

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV
MIN 20 ACEH BESAR**

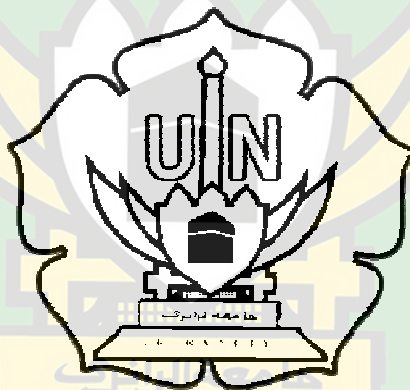
SKRIPSI

Diajukan Oleh

FASLINA WATI

NIM. 140209026

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV
MIN 20 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

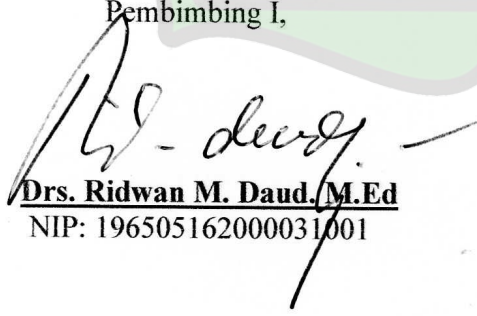
Oleh:

FASLINA WATI
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM. 140209026

Disetujui untuk diuji/Dimunaqasyahkan oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Ridwan M. Daud, M.Ed
NIP: 196505162000031001


Wati Oviana, S.Pd,I.,M.Pd
NIP: 198110182007102003

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS
MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV
MIN 20 ACEH BESAR**

SKRIPSI

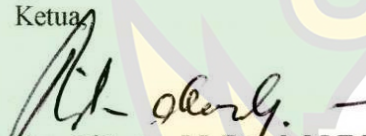
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

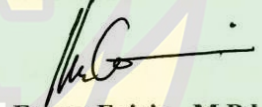
Senin, 15 Juli 2019 M
12 Dzulqaidah 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Drs. Ridwan M. Daud, M.Ed
NIP: 196505162000031001

Sekretaris,


Fanny Fairia., M.Pd

Penguji I,


Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd
NIP: 198110182007102003

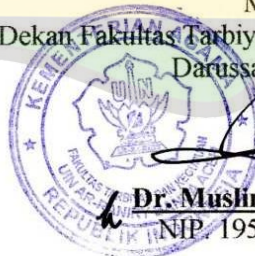
Penguji II,


Arisman, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 2125058503

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGARI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Fa: 7553020

LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faslina Wati
Nim : 140209026
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Team Gamems Tuornament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas Kelas IV MIN 20 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 pemiliknya;
4. Tidak memanipulasikan dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 15 Juli 2019

Yang Menyatakan



Faslina Wati

Faslina Wati

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
KATA MUTIARA



Ya Allah.....

Sepercik ilmu telah Engkau karuniakan kepadaku, hanya mengetahui sebagian kecil dari yang Engkau miliki ya Allah, sebagaimana firman-Mu Ya Allah, seandainya air laut menjadi tinta untuk menuliskan perkataan Tuhanku, niscaya keringlah lautan sebelum habis perkataan, walaupun kami datangkan tinta sebanyak itu sebagai tambahan.

(Q.S. Al-Kahfi: 19)

Alhamdulillah.....

Akhirnya sebuah perjuangan berhasil kutempuh walau berawal dari suka dan duka. Tidak menunduk meski terbentuk, tidak mengeluh meski rapuh.

Semoga rasa syukur selalu menyertai dan terpatrit dalam tak terbatas oleh ruang dan masa.

Ayahanda tercinta Asan Udin....

Begitu agung do'a dan harapanmu dalam mengiringi setiap langkahku. Tetesan keringat dan pelukanmu lah cambuk keberhasilanku. Kau inginkan aku menjadi insan yang berguna. Hari ini aku disini meraih sebagian mimpi dengan usahamu, ingin kugapai masa depan itu demi melihat senyum bahagia diwajahmu.

Ibunda Rafda Wati yang tercinta....

Nasehatmu, bimbinganmu penerang jalanku ketulusanmu tiada tara.

Pelukanmu bagaikan air yang menghilangkan dahaga Engkau telah menggerakkan tulangmu, engkau peras keringatmu dengan dan engkau pertaruhkan diri tanpa peduli keadaanmu demi menghantarkan aku meraih cita-cita.

Kasih yang kurasakan atas semangat dan motivasi yang selalu ada

Terimakasih untuk saudara-saudaraku tercinta, kakanda Kami Ilman, Farel, Edi, Marlansyah, Irsan, mujur, dan keponaan tersayang Ahmad Afif, Rahma, Agun, Asraf, Rifki

Terimakasih juga untuk sahabat tercinta, Umi, Wiraya, Desri, Haslianti, Fia, Roji, Rika, Fita, Dewi, Dia, Wanda, Dini yang telah memberi banyak dukungan serta do'a dan telah mengeluarkan banyak waktu tenaga serta materi.

Faslina Wati S.Pd.



ABSTRAK

Nama : Faslina Wati
NIM : 140209026
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)
Berbasis Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV
MIN 20 Aceh Besar
Tebal Skripsi : 134 Halaman
Tanggal Sidang : 15 Juli 2019
Pembimbing I : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
Pembimbing II : Wati Oviana, S.Pd., M.Pd
Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament* (TGT), Media
Kartu Huruf, Hasil Belajar Peserta didik

Model Pembelajaran adalah alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Dengan adanya guru menggunakan model dalam pembelajaran maka suatu pelajaran akan menyenangkan. Oleh karena itu perlu dilakukan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih serius dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan penerapan model TGT berbasis media kartu huruf cenderung membuat aktif karena setiap anggota kelompok mendapatkan ide yang berbeda, tujuannya saling berkomunikasi dengan anggota kelompoknya supaya pada saat guru memanggil dari salah satu anggota kelompoknya maka setiap kelompok dari mereka bisa menjelaskan kembali materi yang sudah mereka bahas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru melalui penerapan model TGT berbasis media kartu huruf pada pembelajaran IPA serta untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penerapan model TGT berbasis media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjumlah 38 Peserta didik, yang berlangsung dalam dua siklus. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Hasil penelitian dianalisis menggunakan rumus persentase. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada siklus I, yaitu 75% meningkat pada siklus II, yaitu 83,65%, (2) aktivitas guru pada siklus I, yaitu 75% meningkat pada siklus II, yaitu 84,37% dan (3) hasil belajar peserta didik pada siklus I, yaitu 39,47% meningkat pada siklus II, yaitu 81,57%. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbasis media kartu huruf dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan guru serta hasil belajar peserta didik.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah menganugerahkan ilmu pengetahuan, kesempatan, kemudahan dan kesehatan sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membawa risalah Islam bagi seluruh umat manusia dalam kehidupan yang penuh kedamaian, persaudaraan, peradaban dan ilmu pengetahuan.

Berkat rahmat dan izin Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 20 Aceh Besar”. Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dan memenuhi syarat kelengkapan akademik dalam menyelesaikan studi guna memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Dr.Muslim Razali, SH.,M.Ag
2. Bapak Irwandi, S.Pd,I.,MA Selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

3. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed, selaku pembimbing I yang selama ini telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
4. Ibu Wati Oviana, S.Pd,I.,M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Kepala MIN 20 Aceh Besaryang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Terimakasih yang teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberi kasih sayang kepada penulis serta berkat jasa mereka penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini, dan juga kepada seluruh keluarga besar penulis yang telah memberi motivasi, do'a serta dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan akibat keterbatasan ilmu dan pengalaman yang penulis miliki, oleh karena itu kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa yang akan datang.

Akhirnya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, Amin ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 15 Juli 2019

Faslina Wati

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBARAN PENGIJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penjelasan Istilah	6
 BAB II : LANDASAN TEORETIS	
A. Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
2. Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
3. Tujuan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
4. Manfaat Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	15
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
B. Media Kartu Huruf.....	18
C. Aktivitas Belajar Peserta didi.....	19
D. Tema 2 Selalu Berhemat Energi.....	21
E. Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi.....	24
F. Hubungan Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	25
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data	29

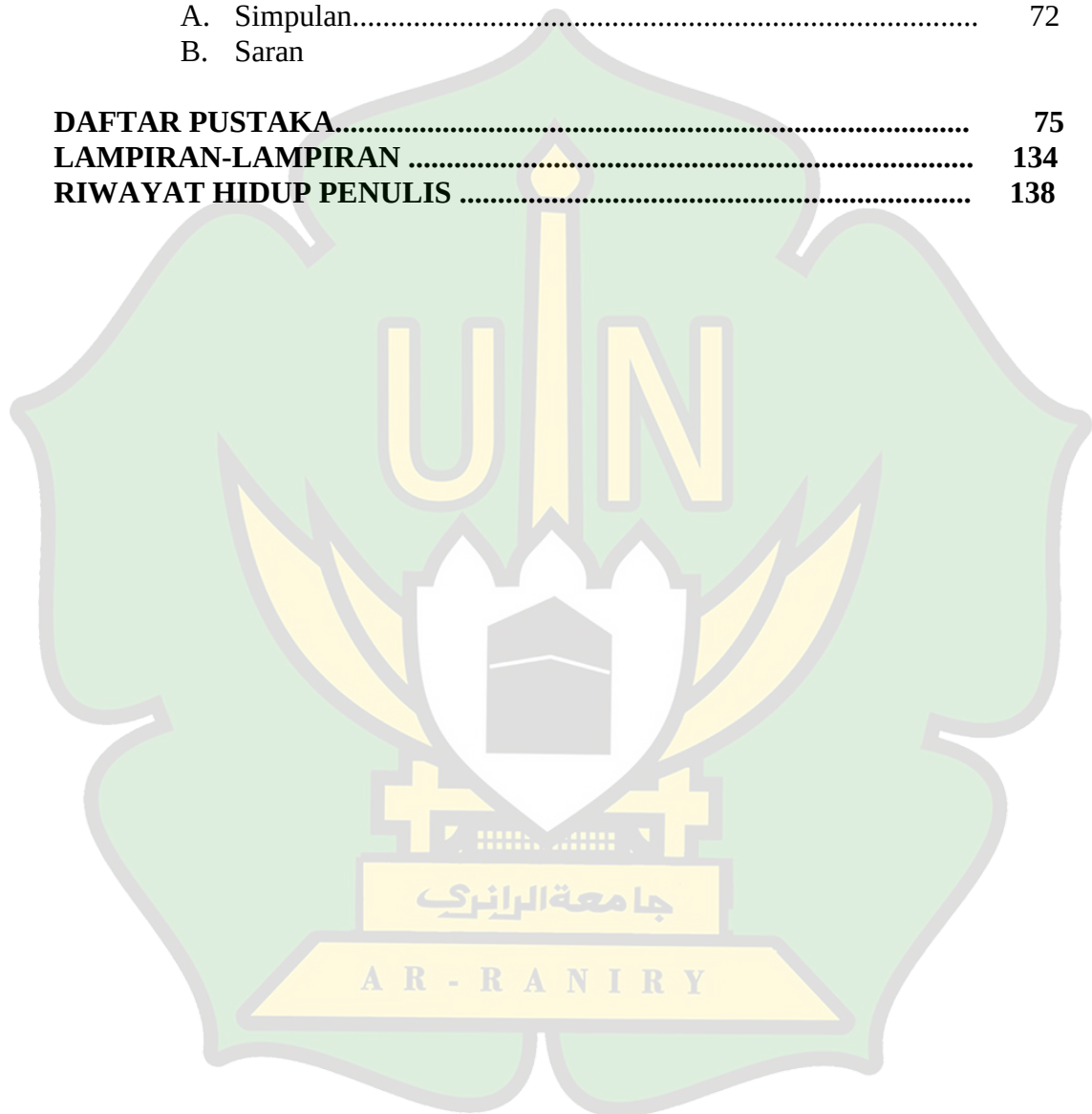
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	32
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	32
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61

BAB V : PENUTUP

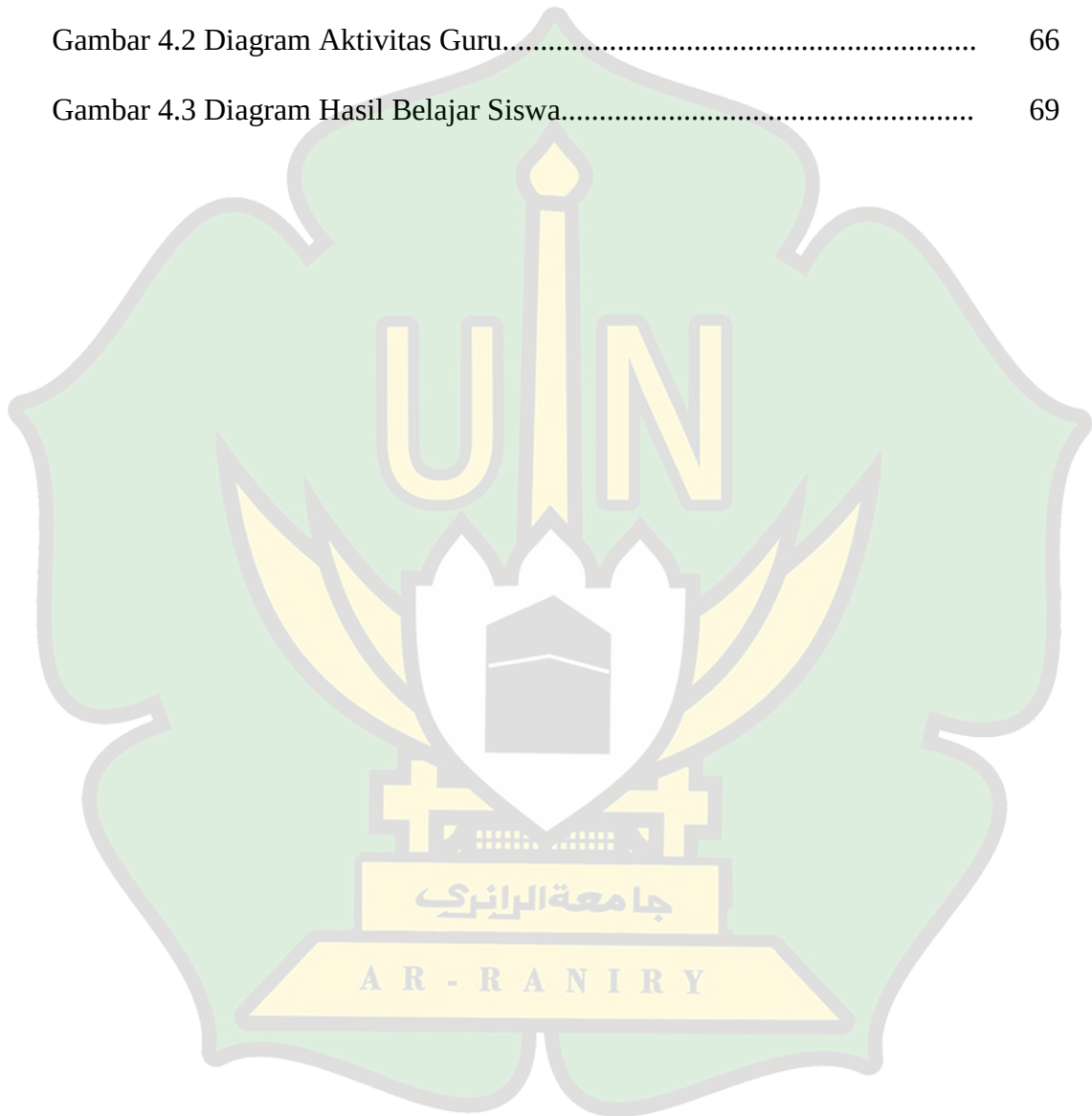
A. Simpulan.....	72
B. Saran	

DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	134
RIWAYAT HIDUP PENULIS	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	27
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Belajar Peserta didik.....	62
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Guru.....	66
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa.....	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	11
Tabel 2.2 : Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
Tabel 2.3 : Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	13
Tabel 3.1 : Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik.....	31
Tabel 4.1 : Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I.....	36
Tabel 4.2 : Aktivitas Guru Siklus I.....	40
Tabel 4.3 : Skor Hasil Belajar Peserta didik Siklus I.....	45
Tabel 4.4 : Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus II.....	50
Tabel 4.5 : Aktivitas Guru Siklus II.....	64
Tabel 4.6 : Skor Hasil Belajar Peserta didik Siklus II	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Bimbingan Kripsi dari Fakultar Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	76
Lampiran 2 : Surat Keterangan Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keruan UIN Ar-Raniry	77
Lampiran 3 : Surat Izin Untuk Mengumpulkan Data.....	78
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Siklus I).....	80
Lampiran 6 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	87
Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	92
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I...	95
Lampiran 9 : Lembar Evaluasi Siklus I.....	98
Lampiran10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Siklus II).....	101
Lampiran 11 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	109
Lampiran 12 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	116
Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus II.	120
Lampiran 14 : Lembar Evaluasi Siklus II.....	125
Lampiran 15 : Validasi Soal.....	128
Lampiran 16 : Foto- foto Penelitian.....	135
Lampiran 17 : Riwayat Hidup.....	138

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran dilakukan mulai komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Belajar adalah apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai objek yang menerima pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.¹

Masalah pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi kepada peserta didik.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat tergantung pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar terdapat bermacam model dan media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media kartu huruf.

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003),h. 12.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edwards pada tahun 1995. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik memainkan permainan suku kata yang berbeda dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.² Permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar terdapat bermacam media yang dapat digunakan, salah satunya penggunaan media kartu huruf. Media kartu huruf merupakan salah satu media yang sesuai dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA yang mana peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan melihat dan mendengar langsung materi pembelajaran yang ditampilkan.

Melalui penggunaan media kartu huruf ini diharapkan peserta didik dapat belajar aktif, tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, tetapi juga melihat langsung secara materi yang sedang dipelajari, sehingga pengalaman belajar akan menjadi lebih hidup, tidak mudah untuk dilupakan dan dapat dihubungkan dengan kehidupan dunia nyata, karena setiap hal yang disampaikan oleh peserta didik, dengan kata lain peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran kearah

²Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*, (Medan: Media Persada, 2011), h. 238.

yang lebih baik dan mencapai hasil yang diinginkan khususnya pada pembelajaran IPA.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu huruf sangat berkaitan dengan pembelajaran IPA terutama bagi peserta didik yang masih kurang dalam memahami pelajaran. Dalam hal ini penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu huruf dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, memperjelas pesan pembelajaran, dan memberikan penjelasan yang lebih kongkrit. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu huruf dapat meningkatkan pemahaman Peserta didik karena peserta didik tidak hanya mendengar tetapi peserta didik dapat terlibat secara langsung pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis bermaksud untuk menerapkan metode dan media diatas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar. Dari hasil penelitian ini penulis dapat melihat bagaimana hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis dikelas IV didapatkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tahun ajaran 2017/2018 pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi, didapati 24 peserta didik dari 38 peserta didik atau 63,15% tidak tuntas dan 14 peserta didik atau 36,84% yang tuntas berdasarkan KKM yang ditetapkan (70).³

³Observasi Peneliti di Kelas IV MIN 20 Aceh Besar pada tanggal 106 Februari 2017 di Aceh Besar.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka terdapat masalah yang perlu diteliti dan dibahas dalam penelitian ini dengan judul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 20 Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN20 Aceh Besar melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf.?
2. Bagaimanakah aktivitas guru pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf.?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.

2. Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasar kantuan penelitian yang telah disebutkan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dalam menerapkan model TGT dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk:

- a. Guru sebagai bahan masukan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar serta sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih model dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA dengan menerapkan model TGT dan media kartu huruf dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

- b. Bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta diharapkan dapat mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik .
- c. Bagi penulis untuk memperkaya pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam pemahaman dan penafsiran istilah-istilah yang terdapat dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas IV MIN 20 Aceh Besar, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah tersebut, yaitu:

1. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.⁴ Permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka.

