragi. Pengertian Insomnia adalah gangguan di mana orang tidak dapat mendapatkan cukup tidur atau sering disebut dengan penyakit sulit tidur.

Fungsi Vitamin C adalah untuk menjaga kesehatan gusi, mencegah sariawan, mencegah penyakit skorbut dengan gejala gusi bengkak dan mudah berdarah. Sumber makanan yang mengandung vitamin C yaitu sayur-sayuran dan buah ( seperti: jeruk, tomat, pepaya, cabai )

Fungsi Vitamin D adalah membentuk dan memelihara tulang, mencegah penyakit rakitis dan osteoporosis. Sumber makanan yang mengandung vitamin D yaitu minyak ikan, kuning telur, mentega, ikan, dan susu.

Fungsi Vitamin E adalah untuk menyuburkan rambut, menghaluskan kulit, dan sebagai pelindung sel-sel darah merah. Makanan yang mengandung vitamin D adalah kacang hijau, kedelai ( biji-bijian,terutama yang sedang berkecambah), telur, susu.

Fungsi Vitamin K adalah membantu proses pembentukan/pembekuan darah. Sumber makanan yang mengandung vitamin K yaitu sayuran hijau, susu, kuning telur, kedelai, kacang hijau, bayam, kangkung.

- d. **Lemak**, fungsi lemak adalah sebagai makanan cadangan, penghasil energi, pelindung tubuh dari pengaruh perubahan suhu, dan sebagai pelarut vitamin A, D, E, dan K.
- e. **Mineral**, fungsi mineral adalah sebagai pengatur proses metabolisme dalam tubuh. Jenis-jenis mineral yaitu kalsium, fosfor, flour, yodium, zat besi, dan tembaga.
- f. **Air**, fungsi Air adalah melarutkan zat makanan, mengatur suhu tubuh, dan melancarkan pencernaan makanan.

## II. Makanan dan Minuman Tidak Sehat

Makanan dan minuman tidak sehat adalah makanan dan minuman yang tidak mengandung gizi. Makanan dan minuman tidak sehat dapat menimbulkan banyak penyakit. Ciri-ciri makanan dan minuman tidak sehat adalah makanan yang mengandung pewarna berbahaya, pemanis buatan, borax, formalin, penyedap / zat adiktif. Contohnya seperti minuman soda, makanan ringan, permen, jajanan yang mengandung bahan berbahaya, dll.

### **III. Hubungan Air Dengan Tubuh Manusia**

Seluruh makhluk hidup yang ada di bumi pasti membutuhkan air. Air bisa dikatakan sebagai sumber kehidupan. Banyak manfaat yang diberikan air untuk makhluk hidup. Tubuh manusia sendiri terdiri dari 70% sampai 80% mengandung air. Otak dan darah adalah dua organ penting yang memiliki kadar air di atas 80%. Otak memiliki komponen air sebanyak 90%, sementara darah memiliki komponen air 95%. Sedikitnya, secara normal kita butuh 2 liter sehari atau 8 gelas sehari.

#### **Fungsi Air yang utama adalah :**

1. Membentuk sel-sel baru, memelihara dan mengganti sel-sel yang rusak.



2. Melarutkan dan membawa nutrisi-nutrisi, oksigen dan hormon ke seluruh seltubuh yang membutuhkan.
3. Melarutkan dan mengeluarkan sampah-sampah dan racun dari dalam tubuh kita.
1. Pelumas bagi sendi-sendi.

### **Manfaat Air Bagi Tubuh Manusia**

#### **1. Memperlancar sistem pencernaan**

Mengonsumsi air dalam jumlah cukup setiap hari akan memperlancar sistem pencernaan sehingga kita akan terhindari dari masalah-masalah pencernaan seperti maag ataupun sembelit. Pembakaran kalori juga akan berjalan efisien.

#### **2. Menyehatkan jantung**

Air juga diyakini dapat ikut menyembuhkan penyakit jantung, rematik, kerusakan kulit, penyakit saluran napas, usus, dll. Bahkan saat ini cukup banyak pengobatan alternatif yang memanfaatkan kemanjuran air putih.

#### **3. Memperbaiki kemampuan dan daya tahan tubuh**

Anda akan mampu bekerja lebih keras/berat bila mendapatkan air

yang cukup. Sebagai tambahan, air dapat memperkuat daya tahan tubuh Anda. Karena air dapat menaikkan simpanan *glycogen*, suatu bentuk dari karbohidrat yang tersimpan dalam otot dan digunakan sebagai energi saat Anda bekerja.

#### 4. Tahan lapar

Rasa lapar kadang merupakan penyamaran dari rasa haus. Sewaktu anda mengalami dehidrasi (kekurangan air) Anda mungkin merasa ingin makan padahal yang Anda butuhkan sebenarnya adalah air. Anda juga dapat memanfaatkan efek rasa kenyang dari minum air untuk mencegah makan berlebihan.

#### 5. Mengurangi resiko terhadap beberapa macam penyakit

Para peneliti saat ini meyakini bahwa cairan atau tepatnya air dapat berperan aktif dalam mengurangi resiko terhadap beberapa penyakit seperti: batu ginjal, kanker saluran kencing, kanker kandung kemih, dan kanker usus besar (colon). Minum cukup air dapat pula menghindari sembelit

### **E. Strategi pembelajaran**

Model : Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Permainan, turnamen.

