

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VA  
PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI  
*COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
DI MIN TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

**Disusun Oleh :**

**RIFKI NOVIA KURNIA**

**NIM. 08480003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2012**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Rifki Novia Kurnia  
NIM : 08480003  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Unit Kerja : MIN Tempel Sleman Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.







Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
FM-UINSK-BM-05-03/R0

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :  
Lamp :

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama Mahasiswa : Rifki Novia Kurnia  
NIM : 08480003  
Judul Skripsi : ***UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA KELAS VA PADA MATA  
PELAJARAN IPA MELALUI PENGGUNAAN  
STRATEGI COOPERATIVE LEARNING TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI  
MIN TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA***

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/ tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 24 Mei 2012  
Pembimbing

**Drs. H. Jauhar Hatta, M.Ag**  
NIP. 19711103 199503 1 001



## PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DT/PP.01.1/0085/2012

Skripsi/ Tugas Akhir dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VA  
PADA MATA PELAJARAN IPA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI  
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
DI MIN TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA.**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Rifki Novia Kurnia

NIM : 08480003

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Kamis, 31 Mei 2012

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

### TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

  
Drs. H. Jauhar Hatta, M.Ag

NIP. 19711103 199503 1 001

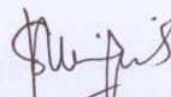
Penguji I



Siti Fatonah, M.Pd.

NIP. 19710205 199903 2 008

Penguji II



Dr. Istiningih, M.Pd

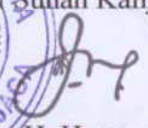
NIP. 19660130 199303 2 002

Yogyakarta, **29 JUN 2012** .....

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga



  
Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005

# Motto

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.*  
(Q.S Al-Insyirah:6)<sup>1</sup>

“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.”

(Mahatma Gandhi)

**---Impossible=I’m Possible---**

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya (Revisi Terbaru)*, (Semarang: CV Asy-Syifa’, 2000), hal. 1400.

# PERSEMBAHAN

*Skripsi ini Peneliti Sembahkan untuk Almamater Tercinta*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di MIN Tempel Sleman Yogyakarta*”. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Istiningsih, M.Pd. dan Ibu Eva Latipah, M.Si. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terima kasih atas masukan dan nasihatnya kepada peneliti selama menjalani studi.
3. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Penasehat Akademik, terima kasih atas dukungan dan arahnya.
4. Bapak Drs. H. Jauhar Hatta, M.Ag. selaku Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan arahan, membimbing, dan mencurahkan ide kepada peneliti.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terima kasih atas ilmu yang ditularkan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.

6. Bapak Riyanto, M.Pd.I. selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Ngaglik Sleman Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di MIN Tempel.
7. Bapak dan Ibu Guru MIN Tempel, khususnya Ibu Dewi Kurniawati, S.Si. selaku Guru IPA Kelas VA MIN Tempel, yang telah bersedia menjadi kolaborator dan membantu terlaksananya penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
8. Siswa-siswi kelas VA MIN Tempel, atas ketersediaannya menjadi responden dalam pengambilan data dan telah bersedia bekerja sama demi kelancaran proses pembelajaran selama penelitian berlangsung.
9. Ibu, Almarhum Ayahku tercinta serta kakakku, terima kasih atas pengorbanan, kasih sayang, senyum, air mata, do'a dan semuanya yang telah diberikan kepada penulis.
10. Teman-teman PGMI '08 yang selama ini belajar dan berjuang bersama di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas bantuannya selama ini. Semoga kesuksesan selalu menyertai kita semua. Amin.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu. Semoga amal baik yang dilakukan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan senantiasa mendapat limpahan rahmat dari-Nya. Amin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang ada pada diri peneliti, oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan dalam skripsi lainnya. Semoga skripsi ini bermanfaat.

*Yogyakarta, 24 Mei 2012*

Peneliti,

**Rifki Novia Kurnia**

NIM. 08480003

## ABSTRAK

Rifki Novia Kurnia. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di MIN Tempel Sleman Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa karena kurangnya penggunaan strategi pengajaran di kelas, strategi yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan kurangnya kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kooperatif dalam proses pembelajarannya. Peneliti melihat permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika berinteraksi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dirasa masih kurang. Proses pembelajaran ini menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2011/ 2012 yang berjumlah 37 siswa. Data-data yang dikumpulkan berupa data nilai siswa (LKS, *pre test* dan *post test*, *game* dan turnamen). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data untuk prestasi belajar siswa menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang didasari data kuantitatif setelah menghitung semua komponen penilaian dan mengambil rata-ratanya.

Hasil analisis prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada mata pelajaran IPA mengalami peningkatan yang signifikan. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 36,11%. Nilai rata-rata siswa pada *test* pra tindakan baru menunjukkan 67,70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas telah menunjukkan peningkatan, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa atau sebesar 59,46%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 73,11 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ada 34 siswa yang tuntas atau sebesar 91,89% dengan kategori baik sekali. Nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu menjadi 81,42 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5. Dengan demikian, penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.

**Kata kunci : Prestasi Belajar, Teams Games Tournament (TGT), Pembelajaran IPA Kelas VA**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Landasan Teori .....	12
G. Hipotesis Tindakan .....	36
H. Metodologi Penelitian.....	37
I. Indikator Keberhasilan .....	51
J. Sistematika Pembahasan .....	51
<b>BAB II GAMBARAN UMUM MIN TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA</b>	
A. Letak Geografis.....	53
B. Sejarah Singkat.....	54



C. Visi, Misi, Tujuan dan Program.....	57
D. Struktur Organisasi .....	59
E. Guru dan Karyawan.....	60
F. Keadaan Peserta Didik.....	62
G. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	63
H. Kurikulum MIN Tempel Sleman Yogyakarta .....	65
I. Pembelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta .....	66

### **BAB III PEMBAHASAN**

A. Pembelajaran IPA Sebelum Diterapkannya TGT	
1. Deskripsi Awal/ Pra Tindakan .....	68
2. Deskripsi Awal Prestasi Belajar .....	74
B. Penerapan TGT	
1. Pelaksanaan Siklus I.....	77
a) Pertemuan Pertama Siklus I .....	80
b) Pertemuan Kedua siklus I.....	92
2. Pelaksanaan Siklus II .....	106
a) Pertemuan Ketiga Siklus II .....	108
b) Pertemuan Keempat siklus II .....	117
C. Analisis	
1. Proses Pembelajaran IPA dengan TGT .....	129
2. Prestasi Belajar Sebelum dan Setelah Penerapan TGT .....	135

### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	142
B. Saran.....	143
C. Kata Penutup .....	144

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>145</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>148</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.1</i> Jenis, Indikator, dan Cara evaluasi Prestasi Belajar.....	15
<i>Tabel 1.2</i> Kriteria Skor Dan Predikat <i>Team</i> dalam TGT .....	34
<i>Tabel 2.1</i> Struktur Organisasi MIN Tempel .....	59
<i>Tabel 2.2</i> Data Guru Dan Karyawan MIN Tempel.....	60
<i>Tabel 2.3</i> Data Kepegawaian MIN Tempel Tahun 2011/ 2012 .....	60
<i>Tabel 2.4</i> Jumlah Siswa Masing-masing Kelas Tahun 2011/ 2012 .....	62
<i>Tabel 2.5</i> Struktur Kurikulum MIN Tempel Tahun Pelajaran2011/2012.....	65
<i>Tabel 3.1</i> Kegiatan Pra Tindakan.....	68
<i>Tabel 3.2</i> Jadwal PTK Di Kelas VA MIN Tempel Sleman .....	69
<i>Tabel 3.3</i> Daftar Kelompok Belajar IPA Dengan Menggunakan Strategi <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> .....	70
<i>Tabel 3.4</i> Daftar Nilai Pra Tindakan Kelas VA MIN Tempel .....	74
<i>Tabel 3.5</i> Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	77
<i>Tabel 3.6</i> Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	80
<i>Tabel 3.7</i> Hasil LKS Pada Pertemuan Pertama.....	85
<i>Tabel 3.8</i> Perolehan Bintang Penghargaan Pada Saat <i>Game</i> Siklus I.....	92
<i>Tabel 3.9</i> Hasil LKS Pada Pertemuan Ke-2.....	95
<i>Tabel 3.10</i> Hasil Penghitungan Skor <i>Game</i> dan Turnamen Pada Siklus I.....	98
<i>Tabel 3.11</i> Perkembangan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siklus I .....	99
<i>Tabel 3.12</i> Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I.....	101
<i>Tabel 3.13</i> Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	108
<i>Tabel 3.14</i> Hasil LKS Pada Pertemuan Ke-3.....	111
<i>Tabel 3.15</i> Perolehan Bintang Penghargaan Pada <i>Game</i> Siklus II .....	117
<i>Tabel 3.16</i> Hasil LKS Pada Pertemuan Ke-4.....	120
<i>Tabel 3.17</i> Hasil Penghitungan Skor <i>Game</i> dan Turnamen Siklus II .....	122
<i>Tabel 3.18</i> Perkembangan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siklus II.....	124
<i>Tabel 3.19</i> Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II .....	126
<i>Tabel 3.20</i> Perbandingan Nilai Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	136

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1</i> Aturan Permainan Dalam TGT.....	31
<i>Gambar 1.2</i> Penjabaran Turnamen dalam TGT.....	33
<i>Gambar 1.3</i> Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	39
<i>Gambar 3.1</i> Suasana Pembelajaran IPA Pada Saat Pra Tindakan .....	72
<i>Gambar 3.2</i> Guru Memberikan Apersepsi Sebelum Dimulainya Belajar Kelompok .....	82
<i>Gambar 3.3</i> Siswa Tampak Antusias dalam Mengerjakan LKS .....	84
<i>Gambar 3.4</i> Kelompok Melon Sedang Melaksanakan Instrumen <i>Game</i> “Tataplah Wajah Teman Sekelompokmu, Rapikan Rambutnya Yang Berantakan, Bersihkan wajahnya Dengan Tisu, Dan Buat Dia Tersenyum Semanis Mungkin” .....	87
<i>Gambar 3.5</i> Kelompok Anggur Sedang Melaksanakan Instrumen <i>Game</i> “Peganglah Pundak Teman Yang Ada Di Kelompokmu, Lalu Pijatlah Secara Bergantian” .....	88
<i>Gambar 3.6</i> Kelompok Manggis Sedang Melaksanakan Instrumen <i>Game</i> “Memperagakan Pantomim –Membaca Buku-” .....	90
<i>Gambar 3.7</i> Siswa Sedang Berdiskusi Mengerjakan LKS .....	94
<i>Gambar 3.8</i> Siswa Sedang Mencoba Menjawab Soal Turnamen Yang Diberikan Guru .....	97
<i>Gambar 3.9</i> Penghitungan Bintang Penghargaan Siklus I.....	98
<i>Gambar 3.10</i> Kelompok Anggur Sedang Melaksanakan <i>Game</i> “Tataplah Wajah Teman Sekelompokmu, Lihat Mata Teman Jangan Sampai Kedip Dan Jangan Sampai Tertawa!!”.....	112
<i>Gambar 3.11</i> Kelompok Melon Sedang Melaksanakan Instrumen <i>Game</i> “Meyanyikan Sebuah Lagu –Iwak Peyek- Dengan Sedikit Gerakan/Tarian Lucu Sehingga Kelompok Lain Bisa Tertawa” .....	114

<i>Gambar 3.12</i> Kelompok Jeruk Sedang Berusaha Membuat Mimik WajahTercantik Dan Terimut Mungkin Yang Berbeda-Beda ....	116
<i>Gambar 3.13</i> Guru dan Siswa Membahas LKS Untuk Dikoreksi .....	120
<i>Gambar 3.14</i> Siswa Terlihat Begitu Antusias Dalam Mengikuti Turnamen Antar Kelompok .....	121
<i>Gambar 3.15</i> Penghitungan Bintang Penghargaan Siklus II .....	123

## DAFTAR GRAFIK

<i>Grafik 2.1</i> Grafik Jumlah Siswa MIN Tempel.....	56
<i>Grafik 3.1</i> Histogram Frekuensi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siklus I.....	100
<i>Grafik 3.2</i> Histogram Frekuensi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Siklus II.....	124
<i>Grafik 3.3</i> Histogram Frekuensi Perbandingan Nilai <i>Test</i> Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II.....	137
<i>Grafik 3.4</i> Histogram Frekuensi Ketuntasan Siswa Kelas VA MIN Tempel dalam Pembelajaran IPA .....	139
<i>Grafik 3.5</i> Histogram Frekuensi Ketidak Tuntasan Siswa Kelas VA MIN Tempel dalam Pembelajaran IPA .....	140

## DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1.</i> Alur TGT dan Pembagian Kelompok Kelas VA.....	148
<i>Lampiran 2.</i> Perangkat Pembelajaran .....	149
<i>Lampiran 3.</i> Instrumen Soal.....	150
<i>Lampiran 4.</i> Instrumen Pengambilan Data dan Hasil .....	151
<i>Lampiran 5.</i> Surat Ijin Penelitian.....	152
<i>Lampiran 6.</i> Surat Pernyataan.....	153
<i>Lampiran 7.</i> Syarat Munaqosyah.....	154
<i>Lampiran 8.</i> Curriculum Vitae.....	155

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembangunan bangsa. Harus disadari bahwa proses pendidikan selalu diarahkan untuk menyediakan atau membentuk tenaga pendidik yang profesional bagi kepentingan bangsa Indonesia. Pendidikan yang berkualitas merupakan hal yang penting dan merupakan dasar kualitas manusia Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan-perbaikan di dunia pendidikan. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan yaitu melalui kegiatan pembelajaran. Berhasil tidaknya pembelajaran sangat ditentukan oleh pengoptimalan komponen-komponen pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran. Strategi adalah suatu cara untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan strategi secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Strategi juga merupakan pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Untuk itu guru sebaiknya menggunakan strategi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.<sup>1</sup>

Di dalam dunia pendidikan, yang belajar dan berkembang adalah peserta didik. Guru atau pendidik hanya berperan menciptakan situasi belajar mengajar, mendorong dan memberikan bimbingan sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 85

kebutuhan peserta didik.<sup>2</sup> Pentingnya perubahan pendekatan pembelajaran ini dapat dikaitkan dengan ungkapan filosof besar Cina Konfusius yang menyatakan : “*Yang Saya Dengar, Saya Lupa, Yang Saya Lihat, Saya Ingat, Yang Saya Kerjakan, Saya Pahami*”,<sup>3</sup> tiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar yang aktif. Mengingat belajar adalah proses bagi siswa dalam membangun gagasan dan pemahaman sendiri, maka kegiatan pembelajaran hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal tersebut dengan benar.

Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya perbaikan yang terus- menerus. Perbaikan yang dilakukan di antaranya adalah kurikulum pendidikan, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya. Perbaikan dan pembaharuan yang dilakukan bertujuan untuk dapat mengembangkan suatu potensi yang ada pada diri peserta didik secara maksimal, sehingga dapat menghasilkan generasi penerus yang cerdas, mandiri, dan memiliki daya saing di tingkat Internasional.

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar siswa belajar. Menurut E. Mulyasa, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan

---

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum teori dan Praktek*, (Bandung: remaja Rosdakarya, 2006), hal. 117

<sup>3</sup> Hisyam Zani dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007), hal. xvi-xvii



belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.<sup>4</sup>

Strategi mengajar yang baik adalah strategi yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta tujuan pengajarannya. Suatu strategi mengajar mempunyai spesifikasi tersendiri, artinya suatu strategi yang cocok untuk suatu materi belum tentu cocok jika diterapkan pada materi lainnya. Penerapan strategi yang bervariasi akan dapat mengurangi kejenuhan pada diri siswa dalam menerima pelajaran, hal ini juga merupakan upaya untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan.

Sistem pembelajaran di sekolah biasanya bersifat klasikal melalui strategi konvensional, yaitu strategi yang menggunakan sistem sederhana seperti: ceramah, diskusi, dan kerja kelompok. Dalam menentukan metode pembelajaran guru juga harus memperhatikan faktor siswa sebagai subjek belajar. Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, perlu guru yang kreatif agar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat

---

<sup>4</sup> E. Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal.32

agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPA, maka peneliti menjumpai beberapa permasalahan<sup>5</sup> :

1. Rendahnya prestasi belajar siswa karena kurangnya penggunaan strategi pengajaran di kelas, hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa kelas VA MIN Tempel yang nilainya masih di bawah KKM pada mata pelajaran IPA.
2. Strategi yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.
3. Kurangnya kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya hingga membuat suasana kelas menjadi tidak kooperatif dalam proses pembelajarannya.

Peneliti melihat permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika berinteraksi dalam proses pembelajaran, sedangkan idealnya proses pembelajaran menjadi proses transformasi ilmu dan kebudayaan yang berjalan dengan baik dan kondusif tanpa ada hambatan dalam prosesnya. Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah sampai saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas riil di lapangan (MIN Tempel) kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung

---

<sup>5</sup> Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Dewi Kurniawati, S.Si selaku guru IPA kelas V A MIN Tempel pada tanggal 23 November 2011 pukul 10.00 WIB di Ruang Guru.

monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran ditakuti dan selalu dianggap sulit oleh siswa, termasuk didalamnya adalah IPA atau Sains<sup>6</sup>. Selain itu, di dalam pembelajaran IPA anak menjadi cepat bosan dikarenakan strategi pembelajaran yang tidak menarik yakni cenderung ceramah, di mana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan siswa menjadi pasif. Beberapa penyebab lainnya adalah pembelajaran IPA di sekolah lebih menekankan pada aspek kognitif saja dengan menggunakan hafalan dalam upaya menguasai ilmu pengetahuan, bukan mengembangkan keterampilan berpikir siswa, mengembangkan aktualisasi konsep dengan diimbangi pengalaman konkret dan aktivitas bereksperimen. Dalam proses belajar siswa, tidak dipungkiri lagi bahwa pembelajaran IPA di Sekolah belum sesuai dengan yang diharapkan. Pendidik di sekolah kebanyakan belum memahami dengan benar bagaimana mengajar IPA dengan benar, dan bagaimana agar belajar IPA dilakukan dalam suasana menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti bersama guru mata pelajaran yaitu Ibu Dewi Kurniawati, S.Si., ingin melakukan perbaikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA dengan menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok - kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan,

---

<sup>6</sup> Berdasarkan hasil observasi selama pratindakan tanggal 09 November 2011 di Ruang kelas V A MIN Tempel

jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Strategi ini akan meningkatkan kerjasama tim dan juga sifat bertanggungjawab peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Dengan adanya pembagian kelompok secara heterogen ini untuk memupuk kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya. Apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yaitu dalam bentuk kuis dan permainan.<sup>7</sup> Strategi ini juga merupakan alternatif yang tepat dalam rangka menjadi *problem solving* (pemecah masalah) terhadap permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta,. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA kelas VA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta?
2. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas VA setelah menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta?

---

<sup>7</sup> Hamruni, *Strategi dan Model – Model Pembelajaran Aktif – Menyenangkan*, ( Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009 ), hal. 281.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA kelas VA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas VA dalam mata pelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta setelah diterapkannya strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Dapat menemukan teori atau pengetahuan baru tentang peningkatan prestasi belajar IPA melalui penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
  - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti
    - 1) Mampu menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
    - 2) Menambah wawasan mahasiswa dalam memperkaya diri dengan beragam strategi pembelajaran yang menyenangkan.
    - 3) Sebagai bekal menjadi guru yang profesional.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kelompok belajar terhadap mata pelajaran IPA
- 2) Memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dengan yang selama ini dialami sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada diri siswa
- 3) Memaksimalkan potensi siswa dalam dinamika kelompok.
- 4) Siswa terlatih untuk dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas baik dengan sesama siswa maupun dengan guru
- 5) Menghilangkan anggapan bahwa belajar kelompok itu cukup dikerjakan oleh satu atau dua orang saja sehingga memupuk tanggung jawab individu maupun kelompok

c. Bagi Guru Bidang Studi

- 1) Menambah wawasan guru tentang pentingnya mengembangkan dan memperbarui strategi pembelajaran konvensional ke strategi pembelajaran kooperatif.
- 2) Menambah wawasan guru dalam penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Mendorong untuk meningkatkan profesionalisme guru.
- 4) Memperbaiki kinerja guru.

## E. Kajian Pustaka

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Lestari Wilujeng, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2009 dengan judul "*Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*". Lestari Wilujeng menyatakan bahwa prestasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Fiqih setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 70,24 dan siklus II sebesar 81,56. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dan II, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.<sup>8</sup>
2. Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh saudara Dwi Juli Priyono, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2009 dengan judul "*Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Qira'ah Untuk*

---

<sup>8</sup> Lestari Wilujeng, "*Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* ", Dalam Skripsi, (Yogyakarta: Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2009).

*Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta II (Classroom Action Research)”.*

Dwi Juli Priyono menyatakan bahwa proses pembelajaran qira'ah dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII A di MTs Negeri Yogyakarta II. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai hasil *post test* yang signifikan. Adapun hasil nilai rata-rata *post test* dalam pembelajaran qira'ah dengan *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I adalah 77,7 dan pada siklus II adalah 93,7.<sup>9</sup>

3. Penelitian yang ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Rusmila Dewi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2009 dengan judul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al-Qur’an Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta*”. Rusmila Dewi menyatakan bahwa hasil penelitian yang sudah dilakukannya menunjukkan bahwa pembelajaran PAI melalui metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* telah dapat meningkatkan prestasi belajar membaca Al-Qur’an, pada siklus I sebesar 60% dengan kategori sedang. Pada siklus II meningkat sebesar

---

<sup>9</sup> Dwi Juli Priyono, “*Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Qira’ah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta II (Classroom Action Research)*”, Dalam Skripsi,(Yogyakarta : Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2009).



80% dengan kategori tinggi. Nilai rata-rata kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar pada siklus I sebesar 72,6% dengan kategori tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,2% dengan kategori tinggi. Nilai rata-rata tes kemampuan membaca Al-Qur'an pada siklus I sebesar 73% dengan kategori tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 83,2% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitiannya, saudari Rusmila Dewi menyimpulkan bahwa pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada prestasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta pada bidang studi PAI dalam kategori baik.<sup>10</sup>

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan tersebut di atas adalah sama-sama menggunakan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaannya, dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan lebih menitik beratkan pada strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

---

<sup>10</sup> Rusmila Dewi, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al-Qur'an Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta", Dalam Skripsi, (Yogyakarta : Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2009).

## **F. Landasan Teori**

### **1. Prestasi Belajar**

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang sudah diusahakan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian di atas dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.<sup>11</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Setiap kegiatan belajar yang dilakukan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut meliputi kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>12</sup> Hasil belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar dilakukan. Salah satu indikator terjadinya perubahan hasil belajar di sekolah adalah proses belajar

---

<sup>11</sup> Indonesia Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 700

<sup>12</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 168

yang dapat dilihat melalui angka-angka di dalam rapor atau daftar nilai yang diperoleh siswa pada akhir semester.

Pada hakekatnya, prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari perubahan tingkah laku, pengetahuan serta dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri (nilai angka yang diberikan oleh guru). Pengertian prestasi belajar dan karakteristik prestasi belajar adalah sebagai berikut.<sup>13</sup>

1. Prestasi belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang *measurable* (dapat diukur). Untuk mengukur perubahan perilaku tersebut dapat dilakukan test prestasi belajar (*achievement*).
2. Prestasi menunjukkan kepada individu sebagai sebab artinya individu sebagai pelaku.
3. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan menurut standar maupun yang ditetapkan kelompok.
4. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.

Jadi, prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mempelajari suatu materi pembelajaran dalam kurun waktu tertentu dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi atau tes. Keberhasilan penguasaan materi atau hasil belajar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kategori sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 171

- a. Gagal : <40
- b. Kurang : 40 - 55
- c. Cukup : 56 - 65
- d. Baik : 66 - 80
- e. Baik Sekali : 80 – 100<sup>14</sup>

Masalah penilaian hasil pendidikan bukanlah hal yang baru. Maksud penilaian hasil- hasil belajar itu ialah untuk mengetahui (dengan alasan yang bermacam- macam) pada waktu dilakukan penilaian itu sudah sejauh manakah kemajuan siswa atau peserta didik. Hasil dari tindakan mengadakan penilaiannya juga bervariasi. Ada yang menggolongkannya dengan menggunakan lambang A, B, C, D, E, dan ada yang menggunakan skala angka sampai 11 tingkat, yaitu : mulai dari 0 sampai 10, dan ada yang yang memakai penilaian dari 0 sampai 100.<sup>15</sup>

Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi di lingkungan sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi- materi pelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 221

<sup>15</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2006), hal. 296.

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, .....hal. 144

Dari faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, faktor yang mempengaruhi belajar ketiganya saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain. Pengaruh dari faktor-faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal sama sekali. Dalam hal ini seorang guru diharapkan mampu mengantisipasi kemampuan-kemampuan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menjadi penghambat belajar mereka. Dengan demikian cara guru dalam mengantisipasi masalah tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Muhibbin Syah, Pengungkapan hasil belajar meliputi ranah psikologis yang merubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah, khususnya ranah afektif sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.<sup>17</sup>

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator-indikator prestasi belajar siswa sangat diperlukan adanya etika seseorang dalam hal menggunakan alat dan kiat evaluasi.

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal 171

Urgensi pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan alat evaluasi akan menjadi lebih tepat, reliabel, dan valid.

Selanjutnya agar lebih mudah dalam memahami hubungan antara jenis-jenis belajar dengan indikator-indikatornya, berikut ini disajikan sebuah tabel yang menunjukkan jenis, indikator dan cara evaluasi belajar :

**Tabel 1. 1 Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi Belajar<sup>18</sup>**

No.	Ranah/ Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A</b>	<b>Ranah Kognitif</b>		
	1. Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat menunjukkan</li> <li>➤ Dapat membandingkan</li> <li>➤ Dapat menghubungkan</li> </ul>	Tes Lisan Tes Tertulis Observasi
	2. Ingatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat menyebutkan</li> <li>➤ Dapat menunjukkan kembali</li> </ul>	Tes Lisan Tes Tertulis Observasi
	3. Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat menjelaskan</li> <li>➤ Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri</li> </ul>	Tes Lisan Tes Tertulis
	4. Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat memberi contoh</li> <li>➤ Dapat menggunakan secara cepat</li> </ul>	Tes Lisan Penugasan Observasi
	5. Analisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat menguraikan</li> <li>➤ Dapat mengklasifikasikan</li> </ul>	Tes Tertulis Penugasan
	6. Sintesis	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dapat menghubungkan</li> <li>➤ Dapat menyimpulkan</li> </ul>	Tes Tertulis Penugasan
<b>B.</b>	<b>Ranah Afektif</b>		
	1. Penerimaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menunjukkan sikap menerima</li> </ul>	Tes Lisan Tes Skala Sikap

<sup>18</sup> *Ibid.*, hal. 172

	2. Sambutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menunjukkan sikap menolak</li> <li>➤ Berpartisipasi/ terlibat</li> <li>➤ Kesiediaan memanfaatkan</li> </ul>	Observasi  Penugasan Tes Skala Sikap Observasi
	3. Apresiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menganggap penting dan bermanfaat</li> <li>➤ Menganggap indah dan harmonis</li> <li>➤ Mengagumi</li> </ul>	Penugasan Tes Skala Sikap Observasi
	4. Internalisasi (Pendalaman)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengakui dan meyakini</li> <li>➤ Mengingkari</li> </ul>	Tes Skala Sikap Penugasan Observasi
	5. Karakteristik (Penghayatan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	Observasi Penugasan
<b>C.</b>	<b>Ranah Psikomotor</b>		
	1. Ketrampilan Bergerak dan Bertindak	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki dan anggota tubuh lainnya</li> </ul>	Observasi Tes Tindakan
	2. Kecakapan Ekspresi verbal dan Non Verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengucapkan</li> <li>➤ Membuat mimik dan gerak jasmani</li> </ul>	Tes lisan Observasi Tes Tindakan

Berdasarkan 3 aspek yang dijabarkan di atas, peneliti menggunakan ranah kognitif saja dalam melakukan penelitian prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Ranah kognitif tersebut yaitu ingatan, pemahaman, memberikan contoh dan menguraikan kembali materi pembelajaran baik pada waktu mengerjakan LKS, *game* maupun turnamen.