⁴Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011),h. 224.

2. Media Kartu Huruf

Media kartu huruf merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini adalah jenis media visual yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dalam proses atau kegiatannya.⁵ Media kartu huruf yang digunakan berbentuk sebuah kartu yang kemudian ditulis sebuah pertanyaan pada masing-masing kartu dan diberi sebuah nomor dari kartu tersebut, selanjutnya peserta didik mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan sikap, dan keterampilan.⁶ Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang diajarkan melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA ke Sekolah

4. Tema 2 Selalu Berhemat Energi

Tema 2 Selalu Berhemat Energi merupakan materi yang diajarkan di kelas IV semester I. Adapun sub tema yang diajarkan di kelas IV pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi, yaitu terdapat pada Kompetensi Dasar (KD 3.5) tentang mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar

⁵Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), h. 67.

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 5.

organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dan Kompetensi Dasar (KD 4.5) tentang menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.⁷



⁷Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seri Pembelajaran Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 1.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda untuk menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.⁸

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status atau golongan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa memotivasi semangat belajar peserta didik dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama tim, persaingan sehat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada model ini peserta

⁸Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 224.

didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka.⁹

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

¹⁰Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik

2. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Ada beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap

⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 83.

¹⁰Istarani, *58 Mode Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*, (Medan: Media Persada, 2011), h. 238.

penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. ¹¹Langkah-langkah dalam pembelajaran ini seperti tersajikan dalam

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan peserta didik
(1)	(2)	(3)
Tahap I Penyajian kelas (<i>class precentation</i>)	Menyaji kaninformasi /pokok materi pelajaran secara Singkat sesuai dengan kompetensi dasar	Mengikuti penyajian informasi /pokok materi Pelajaran
Tahap II Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>)	Membentuk kelompok heterogen dengan anggota 4-5 orang perkelompok	Belajar kelompok mendalami materi yang diberikan guru
Tahap III Permainan (<i>games</i>)	Memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok mendalami materi dan latihan permainan akademis (menjawab pertanyaan bernomor)	peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi dan latihan melakukan permainan akademik untuk menjawab pertanyaan bernomor dalam kelompok heterogen
Tahap IV Pertandingan (<i>tournament</i>)	Memberi tantangan dengan pertanyaan bernomor yang dilakukan di setiapakhir unit setelah guru menyampaikan presentasi dan peserta didik mengerjakan LKS	peserta didik mewakili kelompok melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan bernomor dalam turnamen (anggota kelompok dalam meja turnamen harus berkemampuan akademik homogen)
Tahap V Penghargaan kelompok (<i>team recognition</i>)	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi	Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan

Sumber: Rusman, 2011:225

¹¹Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225.

Menurut pendapat Trianto secara runut implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari Empat komponen utama, yaitu (1) presentasi guru, (2) kelompok belajar, (3) turnamen, dan (4) pengenalan kelompok.

¹²Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, seperti tersajikan dalam.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
(1)	(2)
Tahap I Presentasi guru	Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut
Tahap II Kelompok belajar	peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku
Tahap III Turnamen	Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen. Seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu
Tahap IV Pengenalan kelompok	peserta didikmewakili kelompoknya untuk melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan bernomor dalam turnamen (anggota kelompok dalam meja turnamen harus berkemampuan akademik homogen)

Sumber: Trianto, 2011:84

Sedangkan menurut pandangan Istarani langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari delapan langkah, yaitu: (1) guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja peserta didik dan menyiapkan alat atau bahan

¹²Trianto, *Mendesain Model...*, h. 84.

belajar, (2) peserta didik dibagi atas beberapa kelompok, (3) guru mengarahkan aturan permainan, (4) dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya, (5) kelompok pembaca, (6) kelompok penantang, dan (7) sistem perhitungan turnamen.

¹³Langkah-langkah dalam pembelajaran ini seperti tersajikan dalam

Tabel 2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Kegiatan Pembelajaran
	(1)
1.	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja peserta didik, dan menyiapkan alat atau bahan belajar
2.	peserta didik dibagi atas beberapa kelompok
3.	Guru mengarahkan aturan permainan
4.	Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya
5.	Kelompok pembaca
6.	Kelompok penantang
7.	Sistem perhitungan turnamen

Sumber: Istarani, 2011:238

Dapat dipahami bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 4-5 peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa anggota tim benar-benar belajar serta mempersiapkan anggota tim untuk bisa mengerjakan kuis atau turnamen dengan baik. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dengan konten yang relevan untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari

¹³Istarani, 58 Model Pembelajaran..., h. 238.

presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Dalam game setiap peserta didik mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

3. Tujuan Model *Teams Games Tournament* TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana pertandingan dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara.¹⁴ Kompetisi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di dalam kelas membuat peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil dan motivasi belajar peserta didik bertambah serta pemahaman peserta didik menjadi lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru. Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.¹⁵

¹⁴Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, h. 225.

¹⁵Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239.

Dapat dipahami bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk memotivasi peserta didik saling mendukung satu dengan lainnya sehingga proses pembelajaran berhasil dilakukan dengan melibatkan peserta didik dengan mencari informasi mengenai materi pembelajaran sehingga menciptakan kerjasama antar peserta didik yang membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

4. Manfaat Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh peserta didik akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik peserta didik-peserta didik akan dibagi dalam tournament, dimana setiap tournament terdiri dari setiap lima orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap tournament atau permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.¹⁶

Dapat dipahami bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur

¹⁶Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 239.

permainan yang bisa memotivasi semangat belajar. Belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih memotivasi di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran di kelas ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan. Menurut pendangam Istarani dan Rusman, adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan di dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.

- 7) Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.¹⁷

b. Kekurangan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Sedangkan menurut Slavin kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan turnamen akademik.
- b. Menggunakan kuis-kuis.
- c. Menggunakan sistem skor kemajuan individu.
- d. Para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁸

Dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan didalam penerapannya, seperti halnya model

¹⁷Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 240.

¹⁸Robert E. Slavin, *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), h. 163.

pembelajaran yang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan diantaranya keterlibatan peserta didik dalam belajar mengajar, peserta didik menjadi semangat dalam belajar, pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri, dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain, sedangkan kekurangan model TGT sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas

B. Media Kartu Huruf

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.¹⁹

Kata kartu dalam KBBI adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Sedangkan huruf dalam KBBI, adalah tanda aksara atau tata tulis yang merupakan

¹⁹Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar; Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2007),h. 65.

abjad yang melambangkan bunyi bahasa dan aksara. Kartu huruf adalah kumpulan kartu yang didalamnya terdapat huruf-huruf dari A sampai Z (kapital dan kecil) dan diberi gambar serta kata untuk mendukung peserta didik paham dan hafal abjad A hingga Z. ²⁰Media kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.²¹

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa media kartu huruf adalah jenis kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulisi atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu huruf merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam katagori flash card.

C. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. ²²Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut padangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh peserta didik.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi peserta didik, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bersentuhan dengan

²⁰Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 59.

²¹Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, h. 67.

²²Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 96

objek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis Peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.²³

Adapun jenis-jenis aktivitas dalam belajar menurut Paul B. Diedric ada delapan jenis, yaitu:

- a. *Visual activities* yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin.
- e. *Drawing activities* yang termasuk di dalamnya adalah menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- f. *Motor activities* yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, dan beternak.

²³Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi...*, h. 23.

- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan dalam memutuskan sesuatu hal.
- h. *Emotional activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, dan tenang.²⁴

Dapat dipahami bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat jasmani atau rohani, fisik maupun mental yang saling berkaitan. Dengan kata lain peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam kegiatan di dalam kelas. Dalam belajar sangat dituntut keaktifan peserta didik. peserta didik yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

D. Tema 2 Selalu Berhemat Energi

Tema Tema 2 Selalu Berhemat Energi merupakan materi yang diajarkan di kelas IV semester I. Adapun sub tema yang diajarkan di kelas IV pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi, yaitu terdapat pada Kompetensi Dasar (KD 3.5) tentang mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dan Kompetensi Dasar (KD 4.5) tentang

²⁴Sardiman, *Interaksi & Motivasi...*, h. 101.

menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.²⁵

Matahari memiliki peran yang besar dalam kehidupan karena merupakan sumber energi terbesar di bumi. Panas matahari berpengaruh terhadap aktivitas manusia dan makhluk hidup lainnya di bumi. Matahari sebagai sumber energi terbesar memancarkan panas dan cahayanya ke Bumi. Cahaya matahari menerangi Bumi sehingga kita dapat melihat semua makhluk hidup dan benda di siang hari. Panas matahari mengakibatkan adanya kehidupan di Bumi. Berikut beberapa peran matahari bagi kehidupan di Bumi:

1. Seiring dengan perputaran Bumi pada porosnya, matahari membuat terjadinya siang dan malam.
2. Seiring dengan kemiringan posisi Bumi saat melakukan revolusi, matahari mengakibatkan terjadinya 4 musim di belahan Bumi utara dan selatan, yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin dan musim semi.
3. Berperan pada siklus atau perputaran air, hingga terjadi perubahan cuaca: mendung, panas, dan hujan.
4. Berperan pada proses terjadinya awan hingga terjadinya hujan yang membasahi daratan hingga semua tumbuhan di darat dapat bertahan hidup. Air hujan yang tersimpan di tanah juga dimanfaatkan hewan dan manusia untuk keberlangsungan hidup

²⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seri Pembelajaran Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 1.

5. Berperan pada proses fotosintesis sehingga semua tumbuhan baik di darat dan di laut dapat hidup, berkembang, dan membuat cadangan makanan untuk dikonsumsi hewan dan manusia. Panas matahari mengakibatkan perbedaan suhu udara yang memicu terjadinya angin. Tiupan angin kemudian juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi.
6. Panas matahari mengakibatkan air laut menguap, peristiwa ini dimanfaatkan pada proses pembuatan garam.
7. Cahaya dan panas matahari digunakan sebagai sumber energi pada panel surya, yang mengubah energi cahaya matahari menjadi energi listrik.
8. Cahaya matahari di pagi hari juga membantu proses terjadinya vitamin D yang berguna bagi pertumbuhan tulang pada anak-anak. Begitu banyak peran matahari bagi kehidupan. Tanpa matahari maka tidak akan terjadi kehidupan di Bumi.²⁶

Angin termasuk ke dalam sumber energi yang dapat diperbarui, artinya angin selalu tersedia dan tidak akan habis digunakan. Angin terjadi karena peran penting dari energi panas matahari. Saat suatu wilayah memiliki suhu udara yang sangat panas dan di wilayah lain bersuhu dingin, maka udara di daerah panas akan naik dan diisi oleh udara dari wilayah bersuhu dingin, pergerakan udara ini kemudian disebut sebagai angin. Angin memiliki banyak peranan dalam kehidupan. Pada proses hujan, angin membuat awan-awan bergerak ke berbagai

²⁶Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seri Pembelajaran...*, h. 6.

wilayah di atas daratan, sehingga banyak wilayah akan terhindar dari kekeringan. Angin membantu suhu udara di musim panas menjadi lebih sejuk. Angin juga sangat menyenangkan bagi anak-anak. Angin membuat anak-anak dapat bermain layangan, bermain kincir, atau bermain gelembung sabun yang beterbangan ke berbagai arah karena tiupannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini angin juga dimanfaatkan sebagai sumber energi listrik. Kita patut bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan matahari dan angin bagi kehidupan.²⁷

E. Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi

Pada tahap I guru menyajikan informasi atau pokok materi pelajaran pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi secara singkat sesuai dengan kompetensi dasarnya dan peserta didik mengikutinya dengan baik apa yang diberikan oleh guru. Pada tahap II guru membentuk kelompok belajar secara heterogen dengan beranggota 4 sampai 5 orang peserta didik untuk mendalami materi pada Tema 2 tersebut.

Pada tahap III guru memberi kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mendalami materi inidan latihan permainan akademik dengan menggunakan media kartu huruf, yaitu dengan menjawab pertanyaan yang

²⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seri Pembelajaran...*, h. 6.

terdapat pada media kartu huruf dan peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi tersebut.

Pada tahap IV guru memberi tantangan kepada peserta didik dengan menggunakan media kartu huruf yang dilakukan di setiap akhir pembelajaran setelah itu guru menyampaikan presentasi dan peserta didik mengerjakan LKPD. Selanjutnya peserta didik mewakili kelompok melakukan permainan akademik dengan menggunakan media kartu huruf. Pada tahap IV ini guru memberikan penghargaan kepada kelompok peserta didik yang memperoleh skor tertinggi. Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan dari guru.

F. Hubungan Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil serta tingkat motivasi belajar peserta didik bertambah. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru dan terciptanya kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

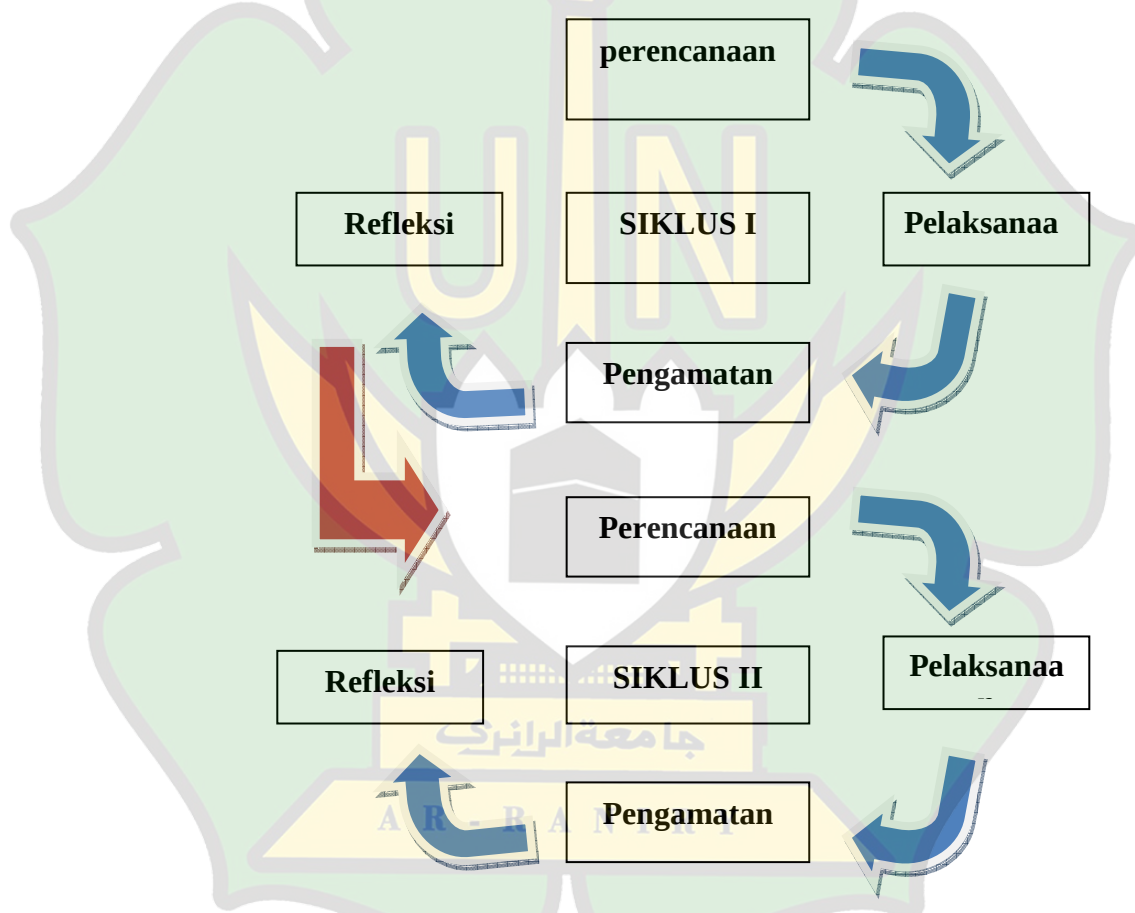
Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.²⁸

Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru serta hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, rancangan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan, terdiri atas kegiatan:
 - a. Menyusun Rencana Program Penilaian (RPP).
 - b. Penyiapan skenario pembelajaran.
 - c. Media pembelajaran.
 - d. Instrumen pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan, terdiri atas kegiatan:
 - a. Pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal penelitian.
 - b. Proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT dan media kartu huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi.

²⁸Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas; untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2008), h. 12.

3. Observasi dilakukan terhadap aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru melakukan tes hasil belajar peserta didik setelah penerapan model TGT dan media kartu huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi.
4. Refleksi dilakukan terhadap pelaksanaan siklus I untuk perbaikan pelaksanaan di siklus berikutnya bila diperlukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema berikut ini:



Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas (PTK).²⁹

²⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 137.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menetapkan lokasi penelitian yang berlokasi di MIN 20 Aceh Besar yang beralamat ditungkup. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini disebabkan karena di MIN 20 Aceh Besar sudah diterapkan model pembelajaran TGT Dan Media Kartu Huruf akan tetapi belum diterapkan menggunakan media kartu huruf, juga karena penulis mengetahui kondisi sekolah, peserta didik dan pendidik, sehingga dapat memperlancar proses penelitian, waktu pelaksanaan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian.³⁰ Subjek penelitian ini adalah seluruh Peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar yang berjumlah 38 peserta didik yang terdiri dari 15 perempuan dan 23 laki-laki tahun ajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar.

1. Observasi

Observasi adalah proses yang kompleks sebagai suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Observasi merupakan pengamatan untuk

³⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 173.

mengamati perilaku subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dalam penelitian dilakukan pada peserta didik dan guru kelas IV MIN 20 Aceh Besar. Adapun tujuan dari observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.

2. Tes

Hasil belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan teknik tes. Tes sebagai alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapat jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan, tulisan atau dalam bentuk perbuatan.³¹ Tes dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan soal tes yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada Tema Tema 2 Selalu Berhemat Energi di kelas IV MIN 20 Aceh Besar.

E. Teknik Analisis Data

Data dari penelitian ini diamati dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi sedangkan pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

³¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 35.