### **F. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama</li> <li>2. Mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>3. Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian ?</li> <li>4. Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti menanyakan seputarkebiasaan makan dan minum setiap siswa sehari-hari.</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>	15 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. guru menyuruh siswa untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.</li> <li>2. Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran</li> <li>3. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi</li> <li>4. Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan</li> <li>5. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku.</li> <li>6. Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi</li> </ol>	140 menit

<p><b>Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.</li> <li>8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab</li> <li>9. Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. (<i>team</i>)</li> <li>10. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.</li> <li>11. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.</li> <li>12. Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.</li> <li>13. Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen. (<i>game</i>)</li> <li>14. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan</li> <li>15. Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya. (<i>tournament</i>)</li> <li>16. Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut.</li> <li>17. Guru memberi penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.</li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari</li> <li>2. Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran</li> </ol>	<p>20 menit</p>

	<p>yang berupa pilihan ganda.</p> <p>3. Memberikan apresiasi kepada siswa</p> <p>4. Melakukan refleksi</p> <p>5. Guru memberikan pesan moral</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	
--	--	--

## **G. Penilaian**

### **1. Teknik Penilaian**

- a. Penilaian sikap spritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- b. Penilaian sikap sosial : Pengamatan (kerja sama, saling menghargai, teliti)
- c. Penilaian pengetahuan : Tes tulis (choice) sebanyak 10 soal
- d. Penilaian keterampilan : Pengamatan (Kemampuan menceritakan kembali hasildari materi yang sudah dipelajari)

### **2. Bentuk instrumen (data terlampir)**

## **H. Media, Alat dan Sumber Belajar**

- a. **Media** : LKPD, buku siswa,buku guru.
- b. **Alat** : laptop, spidol, penggaris, lem, gunting dll.
- c. **Sumber** : (1) Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”  
buku tematik

terpadu kurikulum 2013. Buku Guru  
kelas IV

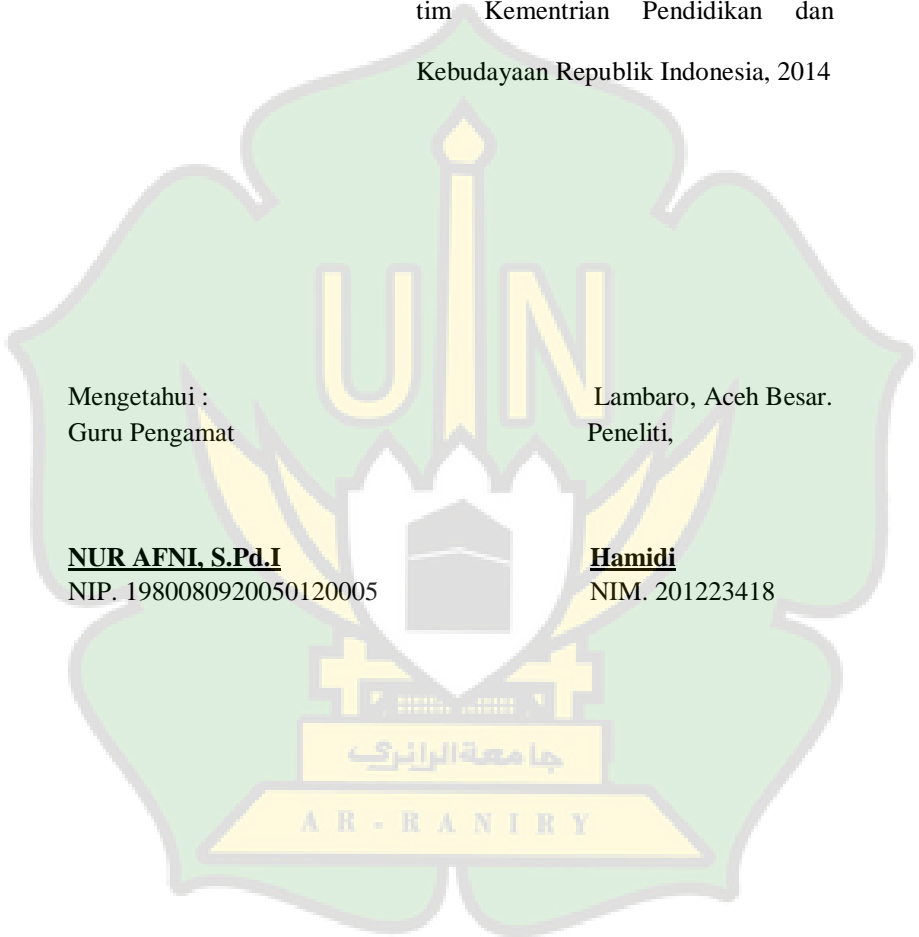
tim Kementerian Pendidikan dan  
Kebudayaan Republik Indonesia, 2014

Mengetahui :  
Guru Pengamat

**NUR AFNI, S.Pd.I**  
NIP. 1980080920050120005

Lambaro, Aceh Besar.  
Peneliti,

**Hamidi**  
NIM. 201223418



## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

## Makananan Sehat dan jenisnya

Nama kelompok

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

**A. Kompetensi Dasar**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah berdiskusi siswa mampu mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya.
2. Siswa dapat menyimpulkan bahwa makanan kita berasal dari sumber daya alam

**C. Kegiatan Pembelajaran**

1. Siswa bersama kelompok mendiskusikan jawaban dari hasil LKPD yang telah dibagikan oleh guru.
2. Kemudian siswa bersama kelompoknya masing- masing menyebutkan manfaat makanan sehat dan dan mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya
3. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.