## 2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Secara harfiah, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu tentang alam dan peristiwa yang ada di dalamnya, selain itu IPA juga merupakan sistem pengetahuan alam semesta melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan eksperimen.

Di dalam Al-Qur'an ada isyarat tentang sains atau ilmu pengetahuan yang perlu digali oleh manusia. Isyarat ilmu pengetahuan itu masih bersifat global sehingga memerlukan kesungguhan manusia untuk meneliti atau melakukan eksperimen agar dapat menyingkap isi kandungannya. Sebagai contoh ayat Al Qur'an yang berisi isyarat ilmu pengetahuan adalah sebagai berikut:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Artinya : Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman".<sup>19</sup> (Q.S Yunus :101)

Dalam tersebut Allah SWT memerintahkan kepada Rasul-Nya agar memperhatikan dengan mata kepala dan akal budi mereka segala sesuatu yang ada di langit dan di bumi. Mereka diperintahkan agar merenungkan keajaiban langit yang penuh dengan bintang-bintang, matahari dan bulan, keindahan pergantian malam dan siang, air hujan yang turun ke bumi,

---

<sup>19</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Revisi Terbaru)*, (Semarang: CV Asy-Syifa', 2000), hal. 463.



menghidupkan bumi yang mati, menumbuhkan tanam-tanaman, dan pohon-pohonan dengan buah-buahan yang beraneka warna dan rasa. Hewan-hewan dengan bentuk dan warna yang bermacam-macam hidup diatas bumi, memberi manfaat yang tidak sedikit kepada manusia. Demikian pula keadaan bumi itu sendiri yang terdiri dari gurun pasir, lembah yang terjal, dataran yang luas, samudera yang penuh dengan berbagai ikan yang semuanya itu terdapat tanda-tanda keesaan dan kekuasaan Allah SWT bagi orang-orang yang berfikir dan yakin kepada penciptanya.

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.<sup>20</sup>

Pembelajaran IPA di SD/MI mempunyai tiga tujuan utama : mengembangkan keterampilan ilmiah, memahami konsep IPA, dan mengembangkan sikap yang berdasar pada nilai-nilai yang terkandung

---

<sup>20</sup> Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2006), hal. 108.

dalam pembelajarannya.<sup>21</sup> Anak belajar dengan cara mengonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang diketahuinya, bukan menerima suatu hal dengan pasif. Pembelajaran IPA tidak hanya penentuan dan penguasaan materi, tetapi aspek apa dari IPA yang perlu diajarkan dan dengan cara bagaimana, supaya siswa dapat memahami konsep yang dipelajari dengan baik dan terampil untuk mengaplikasikan secara logis konsep tersebut pada situasi lain yang relevan dengan pengalaman kesehariannya.

Kendala pembelajaran IPA antara lain : persepsi mengenai peran guru di kelas, peran sekolah dalam pendidikan anak, persepsi dan harapan orang tua terhadap guru dan sekolah masih sukar untuk mengubah paradigma yang berpandangan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar. Keterbatasan guru dalam bidang pengetahuan ilmiah dan perasaan kurang percaya diri untuk mengajar IPA merupakan kendala yang lain. Hal ini dikarenakan kebanyakan guru SD/MI merupakan guru kelas yang mengajar beberapa mata pelajaran Persepsi guru terhadap IPA juga sangat menentukan pembelajaran IPA. Guru yang memandang IPA sebagai sekumpulan fakta, konsep, atau teori belaka menyebabkan pembelajaran IPA yang kurang bermakna. Walaupun guru memegang kuat komitmen untuk mendidik siswa dan memandang bahwa siswa perlu belajar IPA, guru menjadi kurang antusias dan tidak yakin akan kemampuan mereka dalam

---

<sup>21</sup> Muhammad Nahadi, Hubungan Islam Dengan Ilmu Pengetahuan Alam dalam Perspektif Sejarah, 03/05/2012 pada pukul 11.13 WIB dikutip dari : [http://atikan-jurnal.com/wp-content/uploads-hadi.ida.sri.atikan.jun\\_.11.pdf](http://atikan-jurnal.com/wp-content/uploads-hadi.ida.sri.atikan.jun_.11.pdf).

pembelajaran IPA. Hal ini kurang menstimulasi siswa untuk belajar secara aktif .

Masalah tersebut, ditambah sistem ujian akhir nasional yang sangat menekankan pada pemahaman konsep, merupakan suatu dilemma. Sistem tersebut mengakibatkan IPA diajarkan hanya sebagai sekumpulan fakta, konsep, terutama pada kelas 5 dan 6. Guru merasa perlu mempersiapkan siswa menghadapi ujian akhir nasional dengan cara drilling supaya mereka dapat tepat menjawab soal. Dedikasi guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa pada bidang IPA dan memberikan bekal nilai-nilai ilmiah yang terkandung dalam pembelajaran IPA menurun tajam bersamaan dengan tahap persiapan menghadapi ujian. Di samping itu, jumlah siswa dalam kelas merupakan kendala utama pembelajaran IPA. Jumlah siswa di atas 20 anak dalam satu kelas menyebabkan guru kesulitan untuk mengatasi masalah perbedaan kemampuan individu. Contoh kendala lain adalah ketersediaan waktu, ketidakcocokan antara kurikulum, pembelajaran, dan evaluasi, keterbatasan sumber belajar; pola hubungan antara guru dan siswa, dan lain-lain.

Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah mata pelajaran IPA diharapkan ada penekanan dalam pembelajaran *salingtemas* (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.<sup>22</sup> Di dalam pembelajaran IPA sebaiknya

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hal. 108

dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting dalam kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah lebih menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.<sup>23</sup>

### **3. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Pembelajaran kooperatif dapat membuat kemajuan besar pada siswa ke arah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas mereka dengan cara- cara yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai karena tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama temannya. Pengetahuan itu tidak lain diperoleh dari gurunya belajar kelompok. Seorang teman haruslah memberika kesempatan kepada teman lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara menghargai pendapat orang lain, saling mengoreksi kesalahan, dan saling membetulkan satu sama lain.

#### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang, dengan kemampuan

---

<sup>23</sup> Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi*....., hal. 109

yang heterogen artinya setiap kelompok terdiri dari campuran kemampuan akademis, jenis kelamin, dan latar belakang agama sosio-ekonomis serta etnik untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.<sup>24</sup> Untuk menyelesaikan tugas kelompoknya setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama serta saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Penelitian Slavin mengatakan : ”bahwa delapan puluh enam persen dari keseluruhan siswa yang diajar dengan *Cooperative Learning* memiliki prestasi belajar yang tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran yang lainnya”.

Menurut Anita Lie sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong-royong” atau pembelajaran kooperatif. Lebih jauh dikatakan, pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau sebuah tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.<sup>25</sup>

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam strategi pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling

---

<sup>24</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Massachusset: Allyn dan Bacon, 1995), hal. 4

<sup>25</sup> H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 20

mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih sering mengganti pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual dan dorongan yang individual. Apabila diatur dengan baik, siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan.<sup>26</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui keterampilan proses. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang kemampuannya heterogen. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu dalam memahami suatu bahan ajar. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi dan saling membantu teman sekelompoknya dalam mencapai ketuntasan.<sup>27</sup>

Untuk mencapai hasil yang maksimal dari strategi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), para siswa atau anggota kelompok harus menerapkan lima unsur utama sebagai berikut : 1) saling

---

<sup>26</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* Teori, Riset dan Praktik, (Bandung:Nusa Media, 2009), hal. 4

<sup>27</sup> *Ibid*, hal. 73

ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, 5) evaluasi proses kelompok.<sup>28</sup>

Adapun ciri- ciri *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
- b) Siswa dalam kelompok sehidup- semati.
- c) Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
- d) Membagi tugas dan tanggung jawab yang sama.
- e) Akan dievaluasi untuk semua.
- f) Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerjasama.
- g) Diminta mempertanggungjawabkan individual materi yang ditangani.<sup>29</sup>

Dari beberapa uraian mengenai definisi pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang perlu untuk dikembangkan di dunia pendidikan sekarang ini. Sebab dengan adanya pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa bekerjasama dalam belajar sekaligus masing-masing siswa bertanggung jawab pada aktifitas belajar anggotanya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai

---

<sup>28</sup> Anita Lie. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang – Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 31

<sup>29</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadia Media Group, 2009), hal. 270

materi pelajaran dan menyelesaikan tes perorangan dengan baik. Selain itu, pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang dapat berubah pola pembelajaran baik dari segi guru dan siswa.

**b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Ada 3 tujuan pembelajaran *Cooperative Learning*, yaitu :

1) Hasil Belajar Akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

2) Penerimaan Terhadap Keragaman

Memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas- tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Mengajarkan kepada siswa tentang keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, model ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> H. Isjoni, *Pembelajaran.....*, hal. 39



#### 4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

##### a. Pengertian Strategi *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games-Tournaments* (TGT)

*Teams Games-Tournaments* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.<sup>31</sup> Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah setelah siswa bekerja dalam tim atau sama dengan Pembelajaran Tim Siswa (PTS).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

---

<sup>31</sup> Robert E Slavin, *Cooperative Learning*.....hal. 13

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik (*game*). Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

**b. Komponen dan Pelaksanaan *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran**

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Lima komponen utama tersebut penjabarannya adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas (*Class Precentation*)

Materi pelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran langsung atau diskusi

bahan pelajaran yang dilakukan guru. Materi pengajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan turnamen. Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan lembaran kerja siswa.

Pada tahap ini guru memulainya dengan memberikan tujuan pembelajaran, memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari, memperkenalkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan memberi penekanan dalam pembelajaran sebagai berikut : 1) mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok, 2) menekankan bahwa belajar adalah memahami makna dan bukan sekedar hafalan, 3) memberi umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman siswa, 4) memberi penjelasan atau alasan mengapa jawaban itu benar atau salah, 5) beralih pada materi berikutnya jika siswa telah memahami masalah yang ada.

## 2) Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)

Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil terdiri dari 5-6 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok mempunyai sifat heterogen dalam hal jenis kelamin dan kemampuan akademik yang berbeda. Sebelum materi pelajaran diberikan kepada siswa dijelaskan terlebih dahulu

bahwa mereka akan bekerjasama dalam kelompok selama beberapa minggu dan memainkan permainan akademik untuk menambah poin bagi nilai kelompok mereka, dan bahwa kelompok yang nilainya tinggi akan mendapat bintang penghargaan.

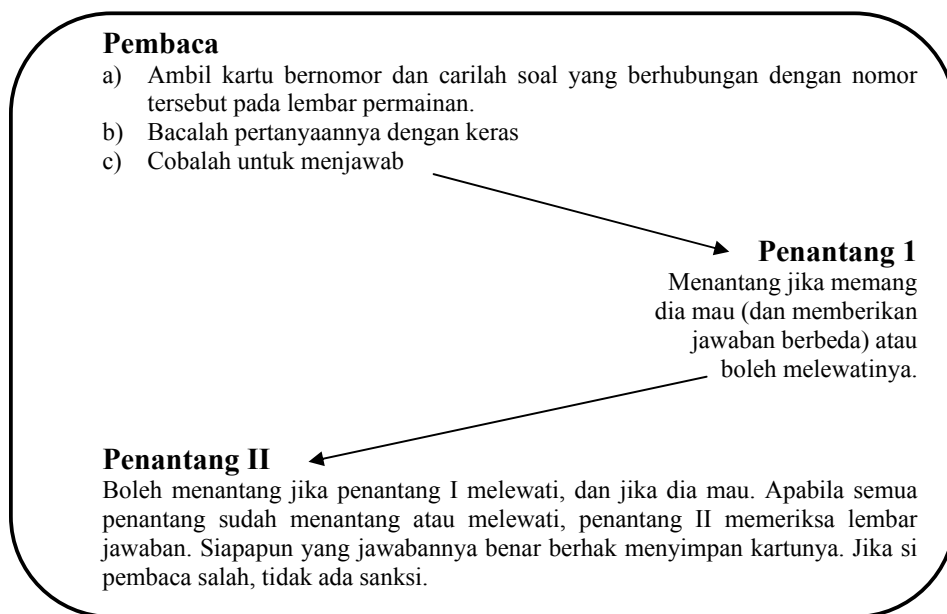
Kepada masing-masing kelompok diberikan untuk mengerjakan LKS yang telah disediakan. Fungsi utama kelompok ini adalah memastikan semua anggota kelompok belajar, dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen. Setelah guru memberikan materi I, kelompok bertemu untuk mempelajari lembar kerja dan materi lainnya. Dalam belajar kelompok, siswa diminta mendiskusikan masalah secara bersama-sama, setelah itu membandingkan jawabannya dengan kelompok lain, dan yang terakhir adalah mengoreksi jika teman satu kelompok membuat kesalahan.

### 3) Permainan (*Games*)

Pada game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan sifatnya untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan didesain seperti meja cerdas cermat.,

Masing- masing kelompok harus bekerjasama dan lebih mengunggulkan kekompakan mereka dalam menjalankan *game* tersebut. *Game* berupa nomor- nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Aturan permainan dalam TGT dapat dijabarkan sebagai berikut :<sup>32</sup>

**Gambar 1.1 Aturan Permainan Dalam TGT**



#### 4) Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan (*Tournament*) adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.<sup>33</sup> Turnamen dilaksanakan di kelas dengan guru sebagai juri utamanya.