1. Hasil Observasi

Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses belajar mengajar yang terdiri dari tahap pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi waktu, dan pengelolaan kelas.³² Dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Ketuntasan Hasil Belajar peserta didik

Rumus yang digunakan untuk menganalisis ketuntasan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus presentase sebagai berikut:³³

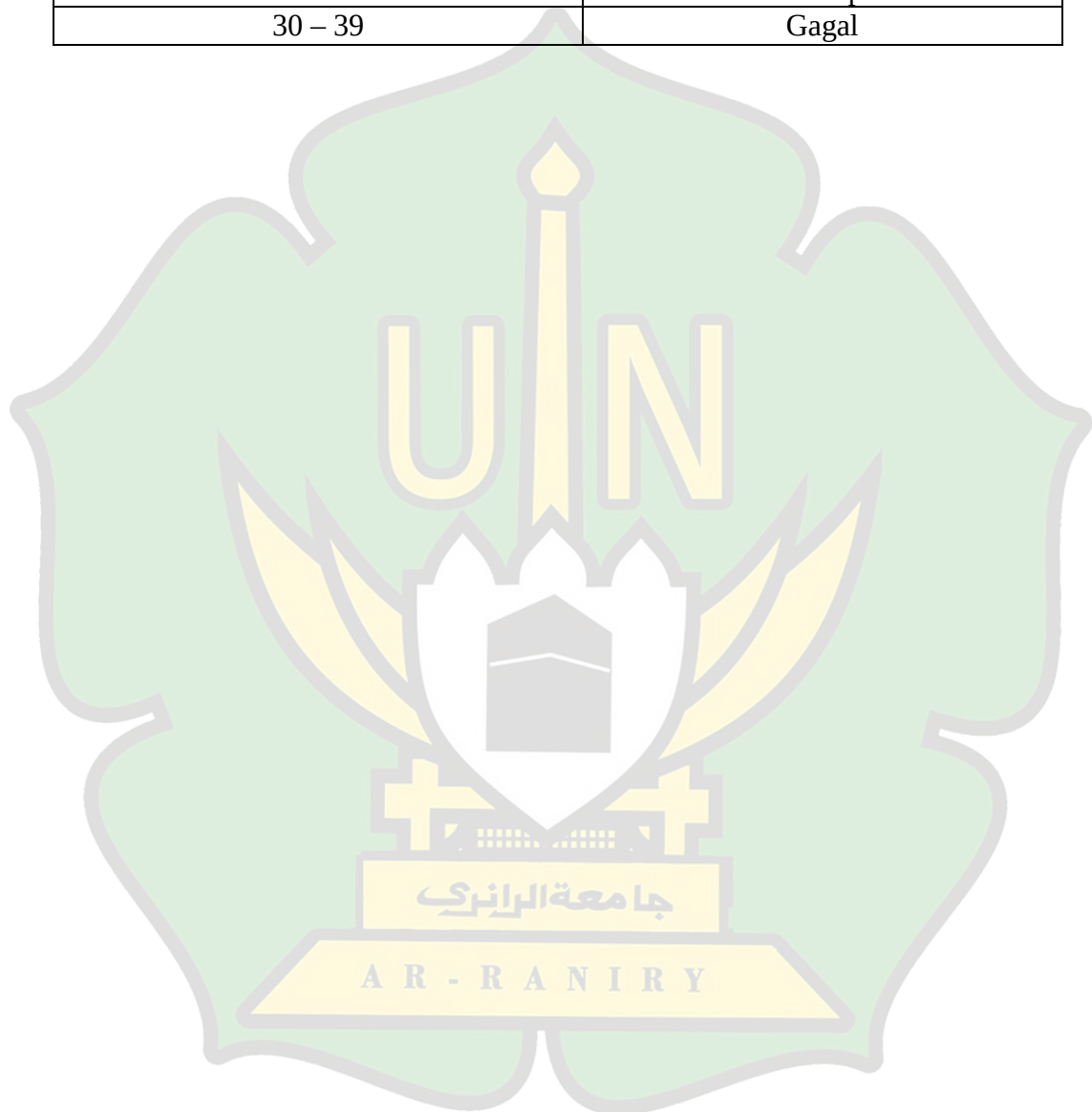
$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

³²Sukardi, *Metodeologi Penelitian, Kompetensi, dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 169.

³³Anas Sudijono. 2008. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Angka	Kriteria
80 – 100	Baik sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Kurang
40 – 55	Cukup
30 – 39	Gagal



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

MIN 20 Aceh Besar pertama sekali diberi nama dengan nama Sekolah Rakyat (SR) Tungkob yang merupakan salah satu Madrasah yang bercirikan Agama Islam dalam wilayah Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Sekolah Rakyat (SR) Tungkob ini didirikan pada tahun 1944, dengan dana dari swadaya masyarakat terutama masyarakat Kecamatan Darussalam dan sekitarnya.

Adapun yang memprakarsai pendirian sekaligus pewaqaf tanah madrasah ini adalah Bapak H. Syamaun Ali, yaitu salah seorang tokoh masyarakat Kecamatan Darussalam. Pada tahun 1945 Sekolah Rakyat (SR) Tungkob mulai menerima murid pertamanya yang diketuai oleh Bapak M. Taher yang sekaligus menjadi Kepala Madrasah ini, mulai tahun 1945 sampai dengan tahun 1958. Pada saat itu semua, urusan pengelolaan Madrasah dikelola bersama antara pihak Madrasah dengan tokoh masyarakat.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis hasil penelitian dilakukan dengan statistik persentase untuk mendeskripsikan hasil pengamatan kegiatan aktivitas belajar peserta didik dan guru dalam pembelajaran serta tes hasil belajar. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan model TGT dan media kartu huruf.

Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan alokasi waktu setiap pertemuan dua jam pelajaran. Adapun uraian pelaksanaan tiap siklus adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Kegiatan yang disajikan pada siklus I, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan (tindakan), tahap observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penelitian mempersiapkan beberapa hal yang akan dilakukan, yaitu menyiapkan sumber belajar, menentukan materi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasarnya untuk setiap pertemuannya, menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu gambar pemanfaatan energi matahari, mempersiapkan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD), serta menyusun instrumen penelitian, yaitu lembar aktivitas belajar peserta didik dan guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah sesuatu yang diperlukan pada tahap perencanaan selesai, maka selanjutnya peneliti memulai penelitian. Aktifitas belajar guru pada siklus I dan II, yang menjadi pengamatnya adalah guru kelas IV MIN 20 Aceh Besar. sedangkan yang menjadi pengamat aktivitas belajar Peserta didik pada siklus I dan II, yaitu teman sejawat. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap dan sesuai dengan RPP pada siklus I, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah guru memberi salam dan mengkondisikan kelas, guru menanyakan kabar dan kemudian meminta peserta didik membaca doa dan mengecek kehadiran peserta didik, apersepsi, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari bagaimana hubungan antara matahari dengan tumbuhan dan apa peranan matahari bagi kehidupan sehari-hari.

Kegiatan inti pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok secara heterogen, guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe TGT, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar, guru dan peserta didik bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari, guru membagikan LKPD kepada kelompok, guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari, guru memberi tantangan kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana menggunakan media kartu huruf, kekompakkan kelompok dalam permainan.

Pembelajaran tournament terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas, mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras, dan memberi jawaban soal.

Kelompok penantang pertama bertugas: Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya. Kelompok penantang kedua bertugas, menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, membacakan kunci jawaban yang diberikan oleh guru, dan kegiatan ini dilakukan secara bergiliran. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Kegiatan penutup, pada tahap ini peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah siswa ikuti, dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup.

c. Tahap Observasi

1. Observasi Aktivitas Belajar peserta didik

Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran diamati oleh teman sejawat yang berasal dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan pengamatan aktivitas belajar peserta didik dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar dinyatakan dengan persentase. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Aktivitas Belajar peserta didik Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Nilai				Kriteria
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	1. peserta didik menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai			√		Baik
	2. peserta didik membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang mengecek kehadiran peserta didik			√		Baik
	3. peserta didik mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari			√		Baik
	4. peserta didik mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√		Baik
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)					
	5. peserta didik membentuk beberapa kelompok secara heterogen			√		Baik
	Tahap Presentasi Kelas					
	6. peserta didik mendengarkan prosedur model kooperatif tipe (TGT)			√		Baik
	7. peserta didik memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar			√		Baik
	8. peserta didik bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	9. peserta didik mengerjakan LKPD			√		Baik
	10. bersama kelompok			√		Baik
	11. peserta didik mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok			√		Baik
	Tahap Permainan (Game)					
	12. peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament)			√		Baik
	13. peserta didik mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok			√		Baik
	Tahap Pertandingan (Tournament)					
	14. peserta didik menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru			√		Baik
	15. peserta didik mendengarkan guru pada membaca pertanyaan			√		Baik
	16. peserta didik menerima jawaban soal			√		Baik
	17. peserta didik memberikan jawaban yang berbeda			√		Baik
	18. peserta didik mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok			√		Baik
	19. peserta didik melakukan kegiatan secara kelompok			√		Baik
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)					
	20. peserta didik menerima penghargaan dari guru			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
3.	Kegiatan Penutup					
	21. peserta didik menyimpulkan materi pelajaran			√		Baik
	22. peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari			√		Baik
	23. peserta didik mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan			√		Baik
	24. peserta didik menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan			√		Baik
	25. Peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran			√		Baik
	Jumlah			72		
	Persentase			75%		Baik

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 20 Aceh Besar (2018).

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 24 aspek aktivitas belajar peserta didik yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik.

Pada kegiatan awal terdapat 4 aspek. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan peserta didik menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai, kegiatan peserta didik membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang

mengecek kehadiran peserta didik, kegiatan peserta didik mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, dan dilihat dari kegiatan peserta didik dalam mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan sangat baik.

Pada kegiatan inti terdapat 15 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan peserta didik membentuk beberapa kelompok secara heterogen, mendengarkan prosedur model kooperatif tipe TGT, memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar, bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari.

Mengerjakan LKPD bersama kelompok, mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament), mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok, menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru, mendengarkan guru pada membaca pertanyaan, menerima jawaban soal, memberikan jawaban yang berbeda, mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok, melakukan kegiatan secara kelompok, dan

Peserta didik menerima penghargaan dari guru sebagai prestasi yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran dilaksanakan di sekolah.

Pada kegiatan penutup terdapat 5 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran, mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari, mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan, dan peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru bidang studi IPA kelas IV. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar dinyatakan dengan persentase. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Aktivitas Guru Siklus I

No (1)	Aspek yang Diamati (2)	Nilai				Kriteria (7)
		(3)	(4)	(5)	(6)	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	1. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas			√		Baik
	2. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta peserta didik membaca doa dan mengecek kehadiran peserta didik			√		Baik
	3. Apersepsi, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	4. kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari					
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√		Baik
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)					
	6. Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen			√		Baik
	Tahap Presentasi Kelas					
	7. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe (TGT)			√		Baik
	8. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar			√		Baik
	9. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari			√		Baik
	10. Guru membagikan LKPD kepada kelompok			√		Baik
	11. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari			√		Baik
	Tahap Permainan (Game)					
	11. Guru memberikan pertanyaan			√		Baik
	12. Guru memberikan pertanyaan berupa kartu soal			√		Baik
	13. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok			√		Baik

	Tahap Pertandingan (Tournament)					
	14. Guru mengajarkan teknik pembagian kelompok			√		Baik
	15. Guru mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan			√		Baik
	16. Guru membaca pertanyaan keras-keras			√		Baik
	17. Guru memberi jawaban soal			√		Baik
	18. Guru menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda			√		Baik
	19. Guru membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok			√		Baik
	20. Guru melakukan kegiatan secara bergiliran			√		Baik
	Tahap Penghargaan (Team Recognization)					
	21. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar			√		Baik
3.	Kegiatan Penutup					
	22. Guru menyimpulkan materi pelajaran			√		Baik
	23. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari			√		Baik
	24. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan			√		Baik
	25. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah peserta didik ikuti			√		Baik

	26. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup			√		Baik
	Jumlah	78				Baik
	Persentase	75%				

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 26 aspek. aktivitas guru yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas guru pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik.

Pada kegiatan awal terdapat 4 aspek. Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru memberi salam dan mengkondisikan kelas, menanyakan kabar dan kemudian meminta Peserta didik membaca doa dan mengecek kehadiran peserta didik, apersepsi, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti terdapat 17 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen, menjelaskan prosedur model kooperatif tipe TGT, meminta peserta didik untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar dan peserta didik bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari, membagikan LKPD kepada kelompok, memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok

yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari, memberikan pertanyaan, memberikan pertanyaan berupa kartu soal, memberikan skor nilai kepada kelompok, mengajarkan teknik pembagian kelompok, mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras, memberi jawaban soal, menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok, melakukan kegiatan secara bergiliran, dan guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada kegiatan inti terdapat 5 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru menyimpulkan materi pelajaran, memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah Peserta didik ikuti, dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup.

3. Hasil Belajar peserta didik

Setelah kegiatan pembelajaran pada RPP I berlangsung. Guru memberikan evaluasi yang diikuti oleh 38 orang peserta didik pada kelas IV. Peneliti memberikan soal tes akhir sesudah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model TGT dan media kartu huruf pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi untuk melihat hasil pengetahuan peserta didik. Skor hasil tes belajar pada siklus I (RPP I) dapat dilihat pada Tabel 4.3 beriku

Tabel 4.3 Skor Hasil Belajar peserta didik Siklus I

No	Kode peserta didik	Nilai Tes	Keterangan
1	S1	70	Tuntas
2	S2	50	Tidak Tuntas
3	S3	40	Tidak Tuntas
4	S4	70	Tuntas
5	S5	50	Tidak Tuntas
6	S6	30	Tidak Tuntas
7	S7	40	Tidak Tuntas
8	S8	30	Tidak Tuntas
9	S9	70	Tuntas
10	S10	70	Tuntas
11	S11	70	Tuntas
12	S12	80	Tuntas
13	S13	60	Tidak Tuntas
14	S14	70	Tuntas
15	S15	40	Tidak Tuntas
16	S16	30	Tidak Tuntas
17	S17	40	Tidak Tuntas
18	S18	60	Tidak Tuntas
19	S19	50	Tidak Tuntas
20	S20	80	Tuntas
21	S21	70	Tuntas
22	S22	60	Tidak Tuntas
23	S23	40	Tidak Tuntas
24	S24	50	Tidak Tuntas
25	S25	70	Tuntas
26	S26	30	Tidak Tuntas
27	S27	70	Tuntas
28	S28	70	Tuntas
29	S29	10	Tidak Tuntas
30	S30	40	Tidak Tuntas
31	S31	80	Tuntas
32	S32	30	Tidak Tuntas
33	S33	40	Tidak Tuntas
34	S34	80	Tuntas
35	S35	40	Tidak Tuntas
36	S36	70	Tuntas
37	S37	20	Tidak Tuntas
38	S38	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	2030	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 20 Aceh Besar (2018).

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa 15 peserta didik 39,47% tuntas belajar sedangkan 23 Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Guru 60,52% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal untuk siklus I belum tercapai.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi oleh dua orang pengamat pada siklus I, maka yang harus direvisi adalah:

1). Aktivitas Belajar peserta didik

Peserta didik harus banyak mengajukan pertanyaan, membaca materi pelajaran, memahami LKPD, dan kerja sama kelompok. Aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA memperoleh kategori nilai baik dengan memperoleh 75%.

2). Aktivitas Guru

Guru harus lebih banyak waktunya dalam menyampaikan materi, melakukan persiapan, dan evaluasi serta membimbing peserta didik dalam kegiatan kelompok. Aktivitas guru dalam penerapan model TGT dan media kartu

huruf pada pembelajaran IPA memperoleh kategori nilai baik dengan memperoleh 75%.

3). Hasil Belajar peserta didik

Ketuntasan belajar secara individu hanya 15 orang peserta didik 39,47% tuntas belajar sedangkan 23 orang peserta didik 60,52% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal untuk siklus I belum tercapai, maka setelah dilakukan refleksi guru harus memperbaiki di siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan yang disajikan pada siklus II, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan (tindakan), tahap observasi, dan refleksi

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang akan dilakukan, yaitu menyiapkan sumber belajar, menentukan materi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasarnya untuk setiap pertemuannya, menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu gambar berbagai sumber energi,

mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta menyusun instrumen penelitian, yaitu lembar aktivitas peserta didik dan guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap dan sesuai dengan RPP siklus II, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah guru memberi salam dan mengkondisikan kelas, guru menanyakan kabar dan kemudian meminta peserta didik membaca doa dan mengecek kehadiran peserta didik, apersepsi, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati gambar kincir angin yang ada di papan belajar, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari tentang bagaimana hubungan antara angin dengan kehidupan dan apa peranan angin bagi kehidupan sehari-hari?

Kegiatan inti, pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen, guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe TGT, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan manfaat angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar, guru dan peserta didik bertanya jawab tentang manfaat angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar, guru membagikan LKPD kepada kelompok, guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari, guru memberi tantangan kepada peserta didik dengan memberikan

pertanyaan-pertanyaan sederhana menggunakan media kartu huruf, kekompakkan kelompok dalam permainan. Dalam tournament terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas, mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras, dan memberi jawaban soal. Kelompok penantang pertama bertugas: Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya. Kelompok penantang kedua bertugas, menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, membacakan kunci jawaban yang diberikan oleh guru, dan kegiatan ini dilakukan secara bergiliran. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Kegiatan penutup, pada tahap ini Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah Peserta didik ikuti, dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup.

c. Tahap Observasi

1. Observasi Aktivitas Belajar peserta didik

Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran diamati oleh teman sejawat yang berasal dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Kegiatan pengamatan aktivitas belajar peserta didik dilakukan pada saat

pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam penerapan model TGT dan mediakartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar dinyatakan dengan persentase. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Aktivitas Belajar peserta didik Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Nilai				Kriteria
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	1. Peserta didik menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai				√	Baik sekali
	2. Peserta didik membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang mengecek kehadiran peserta didik				√	Baik sekali
	3. Peserta didik mengamati kincir angin yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari				√	Baik sekali
	4. Peserta didik mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√		Baik
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)					
	5. Peserta didik membentuk beberapa kelompok secara heterogen			√		Baik
	Tahap Presentasi Kelas					
	6. Peserta didik mendengarkan prosedur model kooperatif tipe (TGT)			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	7. Peserta didik memperhatikan kincir angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar				√	Baik sekali
	8. Peserta didik bertanya jawab tentang manfaat kincir angin dalam kehidupan sehari-hari			√		Baik
	9. Peserta didik mengerjakan LKPD bersama kelompok				√	Baik sekali
	10. Peserta didik mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok			√		Baik
	Tahap Permainan (Game)					
	11. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament)			√		Baik
	Tahap Pertandingan (Tournament)					
	12. Peserta didik mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok				√	Baik sekali
	13. Peserta didik menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru			√		Baik
	14. Peserta didik mendengarkan guru pada membaca pertanyaan			√		Baik
	15. Peserta didik menerima jawaban soal				√	Baik Sekali
	16. Peserta didik memberikan jawaban yang berbeda			√		Baik
	17. Peserta didik mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok			√		Baik
	18. Peserta didik melakukan kegiatan secara kelompok			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)					
	19. Peserta didik menerima penghargaan dari guru			√		Baik
3.	Kegiatan Penutup					
	20. Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran			√		Baik
	21. Peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari				√	Baik sekali
	22. Peserta didik mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan			√		Baik
	23. Peserta didik menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan			√		Baik
	24. Peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran				√	Baik sekali
	Jumlah	81				Baik sekali
	Persentase	84,37%				

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 20 Aceh Besar (2018).

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar Peserta didik dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 24 aspek aktivitas belajar Peserta didik yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas belajar Peserta didik pada siklus II, yaitu 84,37% dan termasuk kategori baik sekali.

Pada kegiatan awal terdapat 4 aspek. Kegiatan awal yang dilakukan oleh Peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan Peserta

didik menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai, kegiatan Peserta didik membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang mengecek kehadiran Peserta didik kegiatan Peserta didik mengamati kincir angin yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, dan dilihat dari kegiatan Peserta didik dalam mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan sangat baik.

Pada kegiatan inti terdapat 15 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh Peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan Peserta didik membentuk beberapa kelompok secara heterogen, mendengarkan prosedur model kooperatif tipe TGT, memperhatikan manfaat kincir angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar, bertanya jawab tentang manfaat kincir angin dalam kehidupan sehari-hari, mengerjakan LKPD bersama kelompok, mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament), mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok, menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru, mendengarkan guru pada membaca pertanyaan, menerima jawaban soal, memberikan jawaban yang berbeda, mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok, melakukan kegiatan secara kelompok, dan Peserta didik menerima penghargaan dari guru sebagai prestasi yang diperoleh Peserta didik selama proses pembelajaran dilaksanakan di sekolah.