**D. Alat dan Bahan**

1. Kertas
2. lem
3. gunting
4. Spidol
5. Papan tulis
6. Potongan gambar makanan sehat

**E. Prosedur Kerja**

1. Pililah gambar- gambar makanan sehat tersebut berdasarkan jenis makananya.
2. Kemudian siswa berdasarkan kelompoknya masing- masing menjawab pertanyaan dari kelompok lain yaitu berupa



pertanyaan tentang mengelompokkan gambar- gambar makanan sehat tersebut berdasarkan jenisnya

3. Tuliskan pengamatan kalian ke dalam lembar pegamatan.

## F. *Team Games Tournament (TGT)*

### 1. *Team*

Siswa bersama teamnya mengamati gambar di bawah ini dan melakukan tanya jawab tentang materi yang ada dipapatalis yaitu tentang makanan sehat



## 2. Game

Untuk mendalami materi yang telah diajarkan siswa bersama kelompoknya bekerja sama dengan baik pada saat game yaitu menempelkan makanan tersebut berdasarkan jenisnya.

## SOAL NO I

No	Gambar Makanan sehat	Makanan sehat berdasarkan jenisnya
1.		Karbonhidrat
2.		Protein
3.		Vitamin, protein

4		Gizi, serat,
5.		Kalsium, vit D. vit B12

### 3. *Tournament*

- a. Setelah berdiskusi, siswa antar kelompoknya saling bekerja sama untuk mengelompokkan gambar –gambar makanan sehat tersebut berdasarkan jenisnya.
- b. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja dari kelompok masing-masing didepan kelas.

## SOAL NO II

Masih ingatkah kamu tentang pengelompokan makanan? Misalnya, nasi dan kentang merupakan golongan karbohidrat, kue dan minyak tergolong lemak, ikan dan ayam merupakan golongan protein hewani, serta sayur dan buah merupakan golongan vitamin. Dari berbagai makanan dan minuman yang ditemukan tadi dari apakah semua makanan tersebut berasal? Di manakah kita dapat menemukan makanan-makanan tersebut? Kesimpulan apa yang dapat kamu buat dari kegiatan ini? Buatlah dalam bentuk tabel dibawah ini



## SOAL NO III

Makanan dan minuman sehat adalah makanan dan minuman yang mengandung gizi seimbang. Makanan dan minuman sehat disebut juga sebagai .....

Fungsi utama makanan bagi tubuh diantaranya

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....

Sedangkan minuman sehat yang diperoleh tubuh berfungsi

.....  
 .....





**G. Kesimpulan**

Buatlah kesimpulan dari hasil pengamatan dari makanan sehat.

.....  
 .....  
 .....  
 .....