<sup>32</sup>*Ibid.*,hal. 173

<sup>33</sup>*Ibid.*, hal. 166

Turnamen dapat dilaksanakan tiap bulan atau tiap akhir pokok bahasan. Untuk melaksanakan turnamen, langkahnya adalah sebagai berikut:

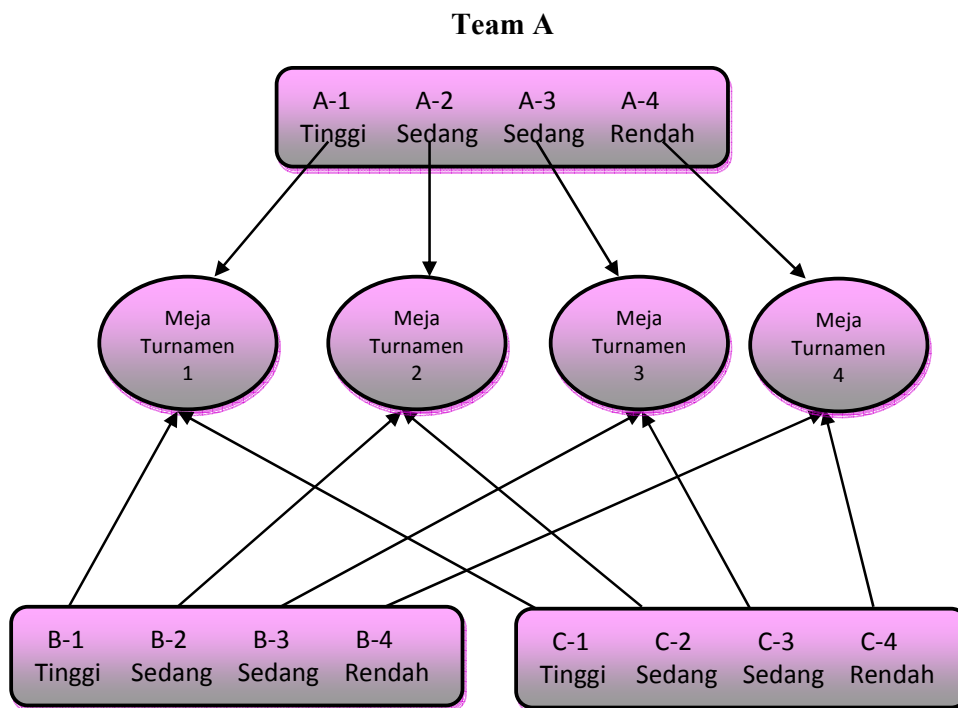
- a) Membentuk meja turnamen, disesuaikan dengan banyaknya siswa pada setiap kelompok
- b) Menentukan rangking (berdasarkan kemampuan) setiap siswa pada masing-masing kelompok
- c) Menempatkan siswa dengan rangking yang sama pada meja yang sama
- d) Masing-masing siswa pada meja turnamen bertanding untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya.

Skor siswa dari masing-masing kelompok dikumpulkan, dan ditentukan kelompok yang mempunyai jumlah kumulatif tertinggi sebagai pemenang pertandingan.

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Jika jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Berikut ini adalah gambar penjabaran dari turnamen pada strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)<sup>34</sup> :

**Gambar 1.2 Penjabaran Turnamen Dalam *Teams Games Tournament* (TGT)**



Keterangan gambar :

Pada turnamen pertama, guru menunjukkan siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja turnamen tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 168

berikutnya yang lebih tinggi. Skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).

Penghargaan kelompok dilakukan setelah *game* dan turnamen selesai dan diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi atau disebut dengan “**Super Team**”. Guru mengumumkan kelompok yang menang. Hadiah (*reward*) yang diberikan adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya akan dikumpulkan sampai pertemuan yang terakhir yaitu pada akhir siklusnya. Oleh karena itu kepada setiap siswa dalam kelompoknya diharapkan dapat menyimpan penghargaan tersebut dan jangan sampai hilang atau tertukar dengan kelompok lain.

**Tabel 1.2 Kriteria skor dan predikat team dalam TGT**

Kriteria ( Rerata Kelompok )	Predikat
$\geq 45$	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team



Nilai perkembangan tim dihitung berdasarkan hasil perolehan jumlah skor game dan skor nilai turnamen yang diperoleh anggota kelompok untuk timnya., sehingga setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberi sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT**

Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kelebihan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :<sup>35</sup>

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain

---

<sup>35</sup> <http://ekocin.wordpress.com/2011/11/11/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/diunduh> 11 November 2011 pukul 09.17.

- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :<sup>36</sup>

1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

## **G. Hipotesis Tindakan**

Dari kajian teori dan telaah pustaka yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis : "Penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta".

---

<sup>36</sup> Robert E Slavin, *Cooperative Learning*.....hal. 168

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V A Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MIN Tempel Sleman Yogyakarta*” ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Class Action Research (CAR)*, yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif guna menemukan suatu masalah, merumuskannya, dan mencari *problem solving* dari permasalahan tersebut. Kolaboratif artinya peneliti bekerjasama dengan guru IPA kelas VA, yaitu Ibu Dewi Kurniawati, S.Si untuk melakukan penelitian dengan tujuan memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktik cara belajar mengajar. Hubungan anggota dalam tim kolaborasi bersifat kemitraan, sehingga kedudukan guru IPA dengan peneliti adalah sama, untuk memikirkan persoalan-persoalan yang akan diteliti dalam penelitian tindakan, dengan demikian peneliti dituntut untuk bisa terlibat secara langsung dalam penelitian tindakan kelas ini. Partisipatif artinya peneliti dibantu teman sejawat.

### **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta yang berlokasi di Dusun Gandok Tambakan Desa Sinduharjo Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Yogyakarta. Waktu

pelaksanaan penelitian dilaksanakan tanggal 20-27 Februari 2012 pada semester genap tahun pelajaran 2011/ 2012.

### **3. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian yang peneliti ambil adalah siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan jumlah siswa 37 anak, yang terdiri dari 19 siswa putra dan 18 siswa putri. Jumlah siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta ini termasuk kelas besar.

Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA pada semester genap tahun ajaran 2011/ 2012.

### **4. Desain Penelitian**

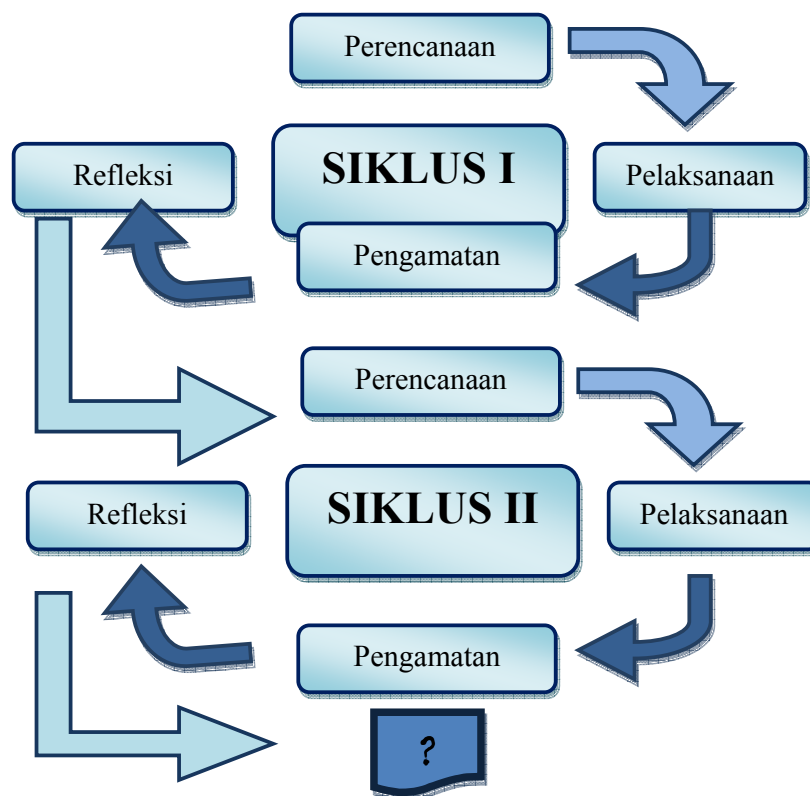
Komponen-komponen desain penelitian yang dikembangkan oleh para ahli pada umumnya hampir sama. Dalam desain penelitian Kemmis & Taggart terdapat komponen perencanaan (*planning*), tindakan dan pengamatan, refleksi (*reflecting*). Desain penelitian John Elliot terdapat komponen perencanaan (*planning*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Sedangkan desain penelitian Hopkins terdapat komponen perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*observing*), analisis, refleksi (*reflecting*).

Dalam hal ini peneliti menggunakan desain penelitian dari Kemmis dan Taggart, model atau desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan (*planning*),

pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Adapun model dan penjelasan untuk masing- masing tahap dapat digambarkan sebagai berikut :<sup>37</sup>

**Gambar 1.3 Siklus Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**



Hubungan antara keempat komponen tersebut yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). menunjukkan sebuah siklus (putaran) berkelanjutan dan berulang. Siklus inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK),

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 16

yaitu bahwa PTK harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan satu kali tindakan saja melainkan terus berulang sampai suatu masalah yang dihadapi dapat terselesaikan.

## **5. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan tujuan penelitian. PTK yang akan dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini akan dijabarkan sebagai berikut :

### **a. Personel Yang Terlibat**

Di dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru IPA kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta yaitu Ibu Dewi Kurniawati, S.Si. untuk membentuk tim kolaborasi, di mana masing- masing anggota tim memiliki kedudukan yang sama. Peneliti sebagai observer sedangkan guru IPA sebagai pelaksana pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bersama siswa kelas VA.

### **b. Penyusunan Instrumen Pembelajaran**

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen game, instrumen turnamen, Lembar Kerja Siswa (LKS)

dan soal *Pre Test* dan *Post Test* yang dibuat peneliti setelah berkonsultasi dengan guru IPA berdasarkan penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

### **c. Skenario Tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Kegiatan pra tindakan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum diterapkannya *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu dengan melakukan observasi di kelas saat pembelajaran IPA berlangsung dan wawancara dengan guru bidang studi IPA beserta wawancara dengan siswa kelas VA MIN Tempel. Adapun rincian pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

#### **1) Siklus I**

##### **a) Perencanaan (*planning*)**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini meliputi :

- (1) Membuat RPP tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan strategi TGT yang dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa.
- (2) Persiapan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan
- (3) Membuat lembar pengamatan untuk mengamati proses pembelajaran.

- (a) Lembar pengamatan untuk siswa : aktifitas dalam pembelajaran, memahami soal, sportif dalam memainkan *game* dan turnamen, dll.
  - (b) Lembar observasi untuk guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar : proses kegiatan belajar mengajar, strategi yang digunakan, cara penyampaian konsep, cara menggunakan alat peraga, dll.
- (4) Membuat pedoman wawancara untuk siswa dan guru.
  - (5) Membuat instrumen *game* dan soal- soal turnamen.
  - (6) Persiapan soal *pre test* dan *post test* yang akan diberikan selama dua siklus empat kali pertemuan. Soal disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru IPA kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta.
  - (7) Pembentukan kelompok, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar, tiap kelompok terdiri dari lima sampai enam siswa, dengan kemampuan dan jenis yang heterogen. Pembagian kelompok ini berdasarkan pertimbangan guru dan nilai MID semester ganjil tahun ajaran 2011/2012.

**b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Pada tahap ini, guru melaksanakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah



direncanakan. Dalam usaha ke arah perbaikan suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini meliputi :

(1) Tahap Penyajian Materi

- (a) Guru memberikan apersepsi lalu menyampaikan indikator yang harus dicapai pada hari itu serta memberikan motivasi tentang materi yang akan dipelajari.
- (b) Guru mengajarkan materi pembelajaran secara garis besarnya saja.

(2) Tahap Belajar Dalam Kelompok

- (a) Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing- masing.
- (b) Siswa menunjukkan yel-yel kekompakan yang telah dibuat bersama kelompoknya masing-masing.
- (c) Siswa mempunyai tugas untuk mengerjakan LKS secara kelompok.
- (d) Setiap siswa wajib bekerjasama dalam memahami materi, dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian

agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas.

(3) Tahap Kompetisi dan *Game*

(a) Dalam tahap ini permainan diikuti oleh semua kelompok. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan. Permainan berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kekompakan siswa. Bentuk *game* dibuat oleh peneliti bersama dengan guru yang bersangkutan.

(b) Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam setiap *game* yang diberikan kepada masing-masing kelompok.

(c) Nilai dan poin yang diperoleh siswa diakumulasikan dengan teman sekelompoknya. Nilai rata-rata dari nilai akumulasi tersebut menjadi nilai kelompok.

4) Tahap Turnamen Antar Kelompok

(a) Turnamen dilakukan tiap akhir siklus. Turnamen diadakan adalah untuk mengukur tingkat kemampuan siswa serta sistem kerjasama mereka dalam memecahkan suatu masalah.

(b) Setiap anggota kelompok wajib berpartisipasi dalam turnamen kelompok.

5) Tahap Penghargaan (Pemberian *Reward*)

Penghargaan diberikan kepada :

- (a) kelompok yang mendapatkan poin tertinggi
- (b) Kelompok yang mempunyai nilai sesuai kriteria yang sudah ditentukan. Rata-rata poin dari hasil turnamen dan game digunakan sebagai penentu kriteria.

**c) Observasi (*Observing*)**

Observasi yang dilakukan selama dua siklus empat kali pertemuan dalam pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta ini berlangsung sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh pengamat lain (*observer*) , yaitu Nur Lailiyah dan Desiana Intan Pertiwi yang turut dalam mengamati jalannya pembelajaran IPA di kelas. Untuk mengamati proses pembelajaran IPA, digunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui jalannya pembelajaran IPA Kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### **d) Refleksi (*Reflecting*)**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang telah diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan guru mengenai hasil pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari diskusi yang dilakukan akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

#### **2) Siklus II**

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus II dimaksudkan sebagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I. Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hanya saja pada siklus II ditekankan dengan tujuan untuk perbaikan siklus I. Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru dengan berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus I. Menurut Rochiati Wiriaatmadja, apabila perubahan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran telah tercapai, atau apa yang

diteliti telah menunjukkan keberhasilan, maka siklus dapat diakhiri<sup>38</sup>.