Pada kegiatan penutup terdapat 5 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh Peserta didik dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran, mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari, mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan, dan Peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru bidang studi IPA kelas IV. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA dinyatakan dengan persentase. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Nilai				Kriteria
		(3)	(4)	(4)	(5)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(6)
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	1. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas				√	Baik sekali
	2. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta Peserta didik membaca doa dan mengecek kehadiran Peserta didik			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	3. Apersepsi, guru mengarahkan Peserta didik untuk mengamati kincir angin yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari			√		Baik
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√		Baik
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)					
	5. Guru membagi Peserta didik ke dalam 4 kelompok secara heterogen			√		Baik
	Tahap Presentasi Kelas					
	6. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe (TGT)				√	Baik sekali
	7. Guru meminta Peserta didik untuk memperhatikan manfaat kincir angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar			√		Baik
	8. Guru dan Peserta didik bertanya jawab tentang manfaat kincir angin dalam kehidupan sehari-hari			√		Baik
	9. Guru membagikan LKPD kepada kelompok			√		Baik
	10. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari			√		Baik
	Tahap Permainan (Game)					
	11. Guru memberikan pertanyaan				√	Baik Sekali
	12. Guru memberikan pertanyaan berupa kartu soal			√		Baik

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	13. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok				√	Baik sekali
	Tahap Pertandingan (Tournament)					
	14. Guru mengajarkan teknik pembagian kelompok			√		Baik
	15. Guru mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan			√		Baik
	16. Guru membaca pertanyaan keras-keras			√		Baik
	17. Guru memberi jawaban soal				√	Baik sekali
	18. Guru menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda				√	Baik sekali
	19. Guru membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok			√		Baik
	20. Guru melakukan kegiatan secara bergiliran				√	Baik sekali
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)					
	21. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar			√		Baik
3.	Kegiatan Penutup			√		Baik
	22. Guru menyimpulkan materi pelajaran					
	23. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari			√		Baik
	24. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan			√		Baik

	25. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah Peserta didik ikuti				√	Baik sekali
	26. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup				√	Baik sekali
	Jumlah	87				Baik sekali
	Persentase	83.65%				

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 20 Aceh Besar (2018).

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 26 aspek aktivitas guru yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas guru pada siklus II, yaitu 83,53% dan termasuk kategori baik sekali.

Pada kegiatan awal terdapat 4 aspek. Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru memberi salam dan mengkondisikan kelas, menanyakan kabar dan kemudian meminta Peserta didik. membaca doa dan mengecek kehadiran, persepsi, guru mengarahkan Peserta didik. untuk mengamati kincir angin yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti terdapat 17 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru membagi Peserta didik. ke dalam 4 kelompok secara heterogen, menjelaskan prosedur model kooperatif tipe TGT, meminta Peserta didik. untuk memperhatikan

manfaat kincir angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar dan Peserta didik. bertanya jawab tentang manfaat kincir angin dalam kehidupan sehari-hari, membagikan LKPD kepada kelompok, memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari, memberikan pertanyaan, memberikan pertanyaan berupa kartu soal, memberikan skor nilai kepada kelompok, mengajarkan teknik pembagian kelompok, mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras, memberi jawaban soal, menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok, melakukan kegiatan secara bergiliran, dan guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada kegiatan inti terdapat 5 aspek. Kegiatan inti yang dilakukan oleh guru dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru menyimpulkan materi pelajaran, memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan, dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup.

3. Hasil Belajar Peserta Didik.

Setelah kegiatan pembelajaran pada RPP II berlangsung. Guru memberikan evaluasi yang diikuti oleh 38 orang Peserta didik. pada kelas IV. Skor hasil tes belajar pada siklus II (RPP II) dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Skor Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

No	Kode Peserta didik	Nilai Tes	Keterangan
1	S1	90	Tuntas
2	S2	70	Tuntas
3	S3	60	Tidak Tuntas
4	S4	80	Tuntas
5	S5	70	Tuntas
6	S6	50	Tidak Tuntas
7	S7	70	Tuntas
8	S8	60	Tidak Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	80	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
12	S12	80	Tuntas
13	S13	70	Tuntas
14	S14	90	Tuntas
15	S15	70	Tuntas
16	S16	60	Tidak Tuntas
17	S17	80	Tuntas
18	S18	70	Tuntas
19	S19	80	Tuntas
20	S20	90	Tuntas
21	S21	90	Tuntas
22	S22	80	Tuntas
23	S23	70	Tuntas
24	S24	70	Tuntas
25	S25	80	Tuntas
26	S26	60	Tidak Tuntas
27	S27	80	Tuntas
28	S28	80	Tuntas
29	S29	50	Tidak Tuntas
30	S30	70	Tuntas
31	S31	90	Tuntas
32	S32	60	Tidak Tuntas
33	S33	80	Tuntas
34	S34	90	Tuntas
35	S35	70	Tuntas
36	S36	90	Tuntas
37	S37	70	Tuntas
38	S38	90	Tuntas
	Jumlah	2860	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 20 Aceh Besar (2018).

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa 31 Peserta didik. 81,57% tuntas belajar sedangkan 7 Peserta didik. 18,42% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang Peserta didik. dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% Peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar Peserta didik secara klasikal untuk siklus II sudah tercapai.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi oleh dua orang pengamat pada siklus II, terhadap aktivitas belajar Peserta didik dan guru dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah menunjukkan penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA dimana dalam kelas kooperatif Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri Peserta didik menjadi tinggi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat perilaku mengganggu terhadap Peserta didik lain menjadi lebih kecil serta tingkat motivasi belajar Peserta didik bertambah.

Aktivitas belajar Peserta didik. dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 24 aspek aktivitas belajar Peserta didik yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas belajar Peserta didik pada siklus II, yaitu 84,37% dan termasuk kategori baik sekali. Aktivitas

guru dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA, terdapat 26 aspek aktivitas guru yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas guru pada siklus II, yaitu 83,57% dan termasuk kategori baik sekali.

Hasil belajar Peserta didik diketahui bahwa 31 Peserta didik. 81,65% tuntas belajar sedangkan 7 Peserta didik 18,42% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang Peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% Peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar Peserta didik secara klasikal untuk siklus II sudah tercapai.

Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara Peserta didik. dengan Peserta didik dan antara Peserta didik dengan guru dan terciptanya kerjasama antar Peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan pada pembelajaran IPA.

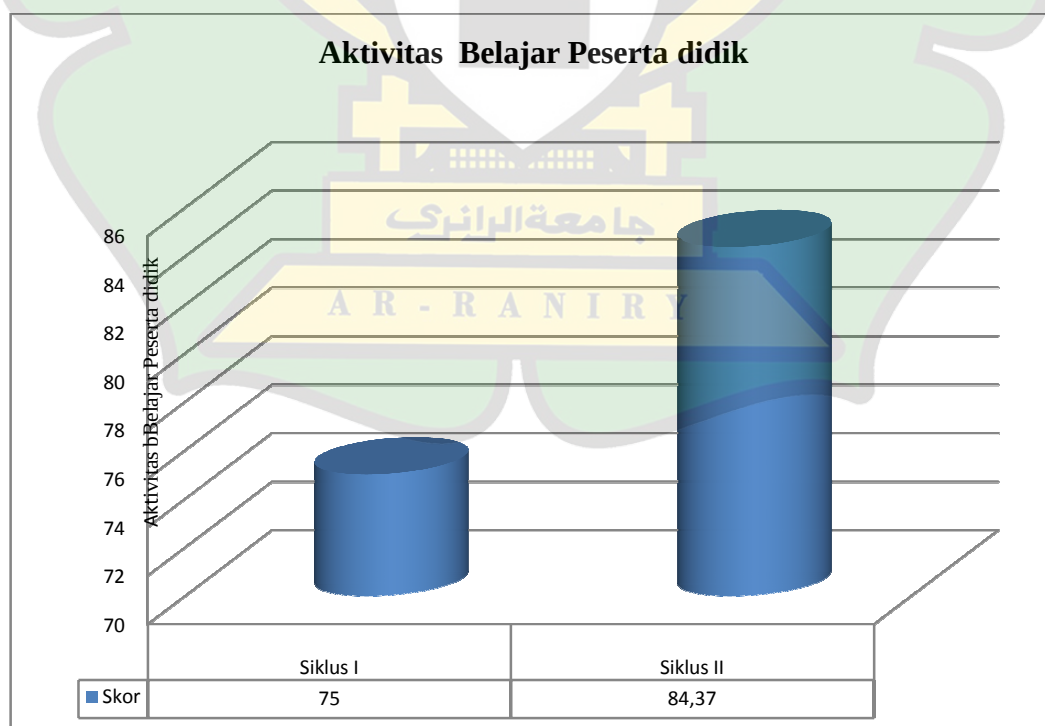
C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 20 Aceh Besar

Aktivitas belajar Peserta didik selama proses pembelajaran diamati oleh teman sejawat yang berasal dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Kegiatan pengamatan aktivitas belajar Peserta didik dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar Peserta didik, dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar dinyatakan dengan persentase.

Aktivitas belajar Peserta didik selama proses belajar mengajar dengan penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA pada siklus I terdapat 24 aspek aktivitas belajar Peserta didik yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas belajar Peserta didik pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik. Pada siklus II terdapat 24 aspek aktivitas belajar Peserta didik yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas belajar Peserta didik pada siklus II, yaitu 84,37% dan termasuk kategori baik sekali. Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat pada diagram 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Belajar Peserta didik

Semua Peserta didik mendapat arahan dan bimbingan dari guru dalam melakukan pengamatan, guru membimbing Peserta didik dalam memecahkan masalah pada saat pengamatan. Agar Peserta didik mendapat bimbingan guru dalam menyajikan hasil pengamatan, sehingga apa yang telah diperoleh dapat disampaikan dalam tanya jawab. Meningkatnya kemampuan Peserta didik dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf dikarenakan pada setiap kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terencana sesuai dengan langkah-langkahnya.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi Peserta didik, karena memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk bersentuhan dengan objek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis Peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Peserta didik dapat menyajikan hasil pengamatan mereka dengan baik dan pemaparan mereka dapat dipahami dengan jelas oleh kelompok yang lain, guru memberikan kesempatan pada Peserta didik untuk memaparkan hasil pengamatan mereka. Agar Peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi, guru memberikan kesempatan pada Peserta didik untuk bertanya dan menanggapi dengan cara memberikan pertanyaan lanjut.

Dalam kelas kooperatif Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya sehingga rasa percaya diri Peserta didik menjadi tinggi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan Peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang Peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda untuk menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

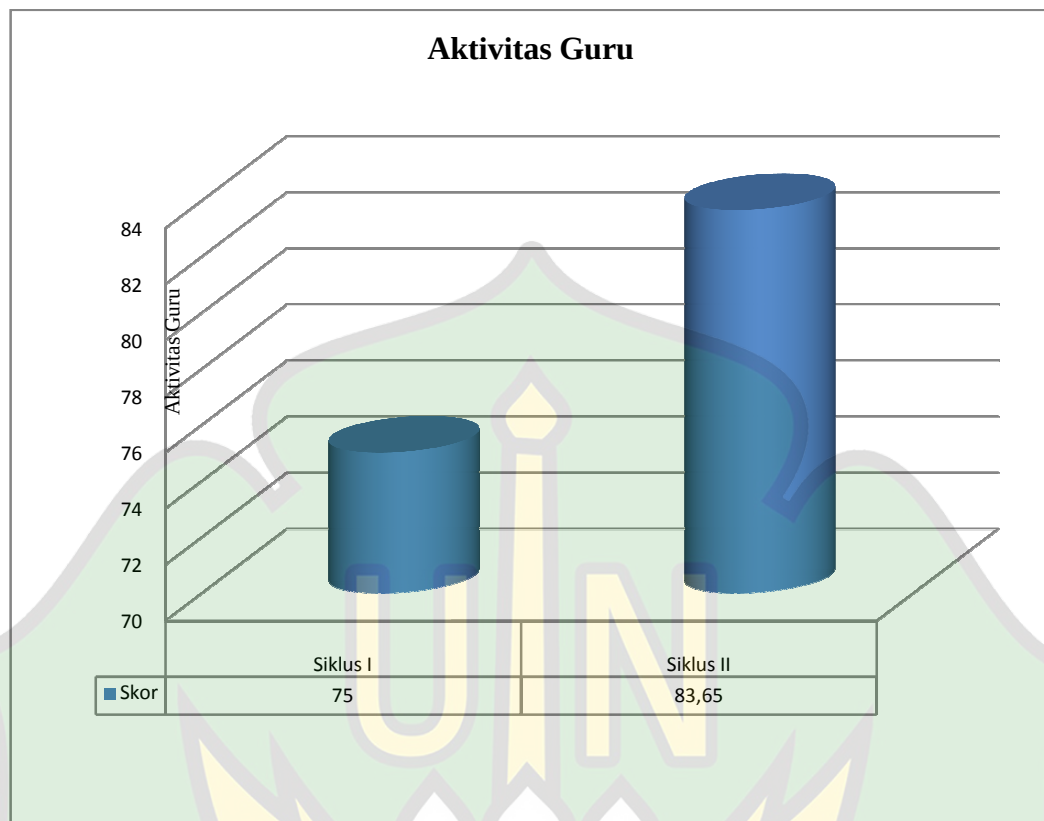
Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat perilaku mengganggu terhadap Peserta didik lain menjadi lebih kecil serta tingkat motivasi belajar Peserta didik bertambah. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara Peserta didik dengan Peserta didik dan antara Peserta didik dengan guru dan terciptanya kerjasama antar Peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Analisis terhadap aktivitas Peserta didik dan guru dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan aktivitas suatu pembelajaran. Dalam penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA dibagi dalam 2 pertemuan. Pada setiap pertemuan dilengkapi masing-masing dengan 1 rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai perangkat dalam pembelajaran.

2. Aktivitas Guru Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 20 Aceh Besar

Aktivitas guru selama proses belajar mengajar dengan penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA pada siklus I terdapat 26 aspek aktivitas guru yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas guru pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik. Pada siklus II terdapat 26 aspek aktivitas guru yang harus diamati oleh pengamat. Nilai persentase aktivitas guru pada siklus II, yaitu 83,65% dan termasuk kategori baik sekali.

Proses pembelajaran dilakukan mulai komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Belajar adalah apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai objek yang menerima pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan Peserta didik, serta antara Peserta didik dengan Peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat pada diagram 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Guru

Masalah pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai penyampai materi kepada Peserta didik.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat tergantung pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar terdapat bermacam model dan media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu huruf.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edwards pada tahun 1995. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT Peserta didik memainkan permainan suku kata yang berbeda dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.³³ Permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka.

3. Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Kartu Huruf pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 20 Aceh Besar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bulan Agustus 2018. Maka peneliti bersama guru kelas menerapkan model TGT dan mediakartu huruf dalam proses pembelajaran IPA sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Hasil akhir dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran IPA dengan menerapkan model TGT dan media kartu huruf dengan subjek penelitian guru dan Peserta didik kelas IV MIN 20 Aceh Besar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik dalam pembelajaran IPA.

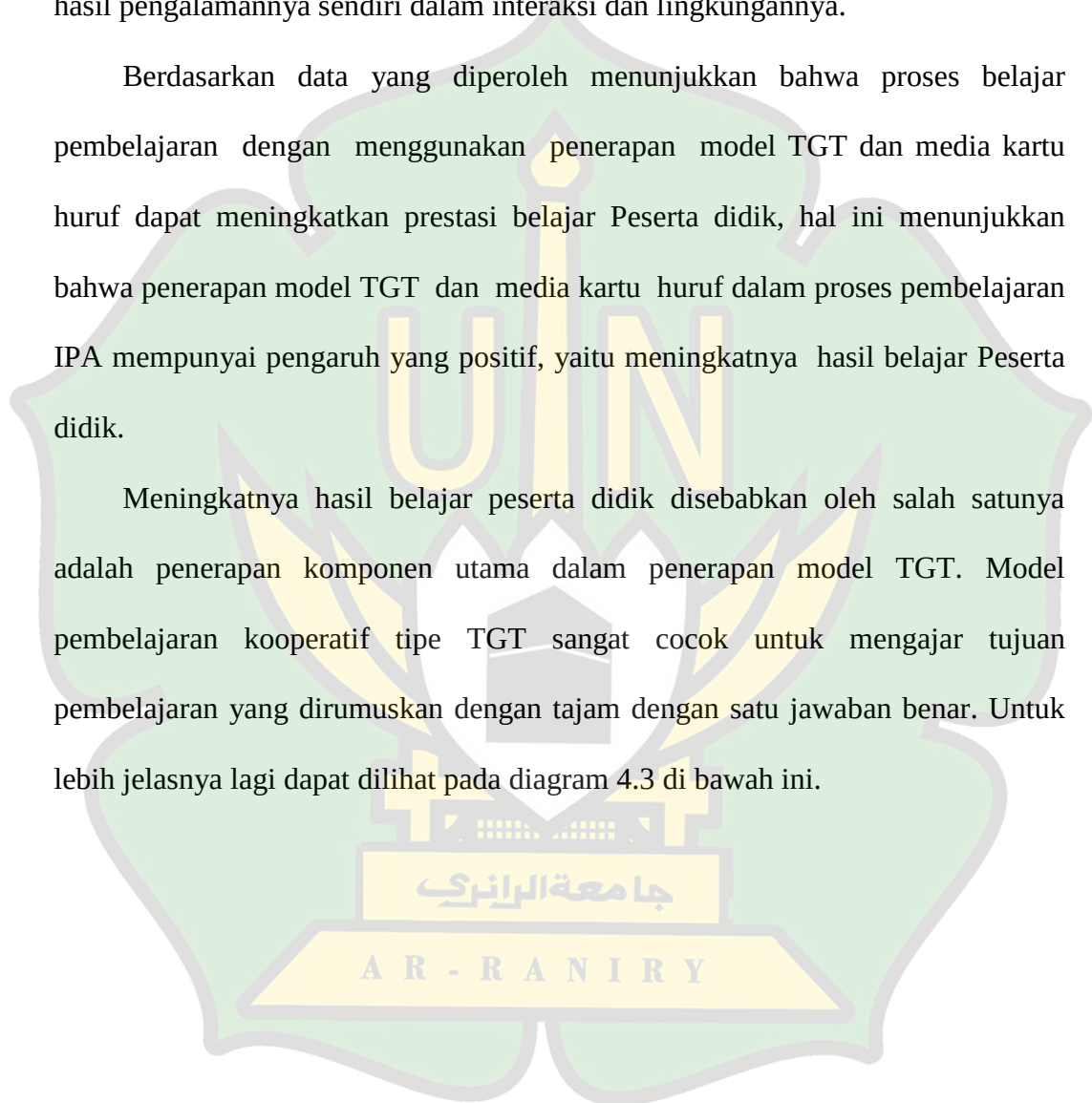
Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Hasil belajar merupakan

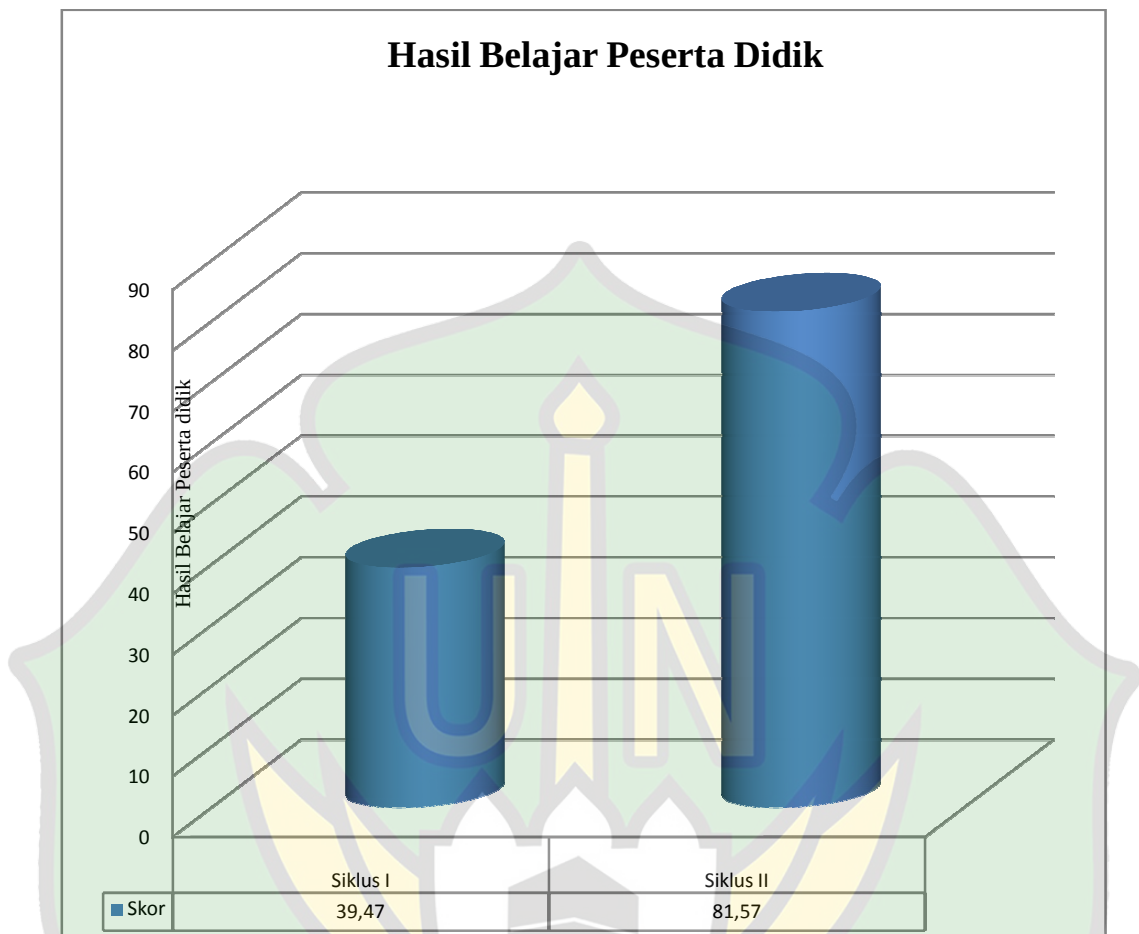
³³Istarani, *58 Model Pembelajaran...*, h. 238.

pengalaman belajar yang diperoleh Peserta didik dalam bentuk kemampuan tertentu. Hasil belajarsebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa proses belajar pembelajaran dengan menggunakan penerapan model TGT dan media kartu huruf dapat meningkatkan prestasi belajar Peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran IPA mempunyai pengaruh yang positif, yaitu meningkatnya hasil belajar Peserta didik.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh salah satunya adalah penerapan komponen utama dalam penerapan model TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat pada diagram 4.3 di bawah ini.





Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Peserta didik

Dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan Peserta didik. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, Peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu Peserta didik bekerja lebih baik pada saat

kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan Peserta didik dapat belajar lebih menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh Peserta didik akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik Peserta didik - Peserta didik akan dibagi dalam tournament, dimana setiap tournament terdiri dari setiap lima orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap tournament atau permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

Hasil belajar Peserta didik pada siklus I dapat diketahui bahwa 15 Peserta didik 39,47% tuntas belajar sedangkan 23 Peserta didik 60,52% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang Peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% Peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar Peserta didik secara klasikal untuk siklus I belum tercapai.

Hasil belajar Peserta didik pada siklus II diketahui bahwa 31 Peserta

didik 81,57% tuntas belajar sedangkan 7 Peserta didik 18,42% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah Ibtidaiah Negeri (MIN) 20 Aceh Besar bahwa seseorang Peserta didik dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki ketuntasan secara individu minimal 70 dan ketuntasan secara klasikal jika 75% Peserta didik di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar Peserta didik secara klasikal untuk siklus II sudah tercapai.



BAB V

PENUTUP

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka dalam bab ini akan disampaikan hasil terakhir yang dapat diambil dari keseluruhan isi tulisan ini dan diikuti pula dengan saran-saran yang dianggap relevan dan sesuai serta bermanfaat menurut penulis.

A. Kesimpulan

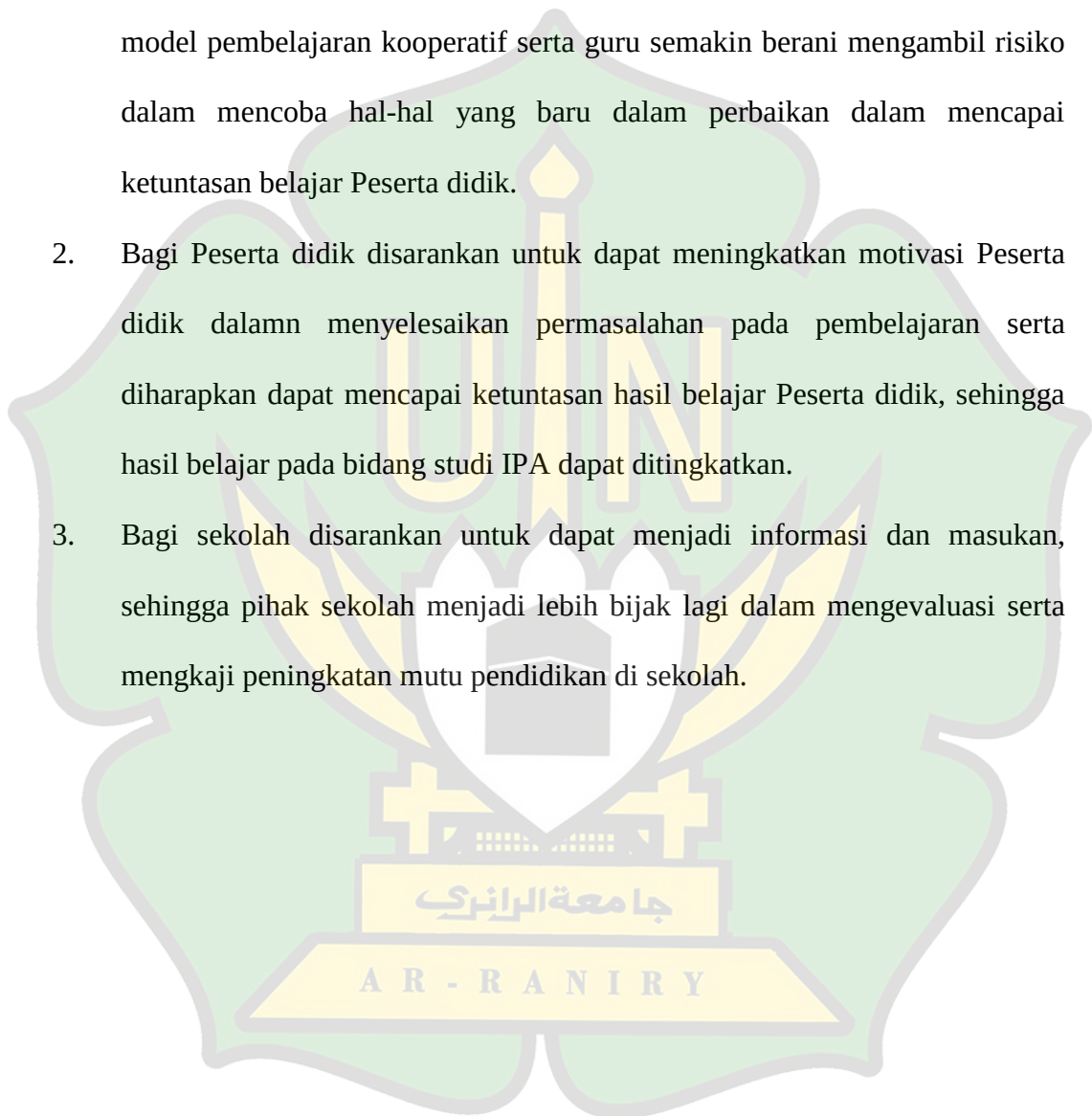
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Aktivitas belajar Peserta didik melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik. Pada siklus II, yaitu 83,65% dan termasuk kategori baik sekali.
2. Aktivitas guru melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar pada siklus I, yaitu 75% dan termasuk kategori baik. Pada siklus II, yaitu 84,37% dan termasuk kategori baik sekali.
3. Hasil belajar Peserta didik melalui penerapan model TGT dan media kartu huruf pada pembelajaran IPA di kelas IV MIN 20 Aceh Besar pada siklus I hasil belajar Peserta didik mencapai 39,47% termasuk ke dalam kategori kurang sedangkan pada siklus II hasil belajar Peserta didik mencapai 81,57% termasuk ke dalam kategori baik.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk dapat semakin terampil dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif serta guru semakin berani mengambil risiko dalam mencoba hal-hal yang baru dalam perbaikan dalam mencapai ketuntasan belajar Peserta didik.
2. Bagi Peserta didik disarankan untuk dapat meningkatkan motivasi Peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran serta diharapkan dapat mencapai ketuntasan hasil belajar Peserta didik, sehingga hasil belajar pada bidang studi IPA dapat ditingkatkan.
3. Bagi sekolah disarankan untuk dapat menjadi informasi dan masukan, sehingga pihak sekolah menjadi lebih bijak lagi dalam mengevaluasi serta mengkaji peningkatan mutu pendidikan di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan; Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B.Uno, Hamzah. (2009). *Model Pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno M. Sobry. (2007). *Strategi Belajar Mengajar; Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno M. Sobry, (2007) *Strategi Belajar Mengajar; Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*, (Bandung: Refika Aditama.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Seri Pembelajaran Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madja Rochiati, Wiriaat. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas; untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Robert E, Slavin. (2015). *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning; Teori& Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2003). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, (2004) *Metodeologi Penelitian, Kompetensi, dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana (2009) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, (2011) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yimosunarto. (2000) *Percobaan Perancangan Analisa dan Interpretasi*. Jakarta: Gramedia.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-8779/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2018

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : 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;

- Mengingat :
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 Pengangkatan, 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;

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 11 Desember 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-693/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2018
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed sebagai pembimbing pertama
2. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Faslina Wati
NIM : 140209026
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* dan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 20 Aceh Besar

- KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019
- KELIMA : 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.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 07 September 2018
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 9892 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/10/2018

4 Oktober 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

Nama : Faslina Wati
N I M : 140 209 026
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Tgk. Dibleng II Tanjung Selamat Darussalam

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 20 Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Model Team Games Tournamen (TGT) dan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 20 Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



An, Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR

Jalan bupati Bachtiar Panglima Polem, SH. Telp 0651-92174. Fax 0651-92497
KOTA JANTHO – 23911

email : kabacehbesar@kemenag.go.id

Nomor : B-523 /KK.01.04/1/PP.00.01/10/2018
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Mohon Bantuan dan Izin Mengumpulkan Data Skripsi

Kota Jantho, 08 Oktober 2018

Kepada:
Yth, Kepala MIN 20 Aceh Besar

Di Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-9892/Un.08/TU-FTK/TL.00/10/2018 tanggal 04 Oktober 2018. Perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini dimohonkan kepada saudara memberikan bantuan kepada mahasiswa/i yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : **Faslina Wati**
Nim : 140 209 026
Pogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk meyelesaikan studinya pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, di MIN 20 Aceh Besar adapun judul Skripsi:

“ PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT) DAN MEDIA KARTU HURUF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV MIN 20 ACEH BESAR ”.

Demikian surat ini dibuat atas bantuannya kami ucapkan terima kasih.



an. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kepala Subbagian Tata Usaha

an. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kepala Subbagian Tata Usaha

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 20
[MIN 20 ACEH BESAR]
KECAMATAN DARUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR

NSM 1 1 1 1 1 1 1 0 6 0 0 1 9

Alamat : Jln. Tgk. Glee Iniem Tungkob Darussalam Kode Pos : 23373 Telp. {0651} 7412645, Email: mintungkob_acehbesar@yahoo.com

Nomor : Ket- 60 / MI.01.04.19 / 441 / 11 / 2018

Lampiran :

Perihal : *Pelaksanaan Penelitian*

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabakaatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar, Nomor :B-523/KK.01.04/1/PP.00.01/10/2018,Tanggal 08 Oktober 2018, Perihal mohon izin Untuk Mengumpulkan Data Skripsi . Maka dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : **Faslina Wati**
NIM : 140 209 026
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Telah selesai melaksanakan tugas Penelitian di MIN 20 Aceh Besar mulai tanggal **15 s/d 20 Oktober 2018** dalam rangka menyelesaikan penulisan Skripsinya dengan judul: **"Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 20 Aceh Besar"**

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 12 Nopember 2018
Kepala,


Adriah, S.Ag, MA
Nip. 19680304 199403 2 004



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP SIKLUS I)

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Sub Tema : Sumber Energi
Pembelajaran : II (dua)
Waktu : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

Indikator

- Menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Menyajikan laporan pengamatan pemanfaatan energi matahari dalam kehidupan berdasarkan pengamatan gambar.

BAHASA INDONESIA

3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.

Indikator

- Mengidentifikasi gambar-gambar dari teks visual yang diamati dengan terperinci.
- Menuliskan gagasan pokok dari teks visual yang diamati dengan terperinci.

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Indikator

- Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.
- Menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan dengan sistematis.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati teks visual, siswa mampu mengidentifikasi gambar-gambar dari teks visual yang diamati dengan terperinci.
2. Setelah mengamati teks visual, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dari teks visual yang diamati dengan terperinci.
3. Dengan percobaan, siswa mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Setelah percobaan, siswa mampu menyajikan laporan pengamatan pemanfaatan energi matahari dalam kehidupan berdasarkan pengamatan gambar.
5. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.
6. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. IPA

a. Energi Matahari

Matahari sebagai sumber energi terbesar memancarkan panas dan cahayanya ke Bumi. Panas matahari mengakibatkan adanya kehidupan di Bumi.

b. Peran Matahari bagi Kehidupan di Bumi

Seiring dengan perputaran Bumi pada porosnya, matahari membuat terjadinya siang dan malam. Seiring dengan kemiringan posisi Bumi saat melakukan revolusi, matahari mengakibatkan terjadinya 4 musim, yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin dan musim semi.

E. Pendekatan dan Model

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan)

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

Media : Kartu Huruf

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas 2. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta siswa membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 3. Apersepsi, guru mengarahkan siswa untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari: • Bagaimana hubungan antara matahari dengan tumbuhan? • Apa peranan matahari bagi kehidupan sehari-hari?	5 menit
Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team) Tahap Presentasi Kelas	1. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen 2. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 3. Guru meminta siswa untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar 4. Guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari 5. Guru membagikan LKPD kepada kelompok 6. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari	55 menit

Tahap Permainan (Game)	7. Guru memberi tantangan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana menggunakan media kartu huruf 8. Kekompakkan kelompok dalam permainan	
Tahap Pertandingan (Tournament)	9. Dalam tournament terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada 10. Kelompok pembaca bertugas: ➤ Mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan ➤ Membaca pertanyaan keras-keras ➤ Memberi jawaban soal 11. Kelompok penantang pertama bertugas: Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya 12. Kelompok penantang kedua bertugas: ➤ Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda ➤ Membacakan kunci jawaban yang diberikan oleh guru ➤ Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran	
Tahap Penghargaan (Team Recognition)	13. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar	
Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran 2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari 3. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan 4. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah siswa ikuti 5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup	30 menit

G. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber

1. Buku Guru Tema 2 Selalu Berhemat Energi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013
2. Buku Siswa Tema 2 Selalu Berhemat Energi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Media Pembelajaran

1. Kartu Huruf
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
Berilah tanda (√) pada kolom di bawah sesuai dengan penilaian terhadap siswa

No	Nama Siswa	Percaya Diri				Teliti/Tanggung Jawab				Kreatif			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
...													

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Berkembang

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, tepat dan benar	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari secara umum, tepat dan benar	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari tetapi tidak jelas dan tidak benar	Siswa tidak mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SIKLUS I

Nama Kelompok : Mawar
Anggota Kelompok : 1.

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

Bahan Bacaan

Matahari Sumber Kehidupan di Bumi

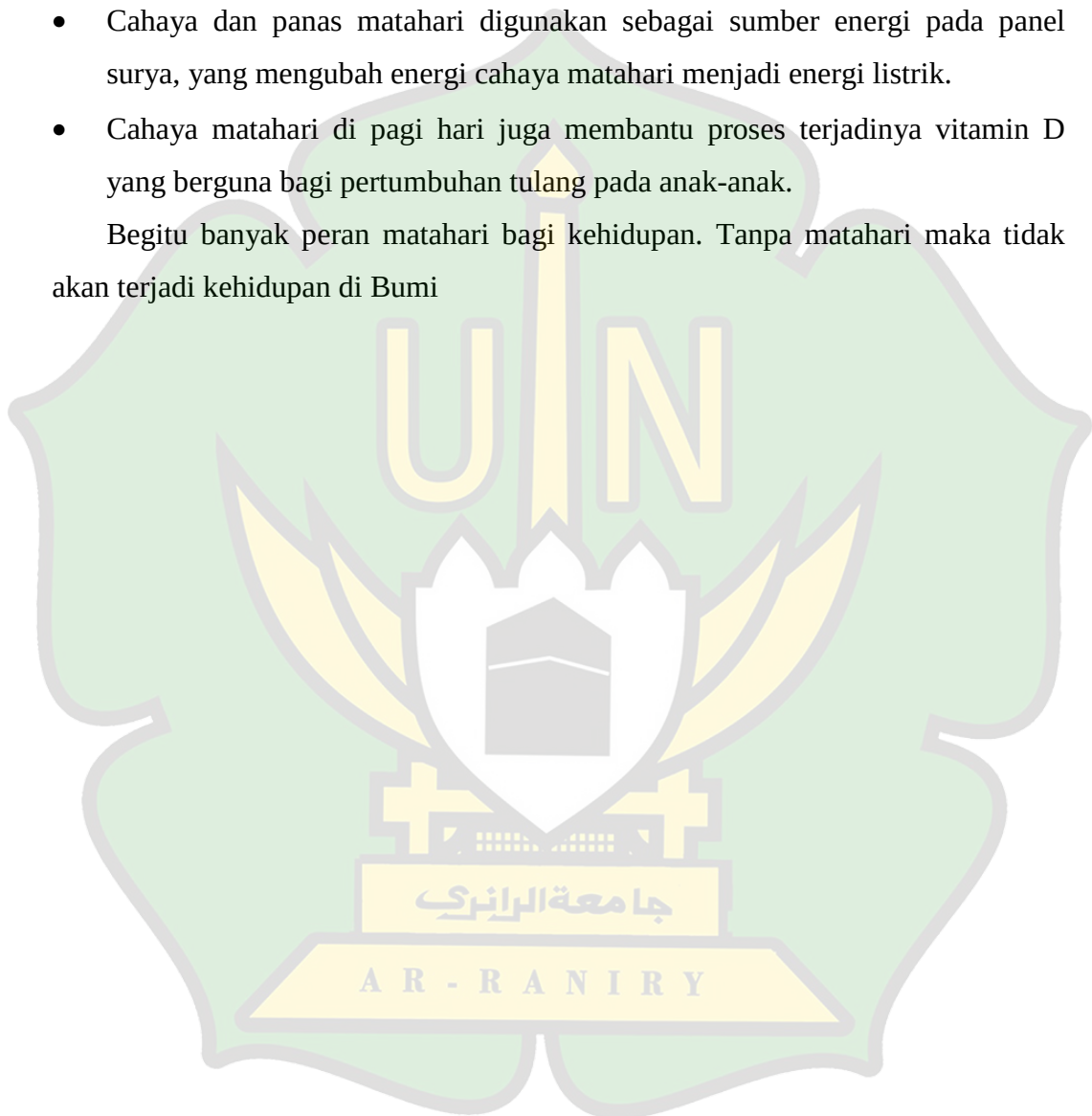
Matahari sebagai sumber energi terbesar memancarkan panas dan cahayanya ke Bumi. Cahaya matahari menerangi Bumi sehingga kita dapat melihat semua makhluk hidup dan benda di siang hari. Panas matahari mengakibatkan adanya kehidupan di Bumi. Berikut beberapa peran matahari bagi kehidupan di Bumi:

- Seiring dengan perputaran Bumi pada porosnya, matahari membuat terjadinya siang dan malam.
- Seiring dengan kemiringan posisi Bumi saat melakukan revolusi, matahari mengakibatkan terjadinya 4 musim di belahan Bumi utara dan selatan, yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin dan musim semi.
- Berperan pada siklus atau perputaran air, hingga terjadi perubahan cuaca: mendung, panas, dan hujan.
- Berperan pada proses terjadinya awan hingga terjadinya hujan yang membasahi daratan hingga semua tumbuhan di darat dapat bertahan hidup. Air hujan yang tersimpan di tanah juga dimanfaatkan hewan dan manusia untuk keberlangsungan hidupnya.
- Berperan pada proses fotosintesis sehingga semua tumbuhan baik di darat dan di laut dapat hidup, berkembang, dan membuat cadangan makanan untuk dikonsumsi hewan dan manusia. Panas matahari mengakibatkan perbedaan

suhu udara yang memicu terjadinya angin. Tiupan angin kemudian juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi.