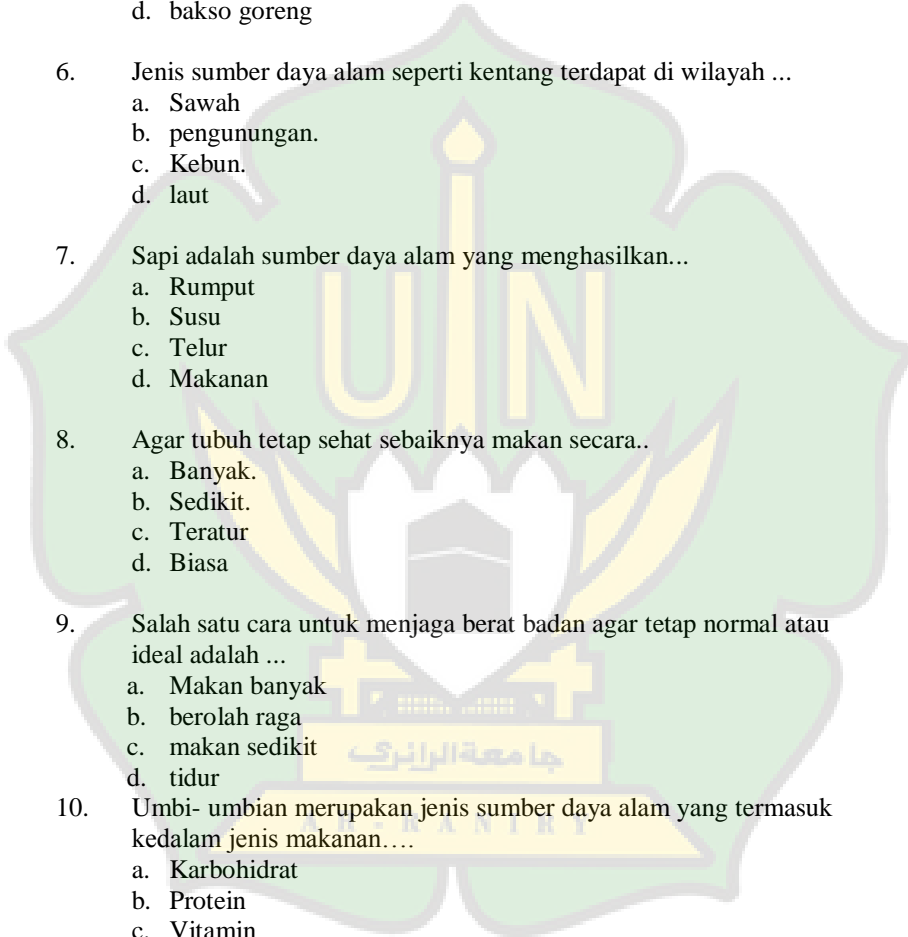


4. Perhatikan gambar dibawah ini

Pengamatan	Gambar makanan sehat	Makanan Berdasarkan Jenisnya
Tempe	 1	Protein
Tomat	 2	Vitamin
Ayam	 3	Karbohidrat
Bayam	 4	Pelengkap

Dari hasil pengamatan diatas, yang manakah letak makanan sehat yang sesuai dengan makanan berdasarkan jenisnya

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 4 dan 1

5. Berikut ini merupakan makanan sehat kecuali....
    - a. Brokoli
    - b. Jagung
    - c. ikan
    - d. bakso goreng
  
  6. Jenis sumber daya alam seperti kentang terdapat di wilayah ...
    - a. Sawah
    - b. pengunungan.
    - c. Kebun.
    - d. laut
  
  7. Sapi adalah sumber daya alam yang menghasilkan...
    - a. Rumput
    - b. Susu
    - c. Telur
    - d. Makanan
  
  8. Agar tubuh tetap sehat sebaiknya makan secara..
    - a. Banyak.
    - b. Sedikit.
    - c. Teratur
    - d. Biasa
  
  9. Salah satu cara untuk menjaga berat badan agar tetap normal atau ideal adalah ...
    - a. Makan banyak
    - b. berolah raga
    - c. makan sedikit
    - d. tidur
  
  10. Umbi- umbian merupakan jenis sumber daya alam yang termasuk kedalam jenis makanan....
    - a. Karbohidrat
    - b. Protein
    - c. Vitamin
    - d. Pelengkap
- 



**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DALAM  
PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF  
TIPE TEAM GAME TOURNAMENT**

Nama sekolah : MIN 27 Aceh Besar  
Kelas/semester : IV/ II  
Hari/tanggal :  
Siklus : I  
Nama peneliti : Hamidi  
Materi pokok : Makanan Sehat dan Bergizi

**A. Petunjuk**

Berilah tanda cek (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai menurut penilaian bapak/ibu:

**Keterangan :**

- |           |          |                 |
|-----------|----------|-----------------|
| 1. Gagal  | 3. Cukup | 5. Baik sekali. |
| 2. Kurang | 4. Baik  |                 |

## B. Lembara Pengamatan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
	<b>Pendahuluan</b>					
1	Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama					
2	Mengabsen kehadiran siswa.					
3	Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian ?					
4	Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti menanyakan seputarkebiasaan makan dan minum setiap siswa sehari-hari.					
5	Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					
	<b>Kegiatan inti</b>					
6	guru menyuruh siswa untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.					
7	Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran					
8	Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi					
9	Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan					
10	Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-					

	aturan yang berlaku					
11	Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi					
12	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.					
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab					
14	Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. ( <i>team</i> )					
15	Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.					
16	Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.					
17	Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					
18	Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen. ( <i>game</i> )					
19	Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan					
20	Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya.( <i>tournament</i> )					
21	Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut.					

22	Guru memberi penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.					
	<b>Penutup</b>					
23	Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari					
24	Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.					
25	Memberikan apresiasi kepada siswa					
26	Guru memberikan pesan moral					
27	Guru menutup pembelajaran dengan salam					

Saran dan komentar

.....

.....

.....

Aceh Besar, 04 November 2017

Pengamat,

جامعة الرانري

A R - R A N R I Y

**NUR AFNI, S.Pd.I**

NIP. 1980080920050120005

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama sekolah : MIN 27 Aceh Besar  
 Kelas/semester : IV/ II  
 Siklus : I  
 Nama Peneliti : Hamidi  
 Materi pokok : Makanan Sehat dan Bergizi  
 Nama Pengamat : Aulia Rahmat

### A. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan Penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Jadi aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

### B. Petunjuk

Daftar pengelolaan berikut ini brdasarkan Penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang dilakukan guru dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang teredia.

- |           |          |                 |
|-----------|----------|-----------------|
| 1. Gagal  | 3. Cukup | 5. Baik sekali. |
| 2. Kurang | 4. Baik  |                 |

### LEMBAR PENGAMATAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
	<b>Pendahuluan</b>					
1	Siswa memberi salam dan berdo'a bersama					
2	Siswa mendengarkan.					
3	Siswa menjawab makanan dan minuman kesukaannya					
4	Siswa menjawab seputarkebiasaan makan dan minum sehari-hari.					
5	Siswa mendengarkan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					
	<b>Kegiatan inti</b>					
6	Siswamembuka buku cetak/ buku pelajaran.					
7	Siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran					
8	Siswa guru dan saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi					
9	Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan					
10	Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan aturan-aturan belajar dengan menggunakan model TGT yang berlaku					
11	Siswa mendengarkan penjelasan materi tentang makanan sehat dan bergizi					