#### **d. Teknik Pengumpulan Data**

Metode atau teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai macam teknik<sup>39</sup>, antara lain :

- 1) Observasi : metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data peningkatan prestasi belajar siswa. Di dalam lembar observasi berisi tentang catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas.
- 2) Wawancara atau *interview* : sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar. Kelebihan wawancara adalah bisa kontak langsung dengan siswa dan guru sebagai narasumber dalam wawancara, sehingga dapat mengungkapkan jawaban mengenai fakta, keyakinan, perasaan,dll.<sup>40</sup> Wawancara peneliti adakan secara tidak terstruktur dan dilakukan di luar jam pembelajaran IPA dengan menggunakan panduan wawancara, guna mengetahui tanggapan, aktivitas dan respon siswa terhadap pembelajaran

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, hal. 103

<sup>39</sup> Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana, *Classroom Action Research Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta : Rahayasa research and Training), hal. 69

<sup>40</sup> *Ibid.*, hal. 76

IPA kelas VA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

3) Dokumentasi : metode dokumentasi yang digunakan berupa LKS, lembar *game* dan pertanyaan, lembar turnamen, daftar kelompok siswa, dan rekaman hasil wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dokumentasi foto dan rekaman untuk memberikan gambaran secara lebih nyata mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung.

4) Tes (*Pre Test dan Post Test*)

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Tes kemampuan awal diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum memahami suatu materi. Tes akhir siklus diberikan untuk mengetahui sejauh mana kompetensi siswa setelah mempelajari materi yang diberikan pada siklus 1, sedangkan tes siklus II diberikan untuk mengetahui kompetensi siswa setelah mempelajari materi pada siklus II. Hasil tes pada akhir siklus dihitung rata-ratanya, hasil tes belajar pada siklus I dibandingkan dengan hasil tes pada siklus II, jika mengalami peningkatan maka diasumsikan strategi *Cooperatif Learning*

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V A MIN Tempel.

- 5) Jurnal harian/ catatan lapangan, berisi catatan kejadian yang belum terdapat dalam lembar observasi, jurnal ini digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran pada siswa maupun guru.

**e. Metode Analisa Data**

Dalam melakukan analisis data prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA, peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang didasari data kuantitatif setelah menghitung semua komponen penilaian dan mengambil rata-ratanya. Analisis ini berkaitan dengan uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran. Hasil analisis nantinya akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya. Data- data yang diperoleh tersebut dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu :

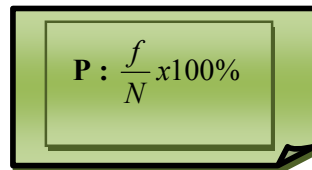
- 1) Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal- hal pokok, memfokuskan pada hal- hal penting, dicari tema dan polanya lalu membuang yang tidak perlu.

## 2) Display Data

Data disajikan dalam bentuk tabel yang mudah dibaca dan dipahami baik secara keseluruhan maupun secara bagian- bagiannya.

Untuk menghitung data- data yang berupa angka, produk *pre test* dan *post test* peneliti akan menggunakan rumus TDF (Tabel Data Frekuensi), yaitu :<sup>41</sup>


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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

f : Frekuensi jawaban responden

N : *Number of Cases* (jumlah sample)

100% : Bilangan konstan.

## 3) Simpulan

Data yang diperoleh setelah dianalisis kemudian diambil kesimpulan. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain bahwa yang menjadi petunjuk keberhasilan suatu proses belajar mengajar adalah adanya peningkatan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang terlibat dalam perubahan aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Anas Sudjiono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1994), hal. 40-41

<sup>42</sup> Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*.....hal. 121.



## **I. Indikator Keberhasilan**

Komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatnya prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA, yaitu meningkat dari pra tindakan ke siklus I, siklus I ke siklus II dan telah mencapai kategori tinggi.
2. Jumlah ketuntasan siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA meningkat dari pra tindakan ke siklus I, siklus I ke siklus II.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran pembahasan secara menyeluruh dan sistematis dalam skripsi ini, akan disusun sistematikanya sebagai berikut :

Bab I : pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah penulisan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka yang relevan, landasan dan kajian teori yang relevan, dan sistematika pembahasan.

Bab II : berisi gambaran umum objek penelitian yaitu deskripsi data madrasah yang meliputi : letak dan keadaan geografis MIN Tempel, sejarah berdiri dan perkembangannya, dasar dan tujuan pendidikannya, struktur organisasinya, data guru dan karyawan MIN Tempel, data siswa MIN Tempel, data siswa kelas V A MIN Tempel, serta keadaan sarana dan prasarana MIN Tempel.

Bab III : berisi gambaran proses pelaksanaan penelitian dalam artian pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di MIN Tempel, yang meliputi : kegiatan pra penelitian tindakan kelas, gambaran dan hasil penelitian tindakan kelas terhadap objek penelitian di atas yang disusun sebagai berikut : konsep dan rancangan pembelajaran dengan penerapan teori pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, pelaksanaan pembelajaran penerapan TGT, peningkatan aktivitas individu dan dinamika kelompok , serta deskripsi penelitian baik siklus I maupun siklus II, serta pembahasannya, data observasi atau pengamatan langsung di lapangan dalam proses pembelajaran IPA siswa kelas V A dan hasil wawancara, pembahasan, keterbatasan penelitian.

Bab IV : bab ini adalah penutup yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian, saran- saran, kata penutup, dan bagian akhir dari skripsi ini adalah daftar pustaka, lampiran untuk memperjelas proses penelitian.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA**

#### **A. Letak Geografis**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang menurut Keputusan Menteri Agama RI nomor 372 tahun 1993 mempunyai kurikulum pendidikan dasar yang berciri khas Agama Islam.

Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta ini sangat strategis dipandang dari salah satu faktor pendidikan, yaitu lingkungan yang representatif, nyaman dan aman jauh dari keributan dan kebisingan seperti halnya di kota-kota besar, sebab MIN Tempel Sleman Yogyakarta ini terletak di sebuah desa yang jauh dari keramaian kota, kurang lebih 10 km dari kota kabupaten. Tepatnya lokasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel ini berada di Dusun Gandok Tambakan Desa Sinduharjo Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Yogyakarta. Sedangkan batas-batas lokasi sebagai berikut:

1. Sebalah utara (depan) berbatasan dengan jalan raya desa Gandok
2. Sebelah timur dibatasi oleh sungai
3. Sebelah selatan dibatasi oleh sawah, area tanah plungguh dan karoseri dolasindo.

4. Sebelah barat berbatasan dengan Dusun Gandok, desa Sinduharjo, Ngaglik, Sleman.<sup>43</sup>

## **B. Sejarah Singkat dan Perkembangan MIN Tempel Sleman Yogyakarta**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta berdiri sejak tanggal 31 Mei 1980 yang berkedudukan di dusun Gandok Tambakan Desa Sinduharjo Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Yogyakarta. Pada awalnya, sesuai dengan lampiran keputusan nomor 286 dari Keputusan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 1980 tentang Relokasi Madrasah Negeri dan Pendidikan Guru Agama menyebutkan bahwa awal mula Madrasah ini akan didirikan Kecamatan Rongkop Kabupaten Gunung Kidul dengan nama MIN Jipitu. Akan tetapi karena dilihat dari prospek pengembangannya kurang mendukung maka diusulkan untuk dirubah sehingga muncul keputusan tersebut. Dengan adanya surat keputusan ini maka MIN Jipitu Rongkop Kabupaten Gunung Kidul di ubah menjadi MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.<sup>44</sup>

Di kabupaten Sleman MIN Tempel semula akan didirikan di Kecamatan Tempel sebagai tindak lanjut dari penegerian MI Al-Islam yang berlokasi di Dusun Ngusit Desa Margurejo Kecamatan Tempel yang juga berada di bawah Yayasan Ma'arif, sebuah lembaga pendidikan di bawah pengurus Cabang Nahdlatul Ulama Kabupaten Sleman. Namun dalam perkembangannya Yayasan Ma'arif tidak memberikan izin proses penegerian tersebut, sehingga lokasinya di alokasikan ke wilayah Kecamatan Ngaglik

---

<sup>43</sup> Dokumentasi : *Profil MIN Tempel*, dikutip tanggal 28 Maret 2012

<sup>44</sup> Dokumentasi : *Sejarah MIN Tempel*, dikutip 28 maret 2012

menindak lanjuti embrio Madrasah yang telah dibidani oleh Pondok Pesantren Ki Ageng Giring. Disini, masyarakat yang 95% beragama Islam sangat antusias dalam mendukung pendirian Madrasah. Karena dengan dukungan masyarakat ini, tetapi namanya tetap nama semula sesuai dengan SK yaitu MIN Tempel, Madrasah ini dapat didirikan di Dusun Gandok Tambakan Desa Sinduharjo, Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

Tokoh yang membantu pendirian MIN Tempel Sleman Yogyakarta ini tidak lain adalah pengurus Pondok Pesantren Ki Ageng Giring sendiri yaitu KH. Zaini Adnan dan KH. Bisri Marsum. Melalui kerjasama dari pihak madrasah bersama pondok pesantren yang bahu- membahu mampu mengembangkan MIN Tempel hingga sekarang. Dalam hal ini sebagai sebuah penghargaan, Ketua Komite Madrasah dipercayakan kepada KH. Zaini Adnan selaku pengasuh Pondok Pesantren Ki Ageng Giring. Secara independen komite Madrasah ini dapat memberikan arahan, masukan dan pengawasan terhadap jalannya Madrasah agar dapat berkembang lebih dinamis. Karena itu pula tidak mengherankan apabila kegiatan-kegiatan keagamaan yang diselenggarakan madrasah senantiasa bersentuhan dengan pondok pesantren Ki Ageng Giring sebagai *Steakholder* utama.

Perkembangan MIN Tempel Sleman Yogyakarta yang cukup baik pada tahapan awalnya juga tidak lepas dari dukungan masyarakat disekitar Madrasah yang sangat mendukung pendirian Madrasah ini. Hal ini lebih disebabkan karena animo masyarakat yang sangat besar menyekolahkan anak-anaknya di lembaga pendidikan keagamaan.padaahal pada kenyataannya belum

ada lembaga pendidikan keagamaan tingkat sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Ngaglik.

Madrasah yang lokasinya berhadapan dengan KUA Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman ini, perkembangan siswanya dari tahun ke tahun semakin meningkat. Pada awal didirikan telah mendapat 12 siswa, dan dalam 6 tahun pertama yaitu tahun 1980 sampai dengan tahun 1986 telah mendapatkan 76 siswa, sedangkan pada 5 tahun terakhir yaitu tahun 2007 sampai dengan 2012 dapat dilihat bagan di bawah ini:

**Grafik 2.1. Grafik Jumlah Siswa MIN Tempel<sup>45</sup>**



Berdasarkan grafik jumlah siswa MIN Tempel Sleman Yogyakarta di atas dapat disimpulkan bahwa semakin hari jumlah siswa MIN Tempel Sleman Yogyakarta semakin mendapat kepercayaan dari masyarakat. Dalam

<sup>45</sup> Dokumentasi : *Grafik Jumlah Siswa MIN Tempel Sleman Yogyakarta*, dikutip tanggal 28 Maret 2012

usianya yang sudah tiga puluh satu tahun, MIN Tempel Sleman Yogyakarta telah mengalami pergantian Kepala Madrasah sebanyak 6 kali yaitu:

1. Tahun 1980 sampai dengan tahun 1989 dipimpin oleh Imam Suwarno
2. Tahun 1989 sampai dengan tahun 1995 dipimpin oleh M. Basir
3. Tahun 1995 sampai dengan tahun 1997 dipimpin oleh H.M. Qoid, BA
4. Tahun 1997 sampai dengan tahun 2003 dipimpin oleh H. Tuyahmin, S.Ag
5. Tahun 2003 sampai dengan 2011 dipimpin oleh Fahrudin, S.Ag
6. Pertengahan tahun 2011 sampai dengan sekarang dipimpin oleh Riyanto, S.Ag, M.Pd.I

### **C. Visi , Misi, Tujuan dan Program MIN Tempel Sleman Yogyakarta**

Setiap lembaga pendidikan baik itu formal maupun non formal pasti mempunyai visi, misi, tujuan dan program lembaga tersebut. Begitu pula dengan MIN Tempel Sleman Yogyakarta juga mempunyai visi, misi, tujuan dan program yang akan dijabarkan sebagai berikut :<sup>46</sup>

VISI : “Mempersiapkan Generasi Muslim dan Muslimah yang berkualitas dalam prestasi, terampil, ulet, dan berakhlakul karimah/terpuji”.

MISI : 1. Menembangkan Daya Fikir dan Dzikir yang maksimal.  
2. Membangkitkan semangat pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar yang efektif.  
3. Membimbing dan mengoptimalkan bakat dan kreatifitas siswa.