- Panas matahari mengakibatkan air laut menguap, peristiwa ini dimanfaatkan pada proses pembuatan garam.
- Cahaya dan panas matahari digunakan sebagai sumber energi pada panel surya, yang mengubah energi cahaya matahari menjadi energi listrik.
- Cahaya matahari di pagi hari juga membantu proses terjadinya vitamin D yang berguna bagi pertumbuhan tulang pada anak-anak.

Begitu banyak peran matahari bagi kehidupan. Tanpa matahari maka tidak akan terjadi kehidupan di Bumi



Mari kita Kerjakan!

Kegiatan 1 Pengamatan

Petunjuk:

1. Basahi 2 helai sapu tangan, 2 lembar tisu, 2 lembar kertas.
2. Jemurlah sehelai sapu tangan, selembar tisu, dan selembar kertas di tempat panas sedangkan sisanya letakkan di tempat teduh.
3. Amati dan tuliskan perubahan yang terjadi pada benda-benda tersebut setelah 5 menit, 10 menit, dan 15 menit!
4. Bacalah bahan bacaan yang telah dibaca dan diskusikan dengan kelompok dan lengkapi tabel berikut:

Tabel Pengamatan

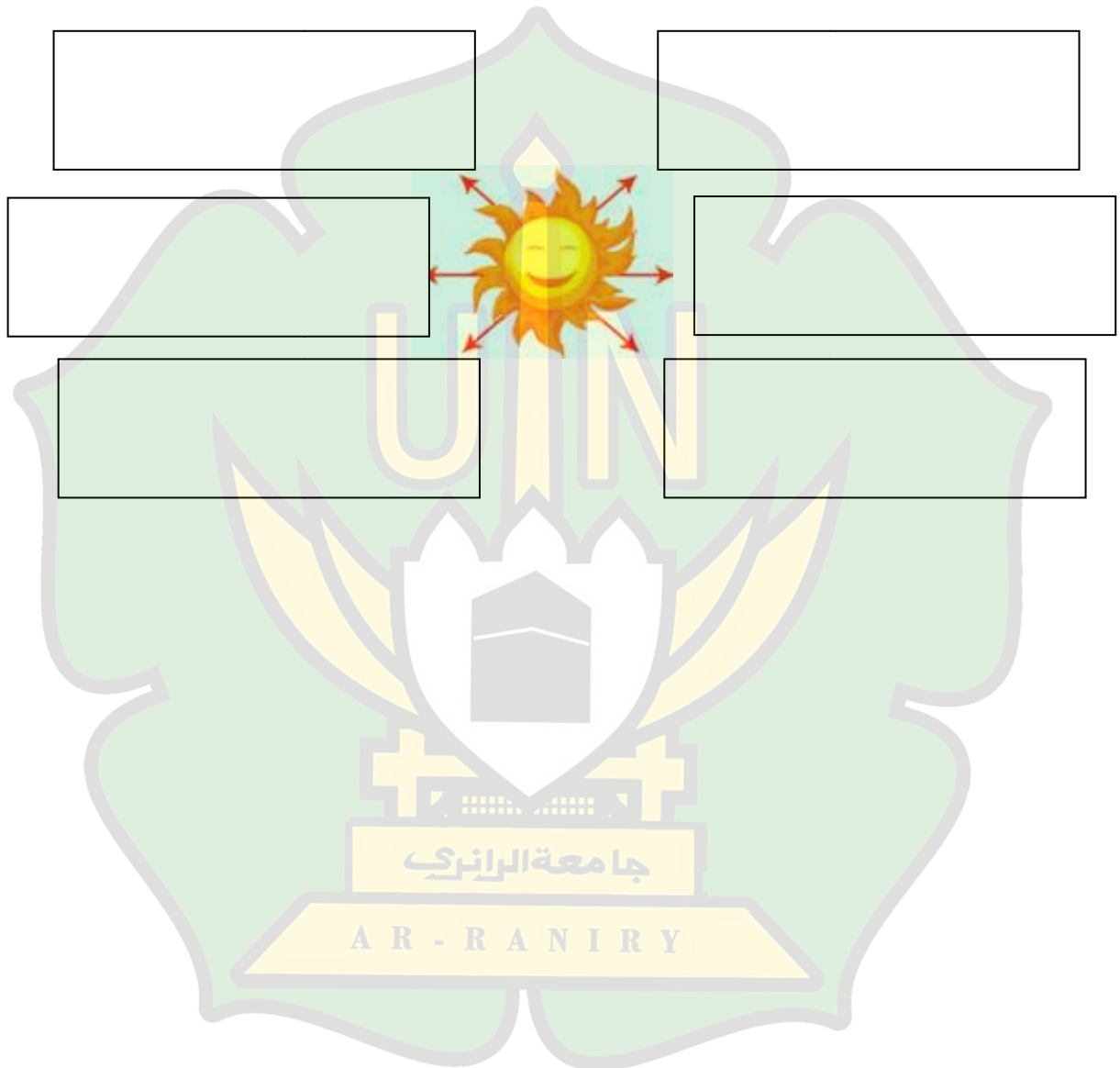
	5 menit	10 menit	15 menit
Tisu			
Kertas			
Sapu tangan			
	5 menit	10 menit	15 menit
Tisu			
Kertas			
Sapu tangan			

1. Apakah ada perbedaan antara benda-benda yang dijemur di bawah sinar matahari dan yang diletakkan di tempat teduh?
.....
2. Diskusikan dengan temanmu, apakah penyebab perubahan dan perbedaan tersebut!
.....

Kegiatan 2

Manfaat Energi Matahari dalam Kehidupan

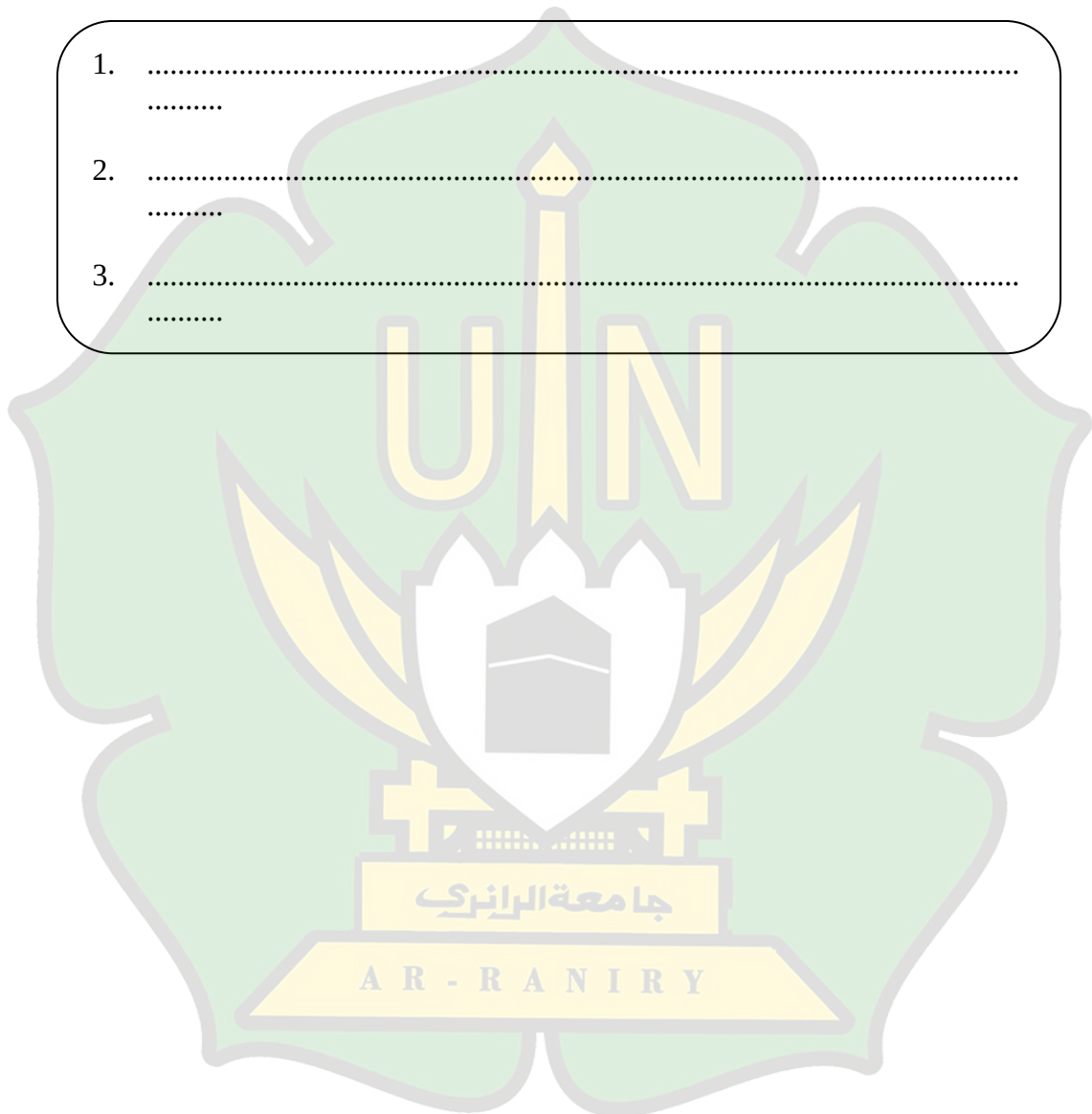
Temukan sebanyak-banyaknya manfaat energi matahari bagi makhluk hidup dalam bentuk peta pikiran di bawah ini!



Kegiatan 3 Kesimpulan

Berdasarkan tabel pengamatan hasil percobaan, tuliskan paling sedikit empat kesimpulan mengenai pengaruh panas matahari pada percobaanmu.

1.
.....
2.
.....
3.
.....



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : V/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Pembelajaran : II (dua)
Waktu : 2 x 45 menit
Siklus : I

A. Pengantar

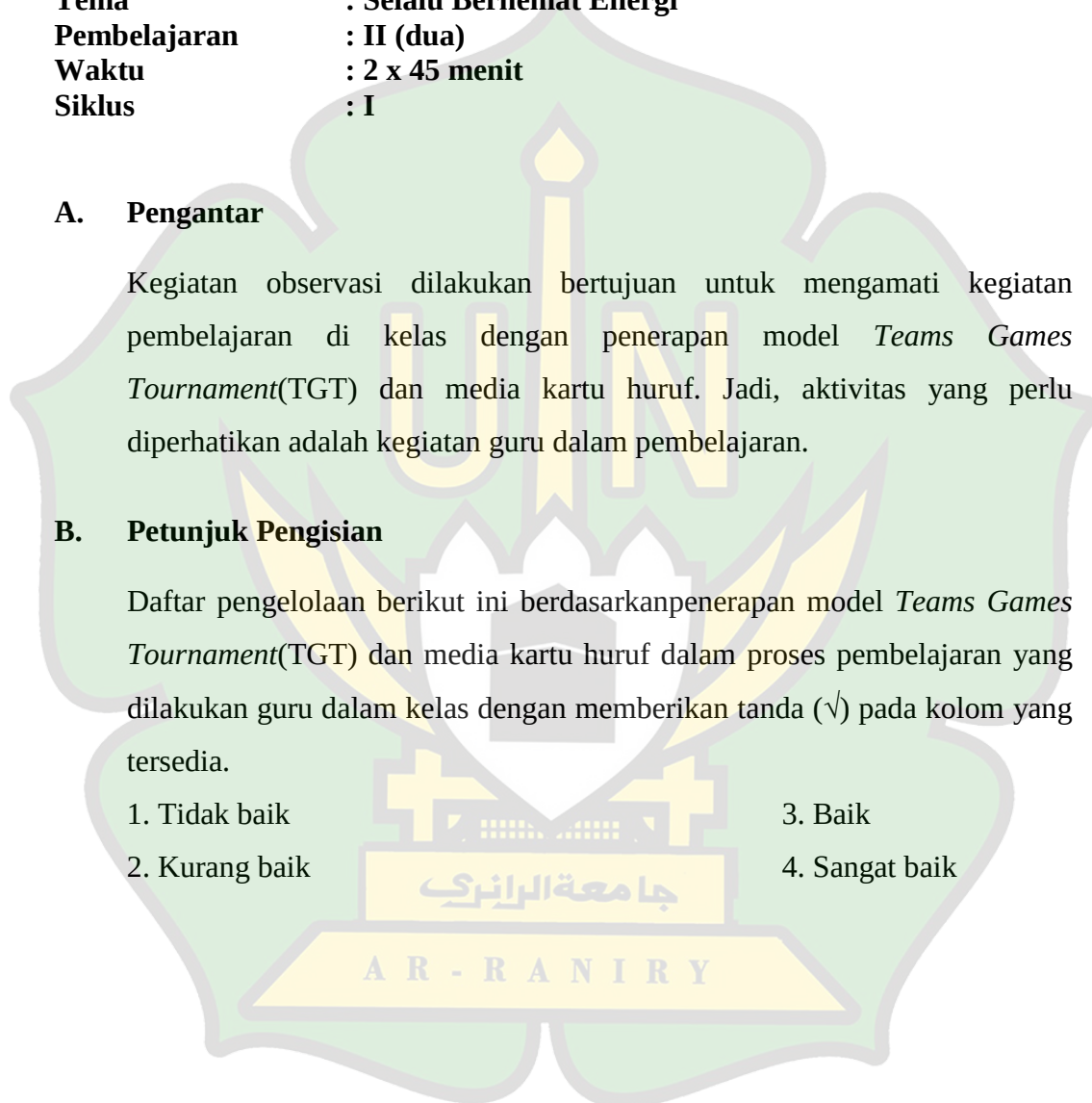
Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1. Tidak baik
2. Kurang baik

3. Baik
4. Sangat baik



C. Lembar Pengamatan

No	Langkah-langkah TGT	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas b. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta siswa membaca doa dan mengecek kehadiran siswa				
		c. Apersepsi, guru mengarahkan siswa untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)	e. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen				
	Tahap Presentasi Kelas	f. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) g. Guru meminta siswa untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar h. Guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari i. Guru membagikan LKPD kepada kelompok j. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari				

	Tahap Permainan (Game)	k. Guru memberikan pertanyaan l. Guru memberikan pertanyaan berupa kartu soal m. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok				
	Tahap Pertandingan (Tournament)	n. Guru mengajarkan teknik pembagian kelompok o. Guru mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan p. Guru membaca pertanyaan keras-keras q. Guru memberi jawaban soal				
		r. Guru menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda s. Guru membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok t. Guru melakukan kegiatan secara bergiliran				
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)	u. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar				
3.	Kegiatan Penutup	a. Guru menyimpulkan materi pelajaran b. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari c. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan d. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah siswa ikuti e. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup				

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Pembelajaran : II (dua)
Waktu : 2 x 45 menit
Siklus : I

A. Pengantar

Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Baik |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

C. Lembar Pengamatan

No	Langkah-langkah TGT	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai b. Siswa membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang mengecek kehadiran siswa				

		a. Siswa mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari b. Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
2.	Kegiatan Inti					
	Tahap Kelompok (Team)	c. Siswa membentuk beberapa kelompok secara heterogen				
	Tahap Presentasi Kelas	d. Siswa mendengarkan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) e. Siswa memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar f. Siswa bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari g. Siswa mengerjakan LKPD bersama kelompok h. Siswa mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok				
	Tahap Permainan (Game)	i. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament)				
	Tahap Pertandingan (Tournament)	j. Siswa mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok k. Siswa menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru l. Siswa mendengarkan guru pada membaca pertanyaan m. Siswa menerima jawaban soal				

		n. Siswa memberikan jawaban yang berbeda o. Siswa mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok p. Siswa melakukan kegiatan secara kelompok				
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)	q. Siswa menerima penghargaan dari guru				
3.	Kegiatan Penutup	a. Siswa menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari c. Siswa mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan d. Siswa menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan e. Siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran				

Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

Mengetahui
Guru Kelas,

Aceh Besar,..... 2018
Peneliti,

Fatimah. S.Pd
NIP.196703311994032003

Faslina Wati
NIM. 140209026

LEMBAR EVALUASI SIKLUS I

Nama Siswa :

Kelas : IV

A. Indikator

- Menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

1. Semakin banyak pekerjaan yang kita lakukan maka semakin banyak pula yang dikeluarkan.
A. usaha
B. kerja
C. otot
D. tenaga
2. Kemampuan untuk melakukan suatu usaha atau kerja disebut
A. kerja
B. otot
C. energi
D. usaha
3. Baju yang basah akan menjadi kering karena energi ... matahari



- A. panas
- B. cahaya
- C. gerak
- D. bunyi

4. Saat kita berjemur di bawah terik matahari kita akan merasakan ...



- A. gerah
B. basah
C. panas
D. dingin
5. Di bawahini yang bukan merupakan manfaat energy panas bagi kehidupan manusia adalah....
A. memasak makanan
B. mendinginkan badan
C. untuk mengeringkan pakaian
D. menyetri kapakaian
6. Energi panas disebut juga ...
A. energi cahaya
B. energi kinetik
C. energi listrik
D. kalor
7. Sumber energi terbesar yang ada di alam adalah ...
A. bulan
B. matahari
C. neon
D. lilin
8. Dalam kehidupan sehari-hari, sumber energi panas untuk kelangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya adalah