12	Siswa bertanya jika ada yang belum dimengerti.					
13	Siswa lain berkesempatan untuk menjawab					
14	Siswa menerima game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. ( <i>team</i> )					
15	Siswa menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.					
16	Siswa di pandu dalam mengerjakan soal serta berfungsinya kelompok belajar.					
17	Siswa duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					
18	Siswa menerima kartu yang sudah tertera no soal dan soal turnamen pada meja turnamen. ( <i>game</i> )					
19	Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan					
20	Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya. ( <i>tournament</i> )					
21	Siswa dan guru menjumlahkan poin-poin tersebut.					
22	Siswa mendengarkan penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.					
	<b>Penutup</b>					
23	Siswa dan guru menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari					
24	Siswa menerima tes akhir terkait materi pelajaran					

	yang berupa pilihan ganda.					
25	Siswa menerima apresiasi dari guru					
26	Siswa mendengarkan pesan moral					
27	Siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran dengan menjawab salam					

Saran dan komentar

.....

.....

.....

**Aceh Besar, 04 November 2017**  
**Pengamat**

**Aulia Rahmat**  
**Nim: 201223384**

A R - R A N I R Y



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****SIKLUS II****Satuan Pendidikan : MIN Lambaro Aceh Besar****Kelas / Semester : 4 / 2****Tema / Topik : Makananku Sehat dan Bergizi****Subtema 1 : Makananku Sehat dan Bergizi****Alokasi Waktu : 2 x 35 menit****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **C. Kompetensi Dasar**

#### **IPA**

- 1.2 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya serta mewujudkannya dalam pengalaman ajaran agama yang dianutnya
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

#### **Indikator**

- 1.1.1 Mensyukuri ciptaan Tuhan atas anugerah yang telah diberikan dengan berdoa sebelum dan sesudah belajar.
- 2.2.1 Memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungan dalam aktivitas sehari-hari.

3.7.1 Mengenal pengelompokan makanan gizi seimbang.

4.6.1 Menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan dan masyarakat.

#### **D. Tujuan Pembelajaran.**

2. Siswa dapat mengenal pengelompokan makanan gizi seimbang.
3. Menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan dan masyarakat.

#### **E. Strategi pembelajaran**

Model : Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Permainan, turnamen.

#### **F. Deskripsi materi pembelajaran**

##### **Gizi seimbang**

Gizi seimbang adalah asupan gizi sesuai proporsi dan kebutuhan gizi seseorang

untuk mencegah risiko gizi lebih dan gizi kurang. Bahan makanan terbagi menjadi tiga kelompok yaitu :

- a. Sumber energi/ tenaga, misalnya padi-padian, umbi-umbian, jagung dan sejenisan
- b. Sumber zat pengatur, misalnya sayuran-sayuran dan buah-buahan

- c. Sumber zat pembag, misalnya ikan, daging, ayam, telur, susu, kacang-kacangan dan hasil lainnya seperti tempe, kacang kedelai

## **II. Makanan dan Minuman Tidak Sehat**

Makanan dan minuman tidak sehat adalah makanan dan minuman yang tidak mengandung gizi. Makanan dan minuman tidak sehat dapat menimbulkan banyak penyakit. Ciri-ciri makanan dan minuman tidak sehat adalah makanan yang mengandung pewarna berbahaya, pemanis buatan, borax, formalin, penyedap / zat adiktif. Contohnya seperti minuman soda, makanan ringan, permen, jajanan yang mengandung bahan berbahaya, dll.

## **III. Biasakan makan pagi**

Sarapan atau makan pagi sangat penting untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Makan pagi dapat mendukung produktivitas kerja karena meningkatkan daya tahan kerja. Bagi anak sekolah makan pagi penting untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar sehingga lebih mudah untuk menerima pelajaran.

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama</li> <li>7. Mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>8. Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu tentang gizi seimbang yang telah belajar pada semester lalu</li> <li>9. Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti membuat pertanyaan yang berkaitan dengan gizi seimbang</li> <li>10. Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>	15 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>18. guru menyuruh murid untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.</li> <li>19. Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran</li> <li>20. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan bergiziseimbang</li> <li>21. Guru meminta beberapa siswa untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat, kemudian didiskusikan bersama.</li> <li>22. Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-aturan yang berlaku.</li> </ol>	140 menit

- |  |  |
|--|--|
| <p>23. Guru menjelaskan materi tentang makanan bergizi seimbang</p> <p>24. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.</p> <p>25. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab</p> <p>26. Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD ( <i>team</i> )</p> <p>27. Siswa berdasarkan kelompoknya masing-masing mengelompokkan dan menulis macam-macam makanan bergizi tersebut ke dalam tabel</p> <p>28. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.</p> <p>29. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.</p> <p>30. Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.</p> <p>31. Guru menukarkan lembar jawaban kelompok satu kepada kelompok dua, begitu juga dengan kelompok yang lain.( <i>game</i> )</p> <p>32. Guru mengumumkan skor yang didapat dari setiap kelompok.</p> <p>33. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjawab dengan benar ( <i>tournament</i> )</p> <p>34. Guru memberi penguatan kembali tentang Makanan Sehat gizi seimbang</p> |  |
|--|--|