---

<sup>46</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Visi, Misi, dan Tujuan MIN Tempel*, dikutip 28 Maret 2012

4. Menciptakan suasana yang harmonis dan religius di Madrasah.
5. Memberikan ketrampilan hidup sejak dini.
6. Mempersiapkan mental spiritual yang mandiri dan disiplin.
7. Memberikan suru tauladan akhlakul karimah.<sup>47</sup>

- TUJUAN :
1. Menyelaraskan antara IPTAK dan IMTAQ.
  2. Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.
  3. Mengembangkan bakat dan kreatifitas.
  4. Menanamkan nilai moral yang harmonis dan agamis.
  5. Menanamkan mental spiritual yang mandiri dan disiplin.
  6. Mencetak kader muslim yang berakhlakul karimah.<sup>48</sup>

- PROGRAM :
1. Memaksimalkan sistem pembelajaran dan pengalaman beragama.
  2. Melaksanakan kegiatan ekstra kulikuler yang sesuai dengan bakat dan minat siswa.
  3. Pelaksanaan terhadap tata tertib sekolah dan pembiasaan anak hidup mandiri.
  4. Melaksanakan hari-hari besar agama nasional.
  5. Membiasakan anak bersikap dan berperilaku sesuai dengan norma agama dan sosial.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Visi, Misi, dan Tujuan MIN Tempel*, dikutip 28 Maret 2012

<sup>48</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Visi, Misi, dan Tujuan MIN Tempel*, dikutip 28 Maret 2012

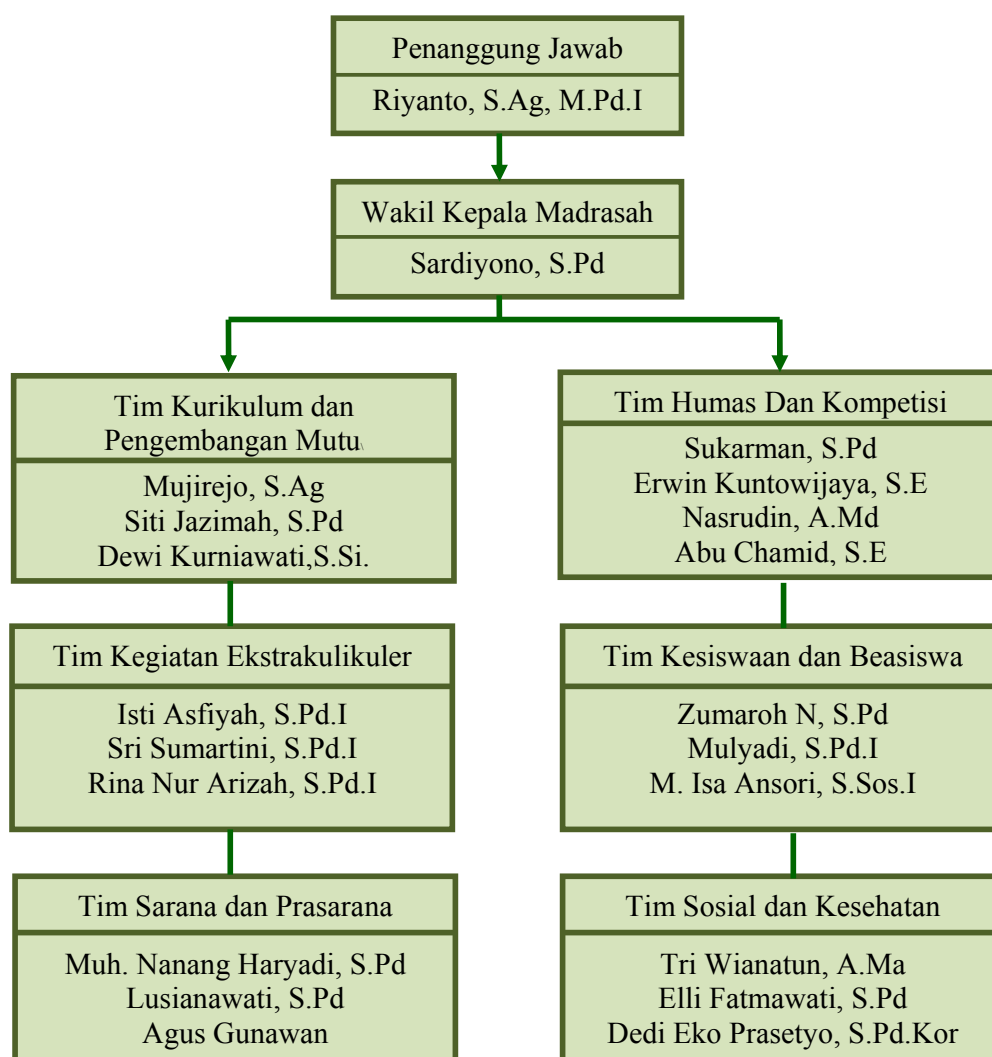
<sup>49</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Visi, Misi, dan Tujuan MIN Tempel*, dikutip 28 Maret 2012



#### D. Struktur Organisasi

Berdasarkan hasil kutipan peneliti yang bersumber pada dokumen struktur organisasi yang ada di MIN Tempel Sleman Yogyakarta, struktur organisasi MIN Tempel Sleman Yogyakarta akan disajikan dalam bentuk tabel struktur organisasi sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Struktur Organisasi MIN Tempel Sleman Yogyakarta<sup>50</sup>**



<sup>50</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Struktur Organisasi MIN Tempel*, dikutip 28 Maret 2012

## E. Guru dan Karyawan

Jumlah tenaga pengajar dan karyawan di Madrasah Ibtidiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta ada 40 personel. Dari keseluruhan jumlah personel tersebut memiliki jenis tugas yang berbeda. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dengan rincian tabel seperti yang tercantum di bawah ini:

**Tabel 2.2 Data Guru dan Karyawan MIN Tempel Sleman<sup>51</sup>**

No	Jenis Tugas	Jumlah
1	Guru	26 Orang
2	Guru Tidak Tetap	4 Orang
3	Pegawai Tetap	4 Orang
4	Pegawai Tidak Tetap	6 Orang

Selanjutnya sebelum menguraikan masalah yang lain, dalam tabel di bawah ini akan diuraikan secara rinci tenaga pengajar yang bertugas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta dan pendidikan terakhir yang mereka tempuh. Uraian tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Data Kepegawaian MIN Tempel Sleman Yogyakarta Tahun 2011/2012<sup>52</sup>**

No	Nama Pegawai	Ijazah Terakhir	Status	Alamat
1	Riyanto, S.Ag, M.Pd.I	S2	KaMad	Godean , Sleman
2	Mujirejo, S.Ag	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
3	Siti Jazimah, S.Pd	S1	Guru	Pakem, Sleman
4	Sumini, A.Ma	S1	Guru	Condongcatur, Sleman

<sup>51</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Data Guru dan Karyawan MIN Tempel*, dikutip tanggal 28 Maret 2012

<sup>52</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Data Kepegawaian MIN Tempel*, dikutip tanggal 28 Maret 2012

5	Mulyadi, S.Pd	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
6	Supriyanta, S.Pd.I	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
7	Siti Chalimah, S.Ag	S1	Guru	Berbah, Sleman
8	Sardiyono, S.Pd	S1	Guru	Jagonalan, Klaten
9	Muh. Ngisom, S.Pd.I	S1	Guru	Triharjo, Sleman
10	Siti Nurjanah, S.Pd.I	S1	Guru	Ngemplak, Sleman
11	Oktiana Westri, S.Pd	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
12	Muh Nanang H, S.Pd	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
13	Zumaroh, S.Pd.I	S1	Guru	Condongcatur, Sleman
14	Abu Chamid, S.E	S1	Guru	Prambanan, Sleman
15	Daroyah, S.Ag	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
16	Hj. Ummu A, S.Pd.I	S1	Guru	Ngemplak, Sleman
17	Sukarman, S.Pd	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
18	Triwianatun, A.Ma	D3	Guru	Pakem, Sleman
19	Isti Asfiah, S.Pd.I	S1	Guru	Berbah, Sleman
20	Dedy Eko P, S.Pd	S1	Guru	Gondokusuman, Yk
21	Sri Sumartini, S.Pd.I	S1	Guru	Godean, Sleman
22	Sumiyarsih, S.Pd.I	S1	Guru	Sayegan, Sleman
23	Lusianawati, S.Pd	S1	Guru	Pakem, Sleman
24	Budiyono, A.Ma	S1	Guru	Ngaglik, Sleman
25	Rina Nur A, S.Pd.I	S1	Guru	Prambanan, Sleman
26	Ratih Wijaya, S.Pd.I	S1	Guru	Gamping, Sleman
27	Agus Gunawan	SMA	Guru	Turi, Sleman
28	Erwin Kuntowi, SE	S1	Guru	Pengok, Sleman
29	Elli Fatmawati, S.Pd.I	S1	GTT	Yogyakarta
30	Dewi Kumalasari, S.S	S1	GTT	Depok, Sleman
31	Dewi Kurnia, S.Si	S1	GTT	Gamping, Sleman
32	Nasrudin, A.Md.	S1	GTT	Ngemplak, Sleman
33	M. Isa Ansori, S.Sos.I	S1	PTT	Ngaglik, Sleman
34	Bajuri	MAN	PTT	Ngaglik, Sleman
35	Junaidi	STM	PTT	Ngaglik, Sleman
36	Dina K, A.Ma	D3	PTT	Depok, Sleman
37	Mujiyono	STM	PTT	Ngaglik, Sleman
38	Sugeng Untoro	SMA	PTT	Ngaglik, Sleman
39	Mukharis, S.Pd.I	S1	Guru	Prambanan, Sleman
40	Ita Laily Jamil	MA	Guru	Depok, Sleman

## F. Keadaan Peserta Didik

Keadaan siswa dalam proses pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan adalah sangat penting, sebab siswa adalah subyek dalam pembelajaran yang akan mengalami perubahan dan perkembangan ke arah tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun keadaan siswa di Madrasah Ibtidiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta ini berasal dari desa di sekitar Madrasah dan sedikit dari luar desa. Sedangkan jumlah siswa saat ini adalah 569 siswa dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Jumlah Siswa Dari Masing-masing Kelas Tahun 2011/2012<sup>53</sup>**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	I A	32 siswa
2	I B	32 siswa
3	I C	32 siswa
4	II A	33 siswa
5	II B	33 siswa
6	II C	35 siswa
7	III A	32 siswa
8	III B	33 siswa
9	III C	32 siswa
10	IV A	33 siswa
11	IV B	31 siswa
12	IV C	32 siswa
13	V A	37 siswa
14	V B	36 siswa
15	V C	33 siswa
16	VI A	37 siswa
17	VI B	36 siswa
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>569 siswa</b>

<sup>53</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Jumlah Siswa Dari Masing-masing Kelas MIN Tempel*, dikutip tanggal 28 maret 2012

Tabel di atas menunjukkan bahwa MIN Tempel Sleman Yogyakarta sudah dikenal, sebab dalam usia yang relatif singkat ternyata para siswanya telah berdatangan dari berbagai dusun dan desa, hal ini menunjukkan adanya hal-hal yang menarik.

Untuk menciptakan lingkungan yang dinamis, MIN Tempel Sleman Yogyakarta merangkai tiga kegiatan, yaitu : kegiatan formal, kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan *vocational* intra. Kegiatan formal adalah kegiatan yang diadakan di dalam kelas yang berupa proses pembelajaran atau interaksi antara guru dan anak didik di dalam kelas, dan dalam sistem pengaturannya diatur dengan serangkaian kurikulum yang sistematis dan teratur.

Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diadakan di luar kelas misalnya sempoa, komputer, tari, pramuka, les (pendalaman materi), qiro'ah. Adapun kegiatan *vocational* intra di MIN Tempel Sleman Yogyakarta yaitu tadarus dan hifdzul qur'an, jama'ah shalat dhuha, jamaah shalat dzuhur, senam kesegaran jasmani, gerakan jum'at bersih dan upacara bendera setiap hari senin.

#### **G. Keadaan Saran dan Prasarana**

Salah satu faktor yang menentukan proses pendidikan dan pembelajaran agar berjalan dengan lancar adalah tersedianya sarana dan prasarana, karena itu setiap lembaga pendidikan harus memilikinya.

Pengadaan sarana dan prasarana di Madrasah sangat berpengaruh terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah. Sarana

dan prasarana itu meliputi : ruang kelas, laboratorium komputer, perpustakaan, koperasi sekolah, alat-alat peraga, halaman sekolah, dll.

Berdasarkan buku dokumentasi MIN Tempel Sleman Yogyakarta sarana dan prasarana yang tersedia di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Gedung madrasah berlantai 2 dengan 13 ruang kelas, 1 ruang Kepala madrasah, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang komputer, 1 ruang UKS, 1 ruang BK, serta ruang-ruang lain yang tidak terkait langsung dengan pembelajaran seperti gudang dan toilet.
2. Ruang belajar, yaitu ruang yang setiap hari digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar.
3. Perpustakaan dengan koleksi buku yang relatif banyak, baik buku pelajaran yang dipakai siswa, buku pegangan guru, maupun buku-buku penunjang lainnya.
4. Peralatan olah raga yang relatif banyak.
5. Ruang UKS
6. Laboratorium komputer dengan 25 unit komputer yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru sesuai dengan jadwal penggunaan. Di samping itu juga memiliki 4 unit laptop.
7. Alat kesenian, termasuk 1 unit peralatan *drum band*.
8. Halaman yang juga dimanfaatkan untuk kegiatan olah raga.
9. Lapangan yang juga dimanfaatkan untuk upacara bendera dan kegiatan olah raga.

10. Warung sekolah yang digunakan untuk penyediaan jajan bagi siswa, di mana warung ini selalu dikontrol kesehatan dan kebersihannya.
11. Alat peraga IPA (mikroskop, kerangka manusia, termometer, dll)
12. Tempat ibadah (Mushola)

#### H. Kurikulum MIN Tempel Sleman Yogyakarta

Dengan dikeluarkannya Permen No. 24 Tahun 2006 tentang KTSP, maka MIN Tempel juga memberlakukan KTSP tersebut, meskipun dalam implementasinya masih sebatas melaksanakan dan mengacu pada Permen No. 22 dan 23 Mendiknas tersebut. Adapun kurikulum yang pernah diberlakukan di MIN Tempel ini adalah sebagai berikut :

1. Kurikulum tahun 1975
2. Kurikulum tahun 1984
3. Kurikulum tahun 1994
4. Kurikulum tahun 1999 (Kurikulum Suplemen 1994)
5. Kurikulum tahun 2004 (KBK)
6. KTSP dari tahun 2006 – Sekarang.