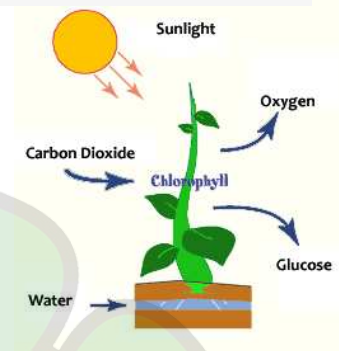


- A. matahari
B. bulan

- C. bintang
- D. api

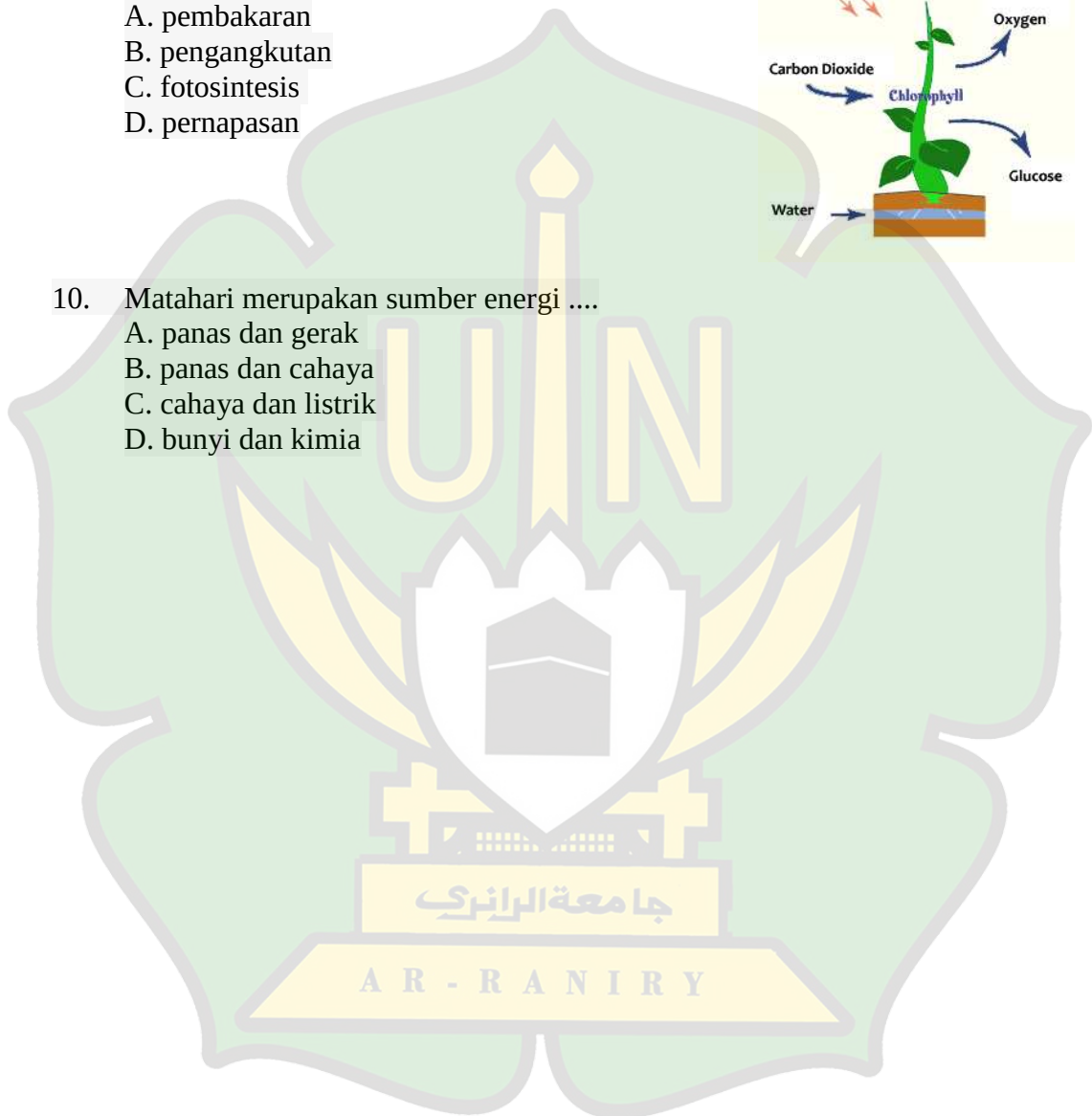
9. Cahaya matahari digunakan oleh tumbuhan hijau untuk membuat makanan pada proses

- A. pembakaran
- B. pengangkutan
- C. fotosintesis
- D. pernapasan



10. Matahari merupakan sumber energi

- A. panas dan gerak
- B. panas dan cahaya
- C. cahaya dan listrik
- D. bunyi dan kimia



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP SIKLUS II)

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Sub Tema : Sumber Energi
Pembelajaran : III (tiga)
Waktu : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

Indikator

- Mengidentifikasi perubahan bentuk energi angin dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Menyajikan laporan pengamatan pemanfaatan energi angin dalam kehidupan berdasarkan pengamatan gambar.

BAHASA INDONESIA

3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.

Indikator

- Mengidentifikasi gambar- gambar dari teks visual yang diamati dengan terperinci.
- Menuliskan gagasan pokok dari teks visual yang diamati dengan terperinci.

IPS

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Indikator

- Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.
- Menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan dengan sistematis.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati teks visual, siswa mampu mengidentifikasi gambar- gambar dari teks visual yang diamati dengan terperinci.

2. Setelah mengamati teks visual, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dari teks visual yang diamati dengan terperinci.
3. Dengan percobaan, siswa mampu mengidentifikasi perubahan bentuk energi angin dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
4. Dengan percobaan, siswa mampu menyajikan laporan pengamatan pemanfaatan energi angin dalam kehidupan berdasarkan pengamatan gambar.
5. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.
6. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam bentuk tulisan dengan sistematis.

D. Materi Pembelajaran

1. IPA

a) Angin sebagai Sumber Energi

Angin termasuk ke dalam sumber energi yang dapat diperbarui, artinya angin selalu tersedia dan tidak akan habis digunakan. Angin terjadi karena peran penting dari energi panas matahari. Saat suatu wilayah memiliki suhu udara yang sangat panas dan di wilayah lain bersuhu dingin, maka udara di daerah panas akan naik dan diisi oleh udara dari wilayah bersuhu dingin, pergerakan udara ini kemudian disebut sebagai angin.

b) Peran Angin bagi Kehidupan

Angin memiliki banyak peranan dalam kehidupan. Pada proses hujan, angin membuat awan-awan bergerak ke berbagai wilayah di atas daratan, sehingga banyak wilayah akan terhindar dari kekeringan. Angin membantu suhu udara di musim panas menjadi lebih sejuk. Angin juga sangat menyenangkan bagi anak-anak. Angin membuat anak-anak dapat bermain layangan, bermain kincir, atau bermain gelembung sabun yang beterbangan ke berbagai arah karena tiupannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini angin juga

dimanfaatkan sebagai sumber energi listrik. Kita patut bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan matahari dan angin bagi kehidupan.

E. Pendekatan dan Model

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan)

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

Media : Kartu Huruf

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan Guru	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas 2. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta siswa membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 3. Apersepsi, guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar kincir angin yang ada di papan belajar, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari: • Bagaimana hubungan antara angin dengan kehidupan? • Apa peranan angin bagi kehidupan sehari-hari?	5 menit
Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)	1. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen 2. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	55 menit

Tahap Presentasi Kelas	3. Guru meminta siswa untuk memperhatikan manfaat angin bagi kehidupan melalui pengamatan gambar 4. Guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat angin dalam kehidupan sehari-hari 5. Guru membagikan LKPD kepada kelompok 6. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari	
Tahap Permainan (Games)	7. Guru memberi tantangan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana menggunakan media kartu huruf 8. Kekompakkan kelompok dalam permainan	

Tahap Pertandingan (Tournament)	9. Dalam tournament terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada 10. Kelompok pembaca bertugas: ➤ Mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan ➤ Membaca pertanyaan keras-keras ➤ Memberi jawaban soal 11. Kelompok penantang pertama bertugas: Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya 12. Kelompok penantang kedua bertugas: ➤ Menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda ➤ Membacakan kunci jawaban yang diberikan oleh guru ➤ Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran	
Tahap Penghargaan (Team Recognition)	13. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar	
Kegiatan Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran 2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari	30 menit

	3. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan 4. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah siswa ikuti 5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup	
--	--	--

G. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber

1. Buku Guru Tema 2 Selalu Berhemat Energi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013
2. Buku Siswa Tema 2 Selalu Berhemat Energi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Media Pembelajaran

1. Kartu Huruf
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap
Berilah tanda (√) pada kolom di bawah sesuai dengan penilaian terhadap siswa

No	Nama Siswa	Percaya Diri				Teliti/Tanggung Jawab				Kreatif			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	M	S	B	M	M	S
								B	M	T	T	B	M

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Berkembang

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi angin dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, tepat dan benar	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi angin dalam kehidupan sehari-hari secara umum, tepat dan benar	Siswa mampu menjelaskan manfaat energi angin dalam kehidupan sehari-hari tetapi tidak jelas dan tidak benar	Siswa tidak mampu menjelaskan manfaat energi angin dalam kehidupan sehari-hari

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SIKLUS II

Nama Kelompok : Angrek

Anggota Kelompok : 1.
2.
3.
4.
5.

Bahan Bacaan

Angin Sebagai Sumber Energi

Angin termasuk ke dalam sumber energi yang dapat diperbarui, artinya angin selalu tersedia dan tidak akan habis digunakan. Angin terjadi karena peran penting dari energi panas matahari. Saat suatu wilayah memiliki suhu udara yang sangat panas dan di wilayah lain bersuhu dingin, maka udara di daerah panas akan naik dan diisi oleh udara dari wilayah bersuhu dingin, pergerakan udara ini kemudian disebut sebagai angin.

Angin termasuk ke dalam sumber energi yang dapat diperbarui, artinya selalu tersedia dan tidak akan habis digunakan. Angin terjadi karena peran penting dari energi panas matahari. Saat suatu wilayah memiliki suhu udara yang sangat panas dan di wilayah lain bersuhu dingin, maka udara di daerah panas akan naik dan diisi oleh udara dari wilayah bersuhu dingin, pergerakan udara ini kemudian disebut sebagai angin.

Angin memiliki banyak peranan dalam kehidupan. Pada proses hujan, angin membuat awan-awan bergerak ke berbagai wilayah di atas daratan, sehingga banyak wilayah akan terhindar dari kekeringan. Angin membantu suhu udara di musim panas menjadi lebih sejuk. Angin juga sangat menyenangkan bagi anak-anak. Angin membuat anak-anak dapat bermain layangan, bermain kincir, atau bermain gelembung sabun yang beterbangan ke berbagai arah karena tiupannya. Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini angin juga dimanfaatkan sebagai

sumber energi listrik. Kita patut bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan matahari dan angin bagi kehidupan.



Kegiatan 1

Membuat Kincir Angin dari Kertas

Mari kita Kerjakan!

Siti memiliki kincir yang terbuat dari kertas. Ia senang memainkannya. Kincirnya berputar jika tertiup angin. Siti belajar membuat kincir angin dari ayahnya. Menurut ayahnya, kincir angin yang sebenarnya bisa digunakan untuk menggerakkan alat penumbuk padi atau gandum. Selain itu, juga bisa digunakan untuk menggerakkan alat untuk memompa air. Maukah kamu memiliki kincir seperti kepunyaan Siti? Ayo kita membuat kincir sederhana dari bahan kertas atau plastik! Ikuti langkah-langkah pembuatannya di bawah ini!

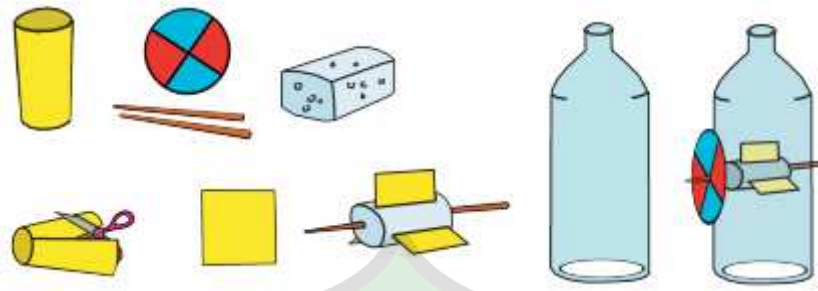
Alat dan bahan:

- Lidi atau sumpit kayu
- Gunting
- Lem
- Kertas berbentuk persegi
- Jarum, pin, dan paku payung

Langkah-langkah pembuatan:

- Ambil kertas lalu ikuti instruksi pada gambar
- Setelah baling-baling kertas siap, tempelkan ke ujung sumpit menggunakan jarum. Pastikan baling-baling bisa berputar.





Panduan Keselamatan Kerja dalam Kegiatan

Dengan berhati-hati, kamu dapat menjaga keselamatan diri dalam melakukan percobaan. Berikut ini adalah petunjuk keselamatan kerja yang biasa kamu lakukan,

yaitu:

1. Berhati-hatilah dalam penggunaan benda tajam.
2. Minta bantuan guru jika benda-benda yang digunakan membahayakan keselamatanmu.
3. Lakukan kegiatan sesuai instruksi guru.
4. Perhatikan setiap peringatan khusus yang terdapat pada setiap percobaan. Laporkan hal sekecil apa pun yang membahayakan kepada guru.

جامعة الرانري

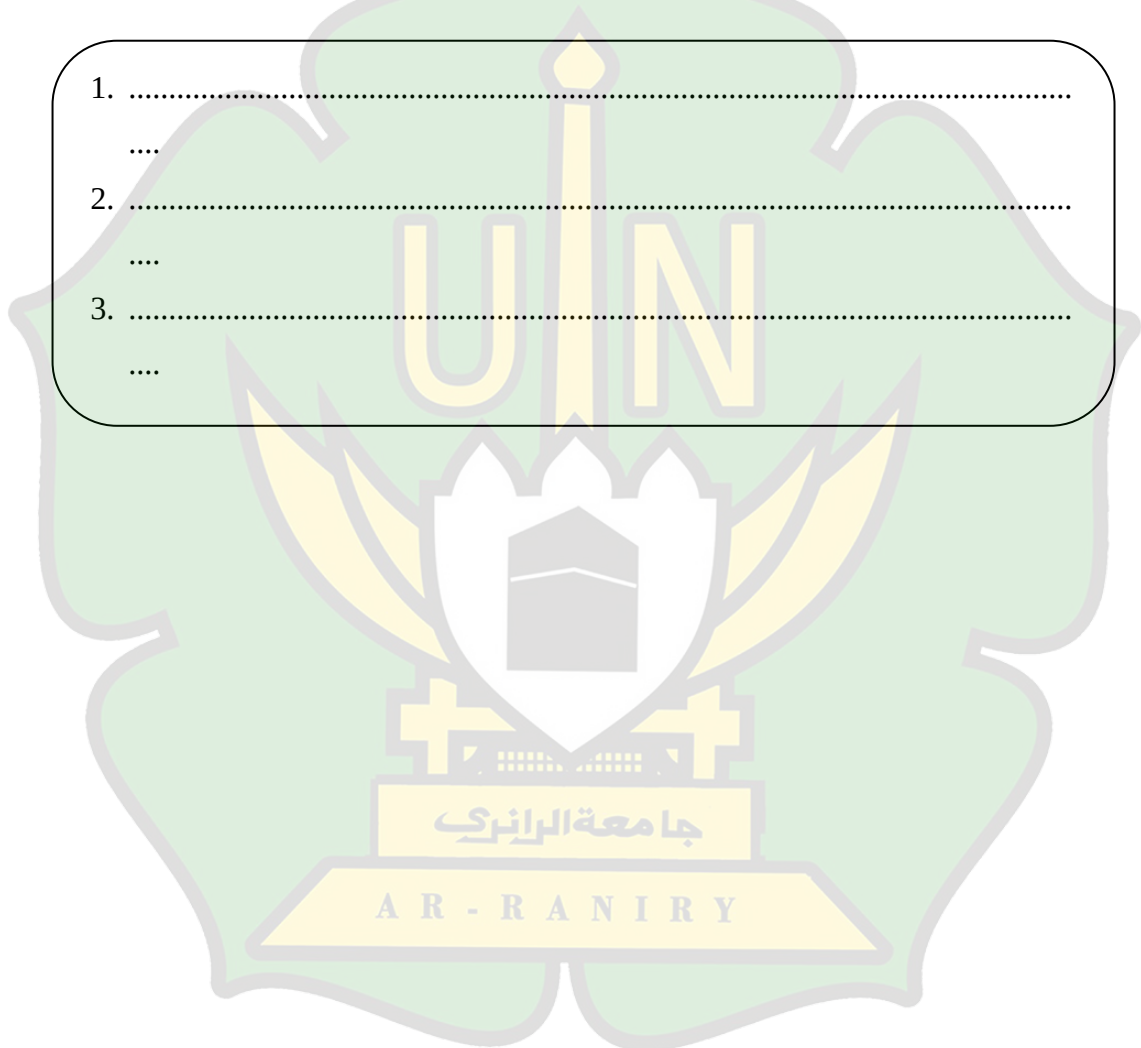
A R - R A N I R Y

Kegiatan 2

Pengamatan

Bawa kincir anginmu yang terbuat dari kertas ke luar kelas. Buatlah kincirmu berputar dengan cara membawanya berlari atau ditiup. Amatilah proses kerja kincir angin yang telah dibuat. Tulis hasil pengamatanmu pada tabel berikut:

1.	
....	
2.	
....	
3.	
....	



Kegiatan 3

Kesimpulan

Kamu dapat memasang kincir yang telah kamu buat di halaman sekolah. Kapan kincirmu berputar? Sekarang, kamu sudah tahu kapan dan bagaimana kincirmu berputar.

Tuliskan laporan dari hasil percobaan yang telah kamu lakukan!

Laporan Kegiatan Percobaan
Nama Percobaan:
Tujuan Percobaan:
Alat-alat yang Digunakan:
Langkah Kerja:
Hasil Percobaan:

Kesimpulan:



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Pembelajaran : III (tiga)
Waktu : 2 x 45 menit
Siklus : II

A. Pengantar

Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Baik |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

C. Lembar Pengamatan

No	Langkah-langkah TGT	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas b. Guru menanyakan kabar dan kemudian meminta siswa membaca doa dan mengecek kehadiran siswa				
		a. Apersepsi, guru mengarahkan siswa untuk mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)	c. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok secara heterogen				

	Tahap Presentasi Kelas	d. Guru menjelaskan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) e. Guru meminta siswa untuk memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar f. Guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari g. Guru membagikan LKPD kepada kelompok h. Guru memantau kegiatan kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dipelajari				
	Tahap Permainan (Game)	i. Guru memberikan pertanyaan j. Guru memberikan pertanyaan berupa kartu soal k. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok				
	Tahap Pertandingan (Tournament)	l. Guru mengajarkan teknik pembagian kelompok m. Guru mengambil kartu bernomor yang mencari pertanyaan pada lembar permainan n. Guru membaca pertanyaan				

		keras-keras o. Guru memberi jawaban soal				
		p. Guru menyetujui jawaban pembaca atau memberi jawaban yang berbeda q. Guru membacakan kunci jawaban yang dibacakan secara berkelompok r. Guru melakukan kegiatan secara bergiliran				
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)	s. Guru memberikan skor nilai kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar				
3.	Kegiatan Penutup	a. Guru menyimpulkan materi pelajaran b. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari c. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan d. Guru memberi memberikan beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah siswa ikuti e. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa penutup				

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II

Nama Sekolah : MIN 20 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/ I
Tema : Selalu Berhemat Energi
Pembelajaran : III (tiga)
Waktu : 2 x 45 menit
Siklus : II

A. Pengantar

Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf. Jadi, aktivitas yang perlu diperhatikan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

Daftar pengelolaan berikut ini berdasarkan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dan media kartu huruf dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kelas dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Tidak baik | 3. Baik |
| 2. Kurang baik | 4. Sangat baik |

C. Lembar Pengamatan

No	Langkah-langkah TGT	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa menjawab salam dan mendengarkan arahan guru sebelum pelajaran dimulai b. Siswa membaca doa dan mendengarkan arahan dari guru yang mengecek kehadiran siswa				
		a. Siswa mengamati tumbuhan yang ada di depan kelas, kemudian mengajukan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari b. Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
2.	Kegiatan Inti Tahap Kelompok (Team)	c. Siswa membentuk beberapa kelompok secara heterogen				

	Tahap Presentasi Kelas	d. Siswa mendengarkan prosedur model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) e. Siswa memperhatikan manfaat matahari bagi kehidupan melalui pengamatan gambar f. Siswa bertanya jawab tentang manfaat matahari dalam kehidupan sehari-hari g. Siswa mengerjakan LKPD bersama kelompok h. Siswa mematuhi aturan kegiatan dalam kelompok				
	Tahap Permainan (Game)	i. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang digunakan untuk memperoleh skor yang nantinya digunakan pada saat pertandingan (tournament)				
	Tahap Pertandingan (Tournament)	j. Siswa mendengarkan pada guru mengajarkan teknik pembagian kelompok k. Siswa menerima kartu bernomor yang berisikan tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru l. Siswa mendengarkan guru				

		pada membaca pertanyaan m. Siswa menerima jawaban soal				
		n. Siswa memberikan jawaban yang berbeda o. Siswa mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok p. Siswa melakukan kegiatan secara kelompok				
	Tahap Penghargaan (Team Recognition)	q. Siswa menerima penghargaan dari guru				
3.	Kegiatan Penutup	a. Siswa menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru terhadap materi yang telah dipelajari c. Siswa mengerjakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari melalui lembar tes yang telah disiapkan d. Siswa menjawab beberapa pertanyaan tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan e. Siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran				