<b>Penutup</b>	<p>7. Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari</p> <p>8. Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.</p> <p>9. Memberikan apresiasi kepada siswa</p> <p>10. Melakukan refleksi</p> <p>11. Guru memberikan pesan moral</p> <p>12. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	20 menit
----------------	---	----------

## H. Penilaian

### I. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap spritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- b. Penilaian sikap sosial : Pengamatan (kerja sama, saling menghargai, teliti)
- c. Penilaian pengetahuan : Tes tulis (choice) sebanyak 10 soal
- d. Penilaian keterampilan : Pengamatan (Kemampuan menceritakan kembali hasildari materi yang sudah dipelajari)

**3. Bentuk instrumen (data terlampir)****J. Media, Alat dan Sumber Belajar**

- d. Media** : LKPD, Gambar makanan gizi seimbang,  
buku siswa,buku guru.
- e. Alat** : laptop, spidol, penggaris, gunting,lem dll.
- f. Sumber** : (1) Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”  
buku tematik terpadu kurikulum 2013. Buku  
Guru kelas IV tim Kementerian Pendidikan  
dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014

Mengetahui :  
Guru Pengamat

Lambaro, Aceh Besar  
Peneliti,

**NUR AFNI, S.Pd.I**

NIP. 1980080920050120005

**Hamidi**

NIM. 201223418



## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) II

## Makanan Gizi Seimbang

Nama kelompok

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

**B. Kompetensi Dasar**

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

**B. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mengelompokkan makanan gizi seimbang .
2. Setelah berdiskusi siswa mampu menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan dan masyarakat.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

1. Siswa bersama kelompok mendiskusikan jawaban dari hasil LKPD yang telah dibagikan oleh guru.
2. Kemudian siswa bersama kelompoknya masing- masing mengelompokkan makanan bergizi seimbang tersebut
3. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya didepan kelas.

**D. Alat dan Bahan**

7. Kertas
8. Spidol
9. Papan tulis
10. Gambar makanan gizi seimbang

**H. Prosedur Kerja**

4. Perhatikan gambar- gambar makanan gizi seimbang dibawah ini

5. Kemudian siswa berdasarkan kelompoknya masing- masing mengelompokkan dan menulis macam- macam makanan bergizi tersebut ke dalam tabel
6. Tuliskan pengamatan kalian ke dalam lembar pengamatan.

### I. *Team Games Tournament (TGT)*

#### 4. *Team*

Siswa bersama teamnya mengamati gambar dan melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari tentang makanan bergizi seimbang



### 5. Games

Untuk mendalami materi yang telah diajarkan, siswa bersama kelompoknya bekerja sama dengan baik pada saat game. Pada makanan gizi seimbang bahan makanan dikelompokkan menjadi tiga yaitu sumber energy/tenaga, sumber zat pengatur dan sumber zat pembangun kemudian tuliskan jenis- jenis makanan bergizi tersebut ke dalam tabel dibawah ini

#### SOAL NO I

No	Bahan makanan	Jenis makanan begizi
1.	Sumber energy/tenaga	
2.	Sumber zat pengatur	

3.	Sumber zat pembangun	
----	----------------------	--

6. *Tournament*

- c. Setelah berdiskusi, siswa antar kelompoknya saling bekerja sama untuk menuliskan makanan bergizi tersebut ke dalam tabel
- d. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja dari kelompok masing-masing didepan kelas.

SOAL NO II

Jenis makanan apa saja yang dihasilkan di daerahmu?

.....

.....

SOAL NO III

Apa manfaat dari makanan tersebut?

.....

.....