**Tabel 2.5 Struktur Kurikulum MIN Tempel Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012<sup>54</sup>**

No.	Komponen	Kelas						Ket.
		I	II	III	IV	V	VI	
A	Mata Pelajaran							
1	Qur'an-Hadist	2	2	2	2	2	2	
2	Aqidah-Akhlak	1	1	2	2	2	2	

<sup>54</sup> Dokumentasi data dinding tentang *Kurikulum MIN Tempel Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*, dikutip tanggal 28 maret 2012

3	Fiqih	1	1	2	2	2	2	
4	Sejarah Kebudayaan Islam	-	-	1	2	2	2	
5	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2	
6	Bahasa Indonesia	8	8	8	6	6	6	
7	Bahasa Arab	1	1	2	2	2	2	
8	Matematika	8	8	8	6	6	6	
9	Ilmu Pengetahuan alam	2	2	4	6	6	6	
10	Ilmu Pengetahuan Sosial	2	2	3	4	4	4	
11	Seni Budaya dan Keterampilan	2	2	2	2	2	2	
12	Penjas dan Orkes	2	2	2	2	2	2	
<b>B</b>	<b>Muatan Lokal</b>							
1	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2	
2	Bahasa Inggris	1	1	2	2	2	2	
3	Teknologi Informasi (TI)	2	2	2	2	2	2	
<b>C</b>	<b>Pengembangan Diri</b>							
	Pengembangan minat dan bakat (jarimatika, qiro'ah, BTAQ, lukis, tari, <i>drum band</i> , Studi Club Bahasa Inggris, Studi Club Bahasa Arab, Pildacil, Bulu tangkis, Pencak silat, Pramuka).	2	2	2	2	2	2	
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>36</b>	<b>44</b>	<b>43</b>	<b>43</b>	<b>43</b>	<b>245</b>

## I. Pembelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta

Pembelajaran IPA terutama di MIN Tempel Sleman Yogyakarta lebih menekankan aspek proses bagaimana siswa belajar dan efektivitas dari proses belajar tersebut bagi perkembangan siswa itu sendiri.<sup>55</sup>

Pembelajaran IPA melibatkan keaktifan siswa, baik aktivitas fisik maupun

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA, Ibu Dewi Kurniawati, S.Si. pada tanggal 03 April 2012 di Ruang guru.



aktivitas mental, dan berfokus pada siswa, yang berdasar pada pengalaman keseharian siswa dan minat siswa. Anak belajar dengan cara mengonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang diketahuinya, bukan menerima suatu hal dengan pasif. Pembelajaran IPA tidak hanya penentuan dan penguasaan materi, tetapi aspek apa dari IPA yang perlu diajarkan dan dengan cara bagaimana, supaya siswa dapat memahami konsep yang dipelajari dengan baik dan terampil untuk mengaplikasikan secara logis konsep tersebut pada situasi lain yang relevan dengan pengalamannya.

Kendala pembelajaran IPA pada siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta adalah mengenai rendahnya prestasi belajar siswa di kelas VA, dikarenakan muatan siswa yang terlalu besar (37 siswa). Selain itu peran guru di kelas juga sangat sukar untuk mengubah paradigma yang berpandangan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar. Hal ini dikarenakan kebanyakan guru SD/ MI merupakan guru kelas yang mengajar beberapa mata pelajaran saja. Persepsi guru terhadap IPA juga sangat menentukan pembelajaran IPA di kelas. Masalah tersebut, ditambah sistem ujian akhir nasional yang sangat menekankan pada pemahaman konsep, merupakan suatu dilemma. Di samping itu, jumlah siswa dalam kelas VA yang merupakan kelas besar (37 siswa) merupakan kendala utama pembelajaran IPA. Jumlah siswa di atas 20 anak dalam satu kelas menyebabkan guru kesulitan untuk mengatasi masalah perbedaan kemampuan individu.

### BAB III

## PELAKSANAAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VA MIN TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA

### A. Pembelajaran IPA Sebelum Diterapkannya Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

#### 1. Deskripsi Awal/ Pra Tindakan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VA yang berjumlah 37 siswa, pada semester II tahun ajaran 2011/2012. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan pra tindakan. Kegiatan pra penelitian dilakukan oleh peneliti secara singkat dapat dirumuskan sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Kegiatan Pra Tindakan**

Hari/ Tanggal	Kegiatan
Senin, 06 Februari 2012	Permohonan ijin penelitian kepada Kepala MIN Tempel dan guru IPA MIN Tempel.
Senin, 13 Februari 2012	Observasi pra tindakan pembelajaran IPA di kelas VA dan konsultasi RPP serta membuat kesepakatan tentang waktu pelaksanaan penelitian.
Selasa, 14 Februari 2012	Wawancara dengan guru bidang studi IPA tentang permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPA kelas VA dan wawancara awal dengan siswa kelas VA MIN Tempel.

Peneliti pada kesempatan ini juga mengkonsultasikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan membuat kesepakatan tentang pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan mulai tanggal 20 Februari 2012 sampai dengan tanggal 27 Februari 2012. Berikut ini adalah jadwal penelitian yang akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya berisi dua kali pertemuan :

**Tabel 3.2 Jadwal PTK di kelas VA MIN Tempel**

Hari/tanggal	Pertemuan ke-	Siklus ke-	Jam
Senin, 20-Feb-2012	1	I	11.15-12.25
Selasa, 21-Feb-2012	2		07.15-08.25
Kamis, 23-Feb-2012	3	II	07.15-08.25
Senin, 27-Feb-2012	4		11.15-12.25

Kemudian guru dan peneliti juga membentuk kelompok belajar siswa yang akan digunakan untuk penelitian dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa dibentuk kelompok secara heterogen atau bervariasi sesuai dengan tingkat kemampuan akademiknya dan mengacu pada hasil nilai MID Semester yang baru saja dilaksanakan pada pertengahan tahun ajaran ini yaitu 2011/2012. Hasilnya, kelas dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima atau enam siswa baik laki-laki maupun perempuan. Kelompok belajar ini akan digunakan dalam kerja kelompok setiap kali pertemuan selama 2 siklus, dan untuk memainkan game yang

telah direncanakan. Kelompok-kelompok belajar tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Daftar Kelompok Belajar IPA Dengan Menggunakan Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)***

Kelompok	Nama Siswa
Melon	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ahmad Makarim P</li> <li>2. Abi Setya Putra</li> <li>3. Fahri Ardiyansyah</li> <li>4. Abdurrahman Hidayat</li> <li>5. Dyah Widiarni P</li> <li>6. Filza Adhiva A</li> </ol>
Strawberry	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amalia Nur Putri M</li> <li>2. Andra Kurnia Ramadhani</li> <li>3. Edenia Nur Rahmah</li> <li>4. Ahmad Zain Damar P</li> <li>5. Aulia Rosyada Salsabila</li> <li>6. Alfian Fatah Prisantana</li> </ol>
Jeruk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anisa Meidina K</li> <li>2. Anung Syahrul M</li> <li>3. Bagas Hanun A</li> <li>4. Alifia Rahma Deannisa</li> <li>5. Dicka Armadhani</li> </ol>
Pisang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eridhani Kartiko Adi</li> <li>2. Arif Dimas Wahyu K</li> <li>3. Anisa Fariski N</li> <li>4. Aulia Dinda Salsabila</li> <li>5. Ahmad zain damar P</li> </ol>
Apel	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Farah Nafisa Hanum</li> <li>2. Chatrine Dyela Eillen</li> <li>3. Fayza Ma'rufa</li> <li>4. Dicka Armadhani</li> <li>5. Devi Kusumawati</li> </ol>
Manggis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fatika Nur Anggi</li> <li>2. Fiki Fadilah</li> <li>3. Dina Arista Komalasari</li> <li>4. Artantri Winda Sari</li> </ol>

	5. Dyah Widiarni P
Anggur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fatah Alfi Fahriansyah</li> <li>2. Alhadid Rusul Khalifah</li> <li>3. Dimas Fauyan Aditya</li> <li>4. Ahmad Jundan</li> <li>5. Dicky Armayudha</li> </ol>

Kegiatan pra tindakan ini difokuskan pada pengamatan terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2012 pukul 11.15-12.15 WIB. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran IPA masih menggunakan metode konvensional, yakni metode ceramah, di mana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tidak kooperatif serta siswa menjadi pasif. Dari hasil pengamatan/observasi yang dilakukan peneliti pada waktu pra tindakan ini masih banyak ditemukan siswa yang berbicara sendiri di kelas dan masih banyak yang berkeliaran keluar masuk kelas atau sekedar pergi ke toilet. Selain itu masih banyak siswa yang kurang fokus terhadap pembelajaran IPA yang diajarkan oleh guru yaitu tentang cahaya. Ada yang berbicara sendiri dengan teman sebelahnya, ada yang bermain sendiri di kelas, ada yang tidak mau mencatat, dll.

**Gambar 3.1. Suasana Pembelajaran IPA Pada Saat Pra Tindakan.**



Selain mengadakan observasi pra tindakan langsung di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta, peneliti juga mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta. Hasil wawancara awal (pra tindakan) yang dilakukan peneliti dengan Ibu Dewi Kurniawati, S.Si., selaku guru mata pelajaran IPA pada hari Selasa, 14 Februari 2012 diperoleh hasil bahwa permasalahan yang

muncul dalam pembelajaran IPA kelas VA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar siswa kelas VA masih rendah.
- b. Siswa kurang memperhatikan pada saat guru menyampaikan pelajaran IPA, dengan kata lain masih banyak siswa yang bercanda ria dengan teman sebangku pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. Siswa lebih banyak yang mengandalkan teman sebayanya yang lebih pintar pada saat diberi tugas, selain itu kurang adanya pengelolaan dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak kooperatif.

Selain mengadakan wawancara dengan guru bidang studi IPA, peneliti juga mengadakan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa siswa kelas VA, yaitu dua siswa masing-masing satu siswa berkemampuan tinggi dan satu lagi siswa berkemampuan sedang pada waktu istirahat. Pemilihan siswa ini berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran IPA kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara awal (pra tindakan) dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA ini, diperoleh hasil bahwa secara umum siswa yang berkemampuan tinggi lebih menyukai pelajaran IPA, sedangkan bagi siswa yang berkemampuan sedang mengatakan bahwa pelajaran IPA itu memang sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Mereka berpendapat bahwa selama ini dalam pembelajaran IPA guru lebih banyak menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan hafalan saja, sehingga membuat siswa merasa bosan.

## 2. Deskripsi Awal Prestasi Belajar

Selain mengadakan wawancara yang tidak terstruktur dengan guru dan beberapa siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta, terlebih dahulu peneliti mengadakan *test* untuk mengukur prestasi belajar IPA siswa kelas VA MIN Tempel sebelum diterapkannya strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Soal *test* ini peneliti buat berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA. *Test* dilaksanakan selama 15 menit sebelum guru memulai pembelajaran tentang materi cahaya. Hasil dari *test* tersebut dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Daftar Nilai Pra Tindakan Kelas VA MIN Tempel**

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	Ahmad Jundan	65	Gagal
2	Dimas Fauyan Aditya	60	Gagal
3	Fiki Fadilah	60	Gagal
4	Abi Setya Putra	85	Lulus
5	Abdurrahman Hidayat	65	Gagal
6	Ahmad Makarim P	80	Lulus
7	Ahmad Zain Damar P	70	Gagal
8	Alfian Fatah Prisandana	70	Gagal
9	Alhadid Rusul Khalifah	0	Gagal
10	Alifia Rahma Deannisa	75	Lulus
11	Amalia Nur Putri M	60	Gagal
12	Andra Kurnia Ramadhani	60	Gagal
13	Anisa Fariski N	65	Gagal
14	Anisa Meidina K	90	Lulus
15	Anung Syahrul M	70	Gagal
16	Arif Dimas Wahyu K	75	Lulus
17	Artantri Winda Sari	70	Gagal
18	Aulia Dinda Salsabila	75	Lulus
19	Aulia Rosyada Salsabila	70	Gagal
20	Azizah Sholihatun Nisa'	60	Gagal



21	Bagas Hanun A	55	Gagal
22	Chatrine Dyela Eillen	80	Lulus
23	Dela Ramadhania Putri	75	Lulus
24	Devi Kusumawati	70	Gagal
25	Dicka Armadhani	65	Gagal
26	Dicky Armayudha	60	Gagal
27	Dina Arista Komalasari	70	Gagal
28	Dyah Widiarni P	75	Lulus
29	Edenia Nur Rahmah	50	Gagal
30	Eridhani Kartiko Adi	80	Lulus
31	Fahri Ardiyansyah	65	Gagal
32	Farah Nafisa Hanum	80	Lulus
33	Faras Ariq Attaullah	75	Lulus
34	Fatah Alfi Fahriansyah	70	Gagal
35	Fatika Nur Anggi	65	Gagal
36	Fayzira Ma'rufa	75	Lulus
37	Filza Adhiva A.	70	Gagal
<b>Rata-rata</b>		<b>67,70</b>	-
<b>Tertinggi</b>		<b>90</b>	-
<b>Terendah</b>		<b>50</b>	-

Berdasarkan *test* yang telah diberikan pada observasi pra tindakan di mana peneliti sendiri yang bertindak sebagai observer tunggal dalam penelitian ini, prestasi belajar siswa kelas VA menunjukkan masih sangat rendah yaitu baru 13 siswa atau hanya sebesar 36,11% dari jumlah siswa kelas VA yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM (KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 72). Dalam hal ini prestasi belajar siswa kelas VA dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Nilai rata-rata *test* pra tindakan kelas yaitu 67,70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 50. Dengan adanya penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan prestasi

belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA.

Secara keseluruhan, proses observasi pra tindakan yang dilakukan oleh peneliti dari pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta melalui observasi lapangan akan dijabarkan dalam bentuk catatan lapangan atau jurnal harian pada waktu pra tindakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Hari senin, tanggal 20 Februari 2012, jam 11.15-12.25 WIB yaitu jam terakhir, guru telah masuk kelas, namun sebagian siswa masih banyak yang di luar kelas, sebagian ada yang sudah di dalam dan terlihat ramai sendiri. Sekitar jam 11.25 WIB guru siap untuk memulai pembelajaran. Guru membuka dengan salam dan sedikit motivasi untuk menyemangati siswa pada jam terakhir pelajaran.