Saran dan Komentar Pengamat

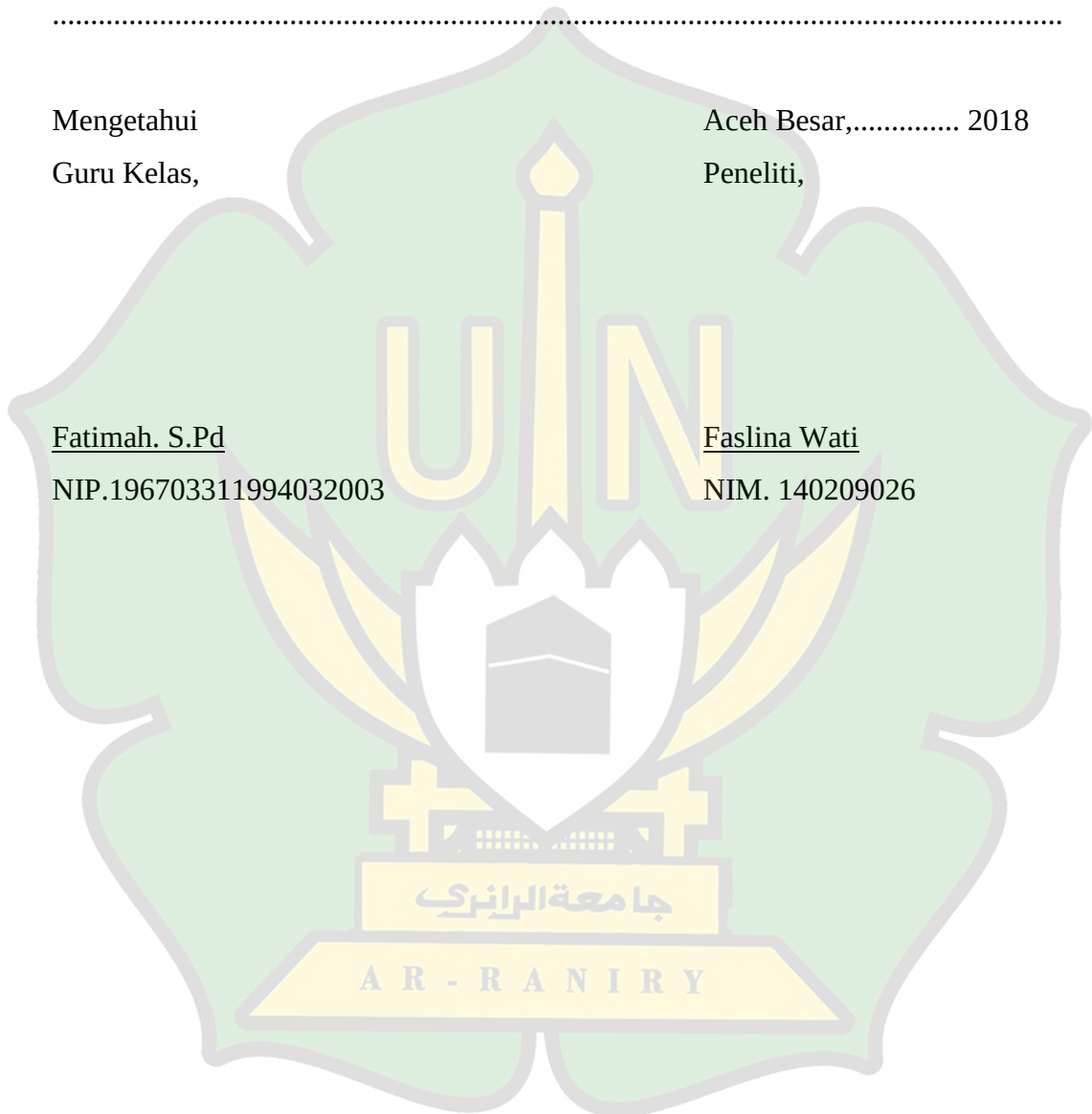
.....
.....
.....

Mengetahui
Guru Kelas,

Aceh Besar,..... 2018
Peneliti,

Fatimah. S.Pd
NIP.196703311994032003

Faslina Wati
NIM. 140209026



LEMBAR EVALUASI SIKLUS II

Nama Siswa :

Kelas : IV

A. Indikator

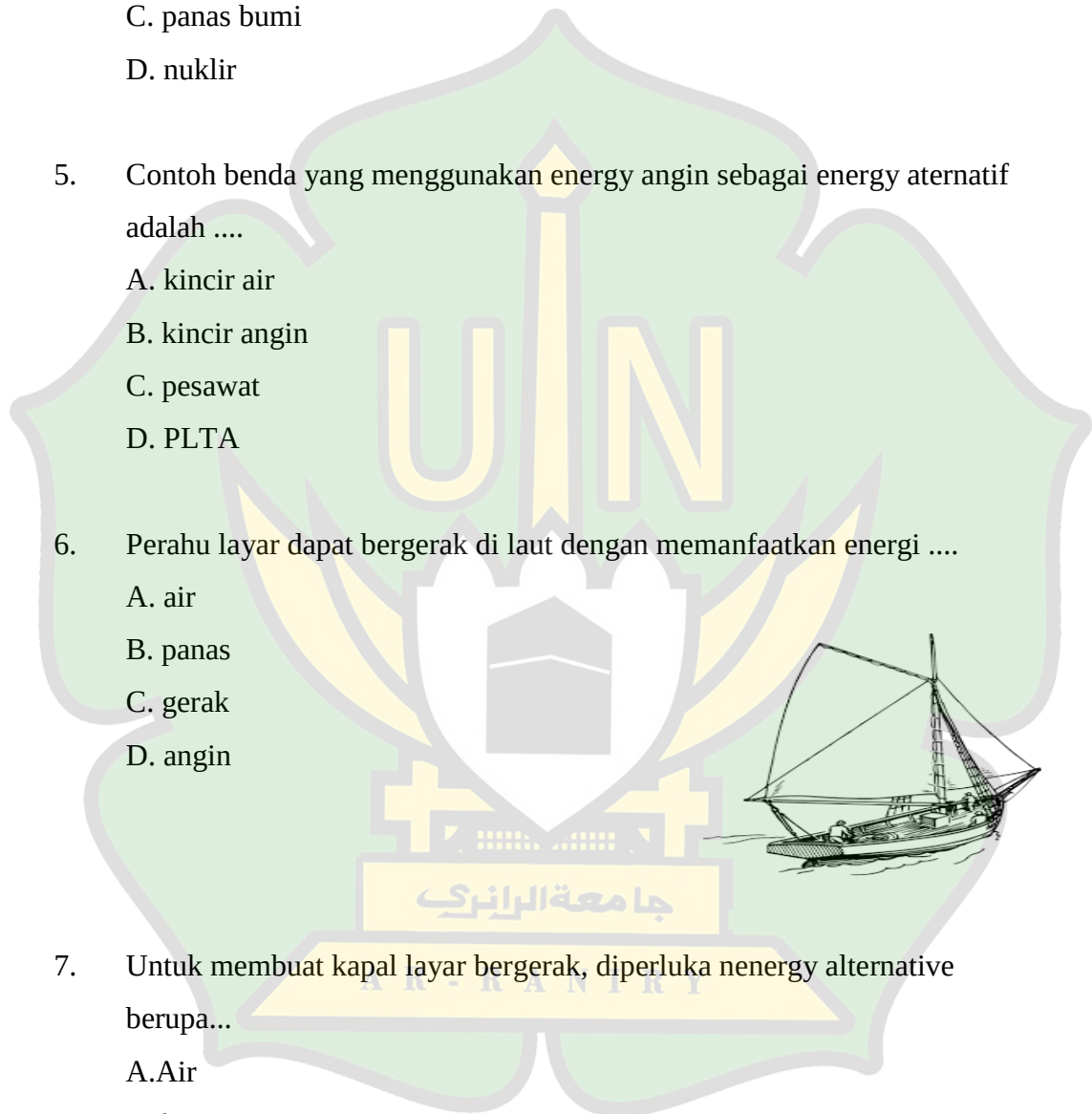
- Mengidentifikasi perubahan bentuk energi angin dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

B. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

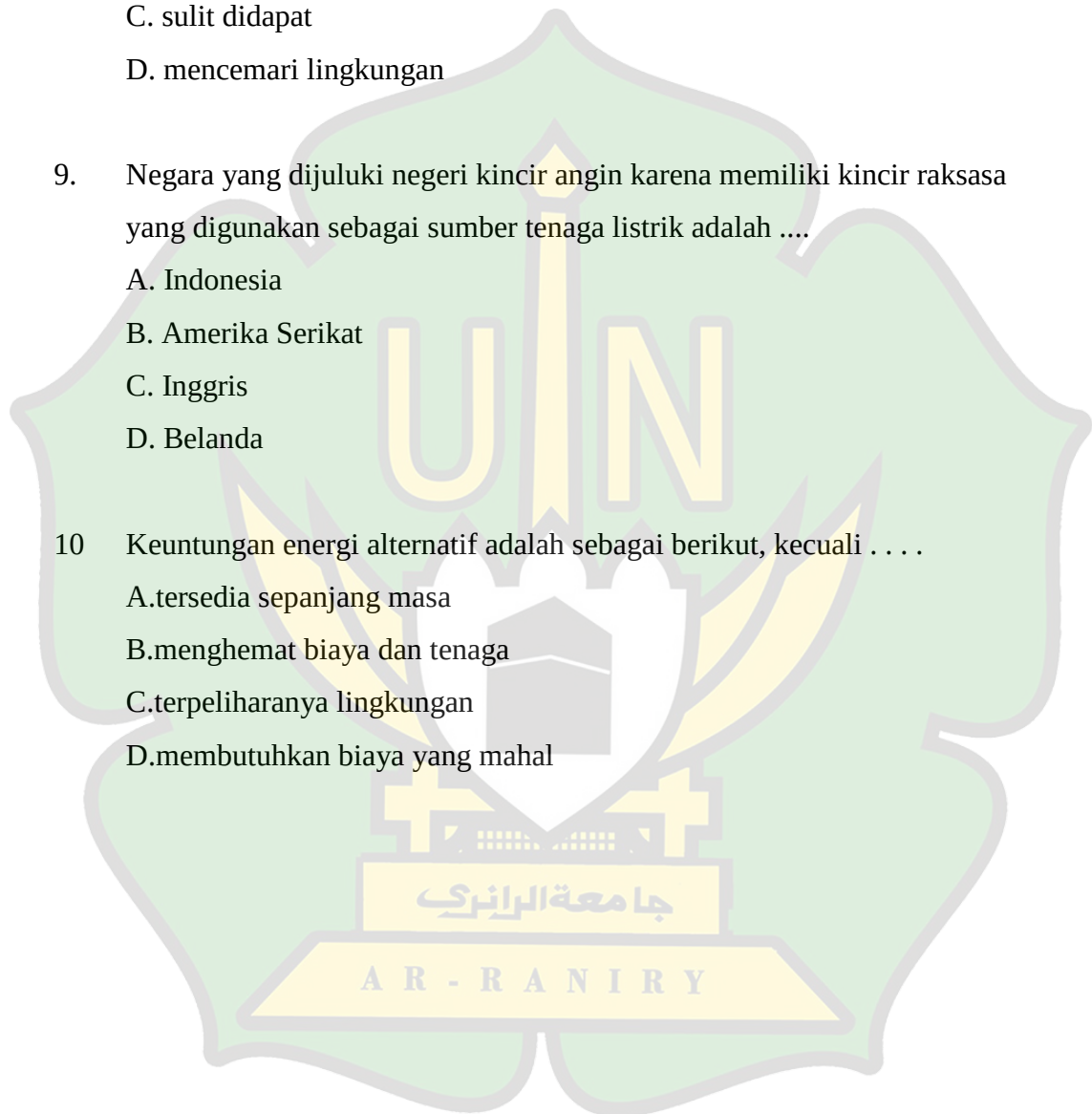
1. Sumber energy yang menggerak kincirangin adalah
A. angin
B. listrik
C. air
D. baterai
2. Berikut yang termasuk energy gerak adalah
A. angin dan matahari
B. angin dan air mengalir
C. matahari dan makanan
D. batu bara dan angin
3. Energi alternatif yang ada di lingkungan sekitar kita digunakan sebagai sumber energi
A. listrik
B. panas
C. bunyi
D. cahaya



4. Kincir air yang ada di daerah pedesaan yang belum terjangkau oleh listrik menggunakan energi alternatif berupa
- A. angin
 - B. air
 - C. panas bumi
 - D. nuklir
5. Contoh benda yang menggunakan energy angin sebagai energy aternatif adalah
- A. kincir air
 - B. kincir angin
 - C. pesawat
 - D. PLTA
6. Perahu layar dapat bergerak di laut dengan memanfaatkan energi
- A. air
 - B. panas
 - C. gerak
 - D. angin
7. Untuk membuat kapal layar bergerak, diperluka nenergy alternative berupa...
- A.Air
 - B.Angin
 - C.Cahayamatahari
 - D.Suhu



8. Energi alternatif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan energi yang digunakan saat ini, yaitu
- A. mahal
 - B. murah
 - C. sulit didapat
 - D. mencemari lingkungan
9. Negara yang dijuluki negeri kincir angin karena memiliki kincir raksasa yang digunakan sebagai sumber tenaga listrik adalah
- A. Indonesia
 - B. Amerika Serikat
 - C. Inggris
 - D. Belanda
10. Keuntungan energi alternatif adalah sebagai berikut, kecuali
- A. tersedia sepanjang masa
 - B. menghemat biaya dan tenaga
 - C. terpeliharanya lingkungan
 - D. membutuhkan biaya yang mahal



Gambar 1.
Peserta didik mendengarkan
Penyampaian tujuan pembelajaran
yang disampaikan oleh guru



(1)

Gambar 2.
Guru memantau kegiatan kelompok
dan membimbing kelompok yang
mengalami kesulitan memahami
materi yang sedang dipelajari



(2)

Gambar 3.
Peserta didik belajar dalam
kelompok.



(3)

Gambar 4.
Guru meminta salah satu
perwakilan kelompok untuk
membacakan mamfaat matahari
sebagai kehidupan di bumi.



(4)

Gambar 5.
Peserta didik mendengarkan arahan
dari Guru



(5)

Gambar 6.
Peserta didik mempresen tasikan
hasil kerja kelompok



(6)

Gambar 7.
Masing-masing peserta didik sedang
mengerjakan LKPD



(7)

Gambar 8.
Guru melihat peserta didik dalam
mengerjakan LKPD



(8)

1. MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS 1

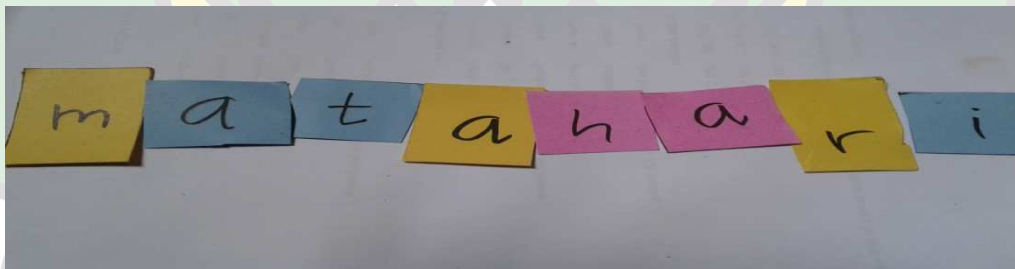
Gambar 9.

Peserta didik menyusun kartu huruf dan menentukan huruf, suku kata, dan kalimat sesuai dengan teks bacaan

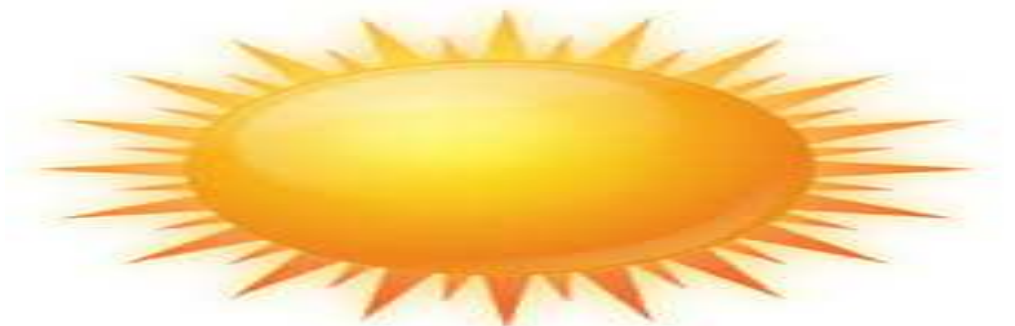
1. Media kartu Huruf



2. Menyusun kata



3. Matahari



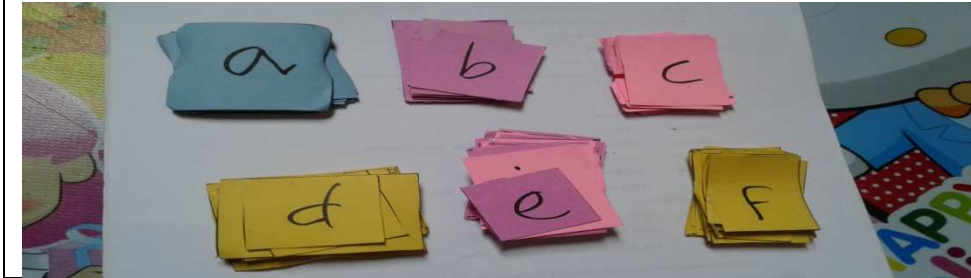
2. MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS II

Gambar 10.

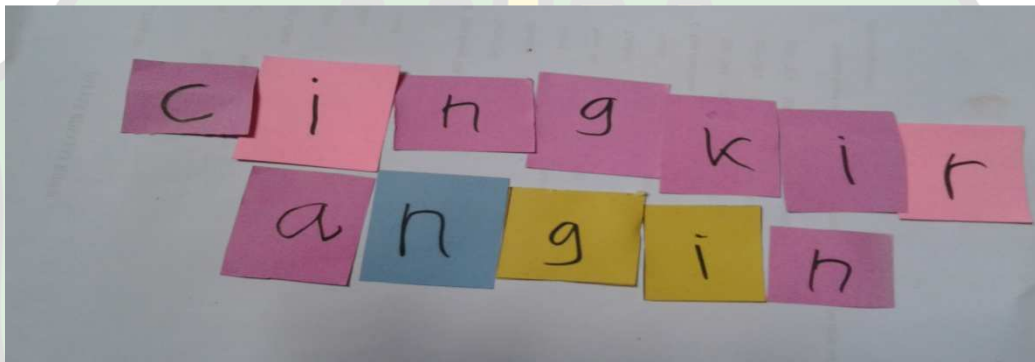
Peserta didik menyusun kartu huruf dan menentukan huruf, suku kata, dan

kalimat sesuai dengan teks bacaan

1. Media kartu huruf



2. Menyusun kata



3. Kincir Angin



BIODATA PENULIS

1. Identitas Diri

Nama : Faslina Wati
 Tempat, Tgl. Lahir : Sigulai, 4 Juni 1996
 JenisKelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
 Status : Belum Kawin
 Alamat : Jl. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
 Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/140209026

2. Identitas Keluarga

Nama Ayah : Asan Udin
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Tani
 Nama Ibu : Rafda Wati
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Desa Sigulai Kecamatan Simeulue Barat Kabupaten Simeulue.

3. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 7 Simelue Barat
 SMP : SMPN 3 Simeulue Barat
 SMA : SMAN 2 Simeulue Barat
 PTN : Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI UIN Ar-Raniry

Darussalam, 15 Juli 2019
 Penulis,

Faslina Wati