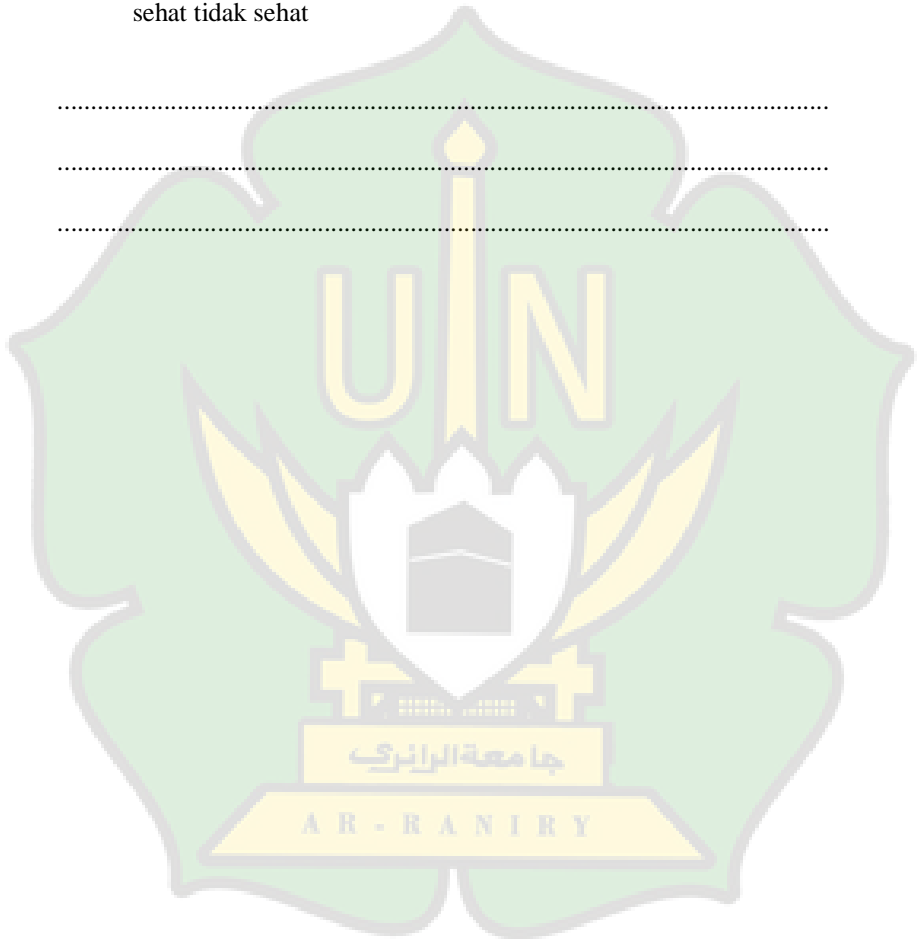
**J. Kesimpulan.**

Buatlah kesimpulan dari hasil pengamatan dari minuman dan sehat tidak sehat

.....

.....

.....



**SOALTES  
SIKLUS II**

Nama :

Kelas :

1. Pada menu makanan bergizi seimbang, yang berfungsi sebagai pelengkap adalah ....
  - a. Buah-buahan.
  - b. Sayuran.
  - c. Lauk pauk.
  - d. Susu
  
2. Menu makanan empat sehat lima sempurna merupakan.....
  - a. Mahal
  - b. Bergiziseimbang.
  - c. Enak.
  - d. Enakdanmahal
  
3. Berikut ini yang merupakan pengertian makanan gizi seimbang adalah.....
  - a. Asupan gizi sesuai proporsi dan kebutuhan gizi seseorang
  - b. Tidak sesuai dengan gizinya
  - c. Makanan yang mengandung banyak penyakit
  - d. Seseorang akan menjadi lemas atau kurang bersemangat
  
4. Perhatikan gambar- gambar makanan gizi seimbang yang sesuai dibawah ini....

No	Bahanmakanan	Jenismakananbergizi
1.	Sumber energy/tenaga	

2.	Sumber zat pengatur		
3.	Sumber zat pembangun		

Jenis makanan gizi seimbang diatas yang tidak sesuai dengan bahan makanannya adalah no

- 1
- 2
- 3
- Semua benar

5. Tomat dan wortel merupakan sayuran yang mengandung banyak vitamin. Oleh karena itu, sebaiknya tomat dan wortel dimakan dalam keadaan .....






- Kotor
- Matang
- Setengah matang
- Segar

6. Jenis sumber daya alam seperti ikanterdapat di wilayah

- Sawah
- pengunungan.
- Kebun.
- laut



7. Gandum adalah sumber daya alam yang termasuk dalam....
- Makanan gizi seimbang
  - Tidak bisa dimakan
  - Makanan ringan
  - Makanan tidak bervitamin
8. Buah-buahan di bawah ini yang paling banyak disukai siswa adalah buah...

No.	Buah-Buahan	Jumlah siswa yang menyukainya
1.	Pisang 	13
2.	Jeruk 	9
3.	Jambu air 	3
4.	Semangka 	7
5.	Pepaya 	2

- Pepaya
  - Pisang
  - Semangka
  - Jambu air
9. Jenis sumber daya alam seperti buah-buahan yang banyak mengandung vitamin C adalah
- Alpukat dan kemiri
  - Jeruk dan tomat
  - Pepaya dan semangka
  - Durian dan pisang
10. Berikut ini merupakan cara hidup sehat adalah ....
- Banyak minum vitamin.
  - Olahraga secara teratur.
  - Tidur yang lama.
  - Makan makanan sampai kenyang

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DALAM  
PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT***

Nama sekolah : MIN 27 Aceh Besar  
Kelas/semester : IV/ II  
Siklus : II  
Nama peneliti : Hamidi  
Materi pokok : Makanan Sehat dan Bergizi

**C. Petunjuk**

Berilah tanda cek (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai menurut penilaian bapak/ibu:

**Keterangan :**

- |           |          |                 |
|-----------|----------|-----------------|
| 3. Gagal  | 3. Cukup | 5. Baik sekali. |
| 4. Kurang | 4. Baik  |                 |

### D. Lembara Pengamatan

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
	<b>Pendahuluan</b>					
1	Guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdo'a bersama					
2	Mengabsen kehadiran siswa.					
3	Membuat appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar yaitu apa makanan kesukaan kalian ?					
4	Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang terkait dengan tema seperti menanyakan seputarkebiasaan makan dan minum setiap siswa sehari-hari.					
5	Menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					
	<b>Kegiatan inti</b>					
6	guru menyuruh siswa untuk membuka buku cetak/ buku pelajaran.					
7	Siswa diminta untuk mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran					
8	Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi					
9	Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan					
10	Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran ini menggunakan model TGT, serta menjelaskan aturan-					

	aturan yang berlaku					
11	Guru menjelaskan materi tentang makanan sehat dan bergizi					
12	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.					
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab					
14	Guru memberi game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. ( <i>team</i> )					
15	Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.					
16	Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu berfungsinya kelompok belajar.					
17	Guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					
18	Guru menyediakan kartu yang sudah tertera nomor soal dan soal turnamen pada meja turnamen. ( <i>game</i> )					
19	Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan					
20	Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya.( <i>tournament</i> )					
21	Guru dan siswa menjumlahkan poin-poin tersebut.					
22	Guru memberi penguatan kembali tentang Makanan					

	Sehat dan Bergizi.					
	<b>Penutup</b>					
23	Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari					
24	Guru memberikan tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.					
25	Memberikan apresiasi kepada siswa					
26	Guru memberikan pesan moral					
27	Guru menutup pembelajaran dengan salam					

Saran dan komentar

.....

.....

.....

Aceh Besar, 13 November 2017

Pengamat,

جامعة الرانري

A R - R

**NUR AFNI, S.Pd.I**

NIP. 1980080920050120005

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama sekolah : MIN 27 Aceh Besar  
 Kelas/semester : IV/ II  
 Siklus : II  
 Nama Peneliti : Hamidi  
 Materi pokok : Makanan Sehat dan Bergizi  
 Nama Pengamat : Aulia Rahmat

### C. Pengantar

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan Penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Jadi aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

### D. Petunjuk

Daftar pengelolaan berikut ini brdasarkan Penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang dilakukan guru dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang teredia.

- |           |          |                 |
|-----------|----------|-----------------|
| 3. Gagal  | 3. Cukup | 5. Baik sekali. |
| 4. Kurang | 4. Baik  |                 |

### LEMBAR PENGAMATAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
	<b>Pendahuluan</b>					
1	Siswa memberi salam dan berdo'a bersama					
2	Siswa mendengarkan.					
3	Siswa menjawab makanan dan minuman kesukaannya					
4	Siswa menjawab seputarkebiasaan makan dan minum sehari-hari.					
5	Siswa mendengarkan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari					
	<b>Kegiatan inti</b>					
6	Siswamembuka buku cetak/ buku pelajaran.					
7	Siswa mengamati gambar makanan sehat dan bergizi yang ada pada buku pelajaran					
8	Siswa guru dan saling bertanya jawab seputar gambar makanan sehat dan bergizi					
9	Siswa berdiskusi dan menulis makanan dan minuman kesukaan					
10	Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan aturan-aturan belajar dengan menggunakan model TGT yang berlaku					
11	Siswa mendengarkan penjelasan materi tentang makanan sehat dan bergizi					

12	Siswa bertanya jika ada yang belum dimengerti.					
13	Siswa lain berkesempatan untuk menjawab					
14	Siswa menerima game berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKPD. ( <i>team</i> )					
15	Siswa menyelesaikan LKPD tersebut tepat waktu untuk mendapat skor terbaik.					
16	Siswa di pandu dalam mengerjakan soal serta berfungsinya kelompok belajar.					
17	Siswa duduk dimeja turnamen yang telah ditentukan.					
18	Siswa menerima kartu yang sudah tertera no soal dan soal turnamen pada meja turnamen. ( <i>game</i> )					
19	Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok akan menjadi pembaca soal, sedangkan siswa lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan					
20	Siswa yang bisa menjawab jawaban dengan benar akan mendapat poin untuk kelompok asalnya.( <i>tournament</i> )					
21	Siswa dan guru menjumlahkan poin-poin tersebut.					
22	Siswa mendengarkan penguatan kembali tentang Makanan Sehat dan Bergizi.					
	<b>Penutup</b>					
23	Siswa dan guru menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari					



24	Siswa menerima tes akhir terkait materi pelajaran yang berupa pilihan ganda.					
25	Siswa menerima apresiasi dari guru					
26	Siswa mendengarkan pesan moral					
27	Siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran dengan menjawab salam					

Saran dan komentar

.....

.....

.....

**Aceh Besar, 13 November 2017**  
**Pengamat**

**Aulia Rahmat**  
**Nim: 201223384**

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**FOTO PENELITIAN**

Gambar 1: Guru membuka pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan dipelajari



Gambar 2: Guru meminta siswa mengamati gambar



Gambar 3: Memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum mengerti



Gambar 4: Guru membagikan bahan bacaan kepada masing-masing kelompok



Gambar 5: Guru membagi LKPD kepada masing-masing kelompok



Gambar 6: Guru membimbing siswa jika ada yang tidak mengerti



Gambar 7: Siswa berdiskusi saat menyelesaikan LKPD yang diberikan guru



Gambar 8: Kelompok yang paling cepat selesai, maka akan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya



Gambar 9: Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran



Gambar 10: Guru dan siswa mengakhiri proses pembelajaran

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Hamidi  
Tempat/Tanggal Lahir : 2 Desember 1994  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh  
Status : Belum Kawin  
Alamat : Dusun Lampoh Ladeh Gampong  
Miruk  
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/201223418

### **Nama Orang Tua**

- a. Ayah : Hasbi
- b. Ibu : Alm. Idawati
- c. Alamat : Dusun Lampoh Ladeh Gampong  
Miruk

### **Riwayat Pendidikan**

- a. SD Negeri 66 Banda Aceh
- b. MTsS Lam ujong kec, Krueng Barona Jaya Aceh Besar
- c. SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya
- d. UINAr-Raniry Banda Aceh

بندة آچه، 4 فبرواى 2018

A R - R A N I R Y

Hamidi