Setelah suasana kelas kondusif, guru mengadakan *test* yang telah dibuat oleh peneliti atas pertimbangan guru bidang studi. *Test* dilaksanakan selama 15 menit, lalu dilanjutkan pelajaran yaitu materinya tentang cahaya. Saat guru menjelaskan tentang materi, banyak siswa ramai sendiri dan ada juga yang berkeliaran/ mondar-mandir di kelas. Melihat situasi kelas yang cukup gaduh lalu guru menyuruh siswa untuk mencatat hasil pembelajaran, kemudian memberi soal tentang menggambar arah pembiasan cahaya. Dari tugas mencatat yang diberikan guru, ada siswa yang tidak begitu jelas melihat tulisan guru di white board, akhirnya mereka pindah ke depan dan duduk "*mengglosor*" di lantai (lesehan) untuk menyalin tulisan yang dicatat guru. Jam pelajaran habis digunakan untuk menyampaikan sifat- sifat cahaya dan hasil kerja siswa. Pada saat guru meminta siswa untuk maju ke depan menunjukkan hasil kerjanya, suasana kelas menjadi ramai kembali.

Pada akhir pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa selama 4 pertemuan ke depan akan diadakan penelitian di kelas VA MIN Tempel dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru juga mengumumkan daftar kelompok belajar serta tidak lupa meminta setiap perwakilan kelompok untuk menyiapkan yel-yel kekompakan. Daftar kelompok belajar tersebut ditempel di depan kelas siswa dapat melihat lebih jelas. Setelah dipastikan semua siswa telah mendapat kelompok dan guru menutup pembelajaran dengan do'a akhir kegiatan lalu salam.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Observasi pra tindakan, pada hari Senin, tanggal 20 Februari 2012, jam 11.15-12.15 WIB.

**B. Penerapan Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPA Kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta**

Berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA, pelaksanaan penelitian dimulai pada hari Senin, 20 Februari 2012, penelitian diadakan selama 2 siklus. Adapun pelaksanaan penelitian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Waktu Pelaksanaan Penelitian**

Siklus	Pertemuan Ke-	Hari/ tanggal	Kegiatan
I	1	Senin, 20 Feb 2012	<i>Pre test</i> , pembagian LKS, <i>game</i> , penghargaan.
	2	Selasa, 21 Feb 2012	Pembagian LKS, turnamen, penghargaan, <i>post test</i> .
II	3	Kamis, 23 Feb 2012	<i>Pre test</i> , pembagian LKS, <i>game</i> , penghargaan.
	4	Senin, 27 Feb 2012	Pembagian LKS, turnamen, penghargaan, <i>post test</i> .

**1. Pelaksanaan Siklus 1**

**a. Perencanaan**

Perencanaan yang telah peneliti buat kemudian dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA. Berdasarkan kesepakatan antara guru dengan peneliti, disepakati bahwa untuk siklus I materi yang akan dipelajari adalah tentang proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya. Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan hari pelaksanaan siklus I, yaitu :

- a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Februari 2012 dengan materi proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya.
- b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Februari 2012 dengan materi komposisi dan jenis-jenis tanah.
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus I sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan.
- 3) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan instrumen *game* dan turnamen.
- 5) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal *game* dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru.
- 6) Menyiapkan daftar nama kelompok belajar di meja untuk *game* dan turnamen. Dari hasil pembagian kelompok yang dilakukan peneliti beserta guru, terdapat tujuh kelompok, yaitu melon, strawberry, jeruk, pisang, apel, manggis, anggur. Pembagian kelompok ini berdasarkan wewenang guru berdasarkan hasil tes MID semester ganjil tahun ajaran 2011/2012 dengan mengambil beberapa siswa yang berkemampuan tinggi, kemudian disebar ke setiap kelompok yang berbeda sesuai dengan nama kelompok yang telah dibentuk (pembagian secara heterogen).

- 7) Meminta siswa untuk menyiapkan yel-yel kekompakan bagi kelompoknya.
- 8) Menyiapkan bintang penghargaan.
- 9) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi.
- 10) Menyusun dan menyiapkan pedoman wawancara untuk guru dan siswa.
- 11) Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 12) Membuat jurnal harian tentang jalannya proses pembelajaran.
- 13) Menyiapkan hadiah bagi kelompok super.

**b. Pelaksanaan**

Sesuai dengan rencana yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti, sedangkan peneliti sendiri nantinya akan dibantu oleh dua orang pengamat yang juga mahasiswa UIN sunan Kalijaga yaitu Nur Lailiyah dan Desiana Intan Pertiwi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membantu siswa dalam mengkondisikan siswa, membagikan LKS, perlengkapan game dan turnamen, sedangkan pengamat atau observer bertugas untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

Deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VA MIN Tempel adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Hari/tanggal	Pertemuan Ke-	Materi	Kegiatan
Senin, 20 Feb 2012	1	Proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya.	Apersepsi, <i>pre test</i> , pembagian LKS, belajar kelompok, <i>game</i> , penilaian, penghargaan.
Selasa, 21 Feb 2012	2	Komposisi dan jenis- jenis tanah.	Apersepsi, pembagian LKS, belajar kelompok, turnamen, penilaian, penghargaan, <i>post test</i> .

### 1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2012, pukul 11.10 – 12.25 WIB. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a awal kegiatan (do'a akan belajar) yang diawali dengan Al-Fatihah. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang karena akan diadakan *pre test* selama  $\pm$  10 menit. *Pre test* ini digunakan untuk mengukur apakah siswa sudah mempelajari materi hari ini atau belum. Setelah mengerjakan *pre test* selanjutnya guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menjelaskan

tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA kali ini akan ada *game* dan pertanyaan antar kelompok. Setiap kelompok nantinya akan berlomba-lomba mengumpulkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan hingga akhir siklus. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan menempatkan posisi sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan.

Adapun kegiatan pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama dengan materi **“Proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya”** akan dijabarkan sebagai berikut :

**a) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada tahap penyajian kelas, peneliti telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berlangsung pada pertemuan pertama siklus I. Instrumen tersebut antara lain : *pre test*, LKS, instrumen *game*, bintang penghargaan. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel penyemangat yang telah mereka buat. Bagi kelompok yang paling semangat dan paling kompak dalam meneriakkan yel-yelnya akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan tersebut harus dikumpulkan sebagai skor tambahan

bagi setiap tim yang nantinya akan diakumulasikan dengan hasil *game* dan turnamen di akhir siklus I. Kemudian guru juga menjelaskan bahwa pada hari selasa dan seterusnya (pada pembelajaran IPA selama 4 pertemuan) akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Selanjutnya guru memberikan apersepsi tentang materi proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya dengan cara bertanya pada masing-masing perwakilan kelompok, siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru, namun ada beberapa siswa yang terlihat kurang begitu fokus terhadap instruksi dari guru, kelompok tersebut yaitu dari kelompok jeruk. Mereka lebih banyak ramainya dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru.

**Gambar 3.2 Guru Memberikan Apersepsi Sebelum Dimulainya Belajar Kelompok**





## **b) Belajar Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap belajar kelompok (*teams*) ini siswa dibagi menjadi 7 kelompok secara heterogen sesuai dengan nilai UTS semester ganjil tahun ajaran 2011/2012. Nama kelompok tersebut dipilih dari nama buah sesuai dengan pilihan mereka sendiri, antara lain : apel, jeruk, manggis, pisang, melon, strawberry, anggur. Selain peneliti guru juga ikut terlibat dalam pembentukan kelompok dengan memberikan masukan kepada peneliti tentang penempatan para siswa dalam kelompok-kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa kelas VA MIN Tempel selama proses pembelajaran di kelas, seperti yang sudah sering dilakukan sebelumnya. Pembagian kelompok secara heterogen seperti ini bertujuan agar siswa yang pintar dan siswa yang lemah dapat belajar bersama. Dimana nantinya mereka yang pintar dapat membantu siswa yang lemah dalam diskusi kelompok. Pembagian kelompok yang didasarkan oleh nilai UTS semester ganjil, menurut guru bidang studi akan mendapatkan hasil pembagian kelompok yang maksimal. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki nilai tinggi, sedang dan rendah. Dalam belajar kelompok ini, siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam *game* dan turnamen. Di dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap diskusi kelompok dan pembahasan LKS. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

### (1) Diskusi Kelompok

Setelah guru memberikan apersepsi dan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu, peneliti dibantu oleh 2 orang observer membagikan LKS. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal tersebut dengan teman kelompoknya. Proses mengerjakan LKS berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari kondisi kelas yang menjadi tenang dan kondusif.

**Gambar 3.3 Siswa Tampak Antusias Dalam Mengerjakan LKS Secara Kelompok.**



### (2) Pembahasan LKS

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, langkah selanjutnya adalah membahasnya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menukarkan hasil pekerjaannya pada kelompok lain untuk dikoreksi. Setiap kelompok wajib mengirimkam satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil

diskusinya. Mereka berusaha menjawab dengan benar semua pertanyaan yang ada di LKS semampu mereka meskipun pada awal pertemuan, masih terlihat canggung dan kurang percaya diri dalam membacakan hasil pekerjaannya. Guru memotivasi siswa agar menyampaikan hasil LKS dengan sebaik mungkin karena akan ada bintang penghargaan untuk kelompok yang terbaik. Berikut ini merupakan hasil LKS tiap kelompok yang akan dijabarkan dalam bentuk tabel :

**Tabel 3.7 Hasil LKS Pada Pertemuan Pertama**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Nilai</b>
Melon	75
Strawberry	70
Jeruk	80
Pisang	80
Apel	80
Manggis	85
Anggur	70

**c) Permainan (*Game*)**

Pada tahap permainan (*game*) ini guru dibantu peneliti memulai *game* antar kelompok. Peneliti menyiapkan bulatan-bulatan kertas yang berisi nomor dari pertanyaan dan satu lagi nomor yang berisi instrumen permainan/ *game* yang akan dimainkan siswa. Sebelum memulai *game*, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok secara kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama diraih oleh kelompok pisang, karena semangat

dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan 1 bulatan instrumen permainan/ game. Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku/ catatan tentang materi pembelajaran hari ini.

Untuk menentukan kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam *game*, guru memberikan satu pertanyaan, yaitu “Apa arti fotosintesis?” Riu suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada **kelompok pisang**. Perwakilan kelompok pisang maju ke depan untuk mengambil 2 bulatan sekaligus, yaitu bulatan *game* dan pertanyaan. Pada bulatan pertanyaan kelompok pisang mendapat pertanyaan “Jenis batuan sedimen apakah yang cara terbentuknya dari bahan-bahan yang lepas-lepas yang terpadatkan dan terikat karena gaya beratnya?”, selanjutnya kelompok pisang menjawab, “Batuan pasir bu”. Setelah menjawab pertanyaan dan jawabannya benar, kelompok pisang membuka bulatan permainan yang isinya “Nyanyikan bersama dengan kelompokmu lagu balonku dengan huruf vokal diganti A semua, secara kompak!”, merekapun bernyanyi dengan diiringi riu suara dari anak-anak yang lain. Karena kelompok pisang bisa mengerjakan 2 instrumen dengan baik, maka gurupun memberi bintang penghargaan 2 sekaligus.

Selanjutnya, perwakilan dari **kelompok melon** maju untuk mengambil bulatan instrumen pertanyaan dan instrumen permainan. Kelompok melon mendapat pertanyaan “Batu ini adalah jenis batuan beku,

warnanya keabu-abuan, berpori-pori, bergelembung, ringan dan terapung dalam air, batuan jenis apakah yang dimaksud?”. Kemudian dengan kompak mereka menjawab, “Batu apung bu”. Guru kemudian memberikan 1 bintang penghargaan. Setelah itu perwakilan dari kelompok melon membuka bulatan permainan dan merekapun mendapat instrumen “Tataplal wajah teman sekelompokmu, rapikan rambutnya yang berantakan, bersihkan wajahnya dengan tisu, dan buat dia tersenyum semanis mungkin!” dan merekapun melaksanakan permainan tersebut dengan diiringi gelak tawa siswa lainnya. Karena kelompok melon bisa menjawab pertanyaan dan melaksanakan permainan dengan baik, maka kelompok merekapun mendapat 2 bintang penghargaan.

**Gambar 3.4 Kelompok Melon Sedang Melaksanakan Instrumen *Game* “Tataplal Wajah Teman Sekelompokmu, Rapikan Rambutnya yang Berantakan, Bersihkan Wajahnya Dengan Tisu, dan Buat Dia Tersenyum Semanis Mungkin!”**



Kelompok ketiga yang mengambil bulatan adalah dari **kelompok anggur**, kelompok mereka mendapat pertanyaan “Apa saja manfaat dari batu apung dan batu granit?”, kemudian salah satu dari mereka menjawab, “Untuk bahan bangunan sama untuk mengampelas kayu bu”. Setelah menjawab pertanyaan dengan benar kelompok ini langsung mengambil bulatan *game* yang instruksinya adalah “Peganglah pundak teman yang ada di kelompokmu, pijatlah secara bergantian!”, mereka pun bergegas melaksanakan perintah tersebut dengan diiringi gelak tawa dari teman-temannya yang lain. Sukses dengan pertanyaan dan *gamenya* kelompok anggur mendapat 2 bintang penghargaan.

**Gambar 3.5 Kelompok Anggur Sedang Melaksanakan Instrumen *Game* “Peganglah Pundak Teman Yang Ada Di Kelompokmu, Lalu Pijatlah Secara Bergantian”**



Kelompok selanjutnya adalah **kelompok jeruk**, kelompok ini mengambil 2 bulatan sekaligus, untuk bulatan pertama mendapat

pertanyaan “Sebutkan 3 jenis batuan yang membentuk lapisan kerak bumi!”. Awalnya kelompok jeruk hanya berpandangan satu sama lain dan terlihat agak bingung dengan pertanyaan tersebut, namun setelah beberapa saat perwakilan dari kelompok mereka menjawab: “O...itu bu aku tau.....3 jenis batuan...hmm.....batuan beku, terus batuan sedimen terus satunya lagi apa ya.....hmmm batuan metamorf bukan bu?”, ‘Iyaaa...hebat’, kata Bu Dewi. Karena jawaban kelompok jeruk benar maka gurupun memberi bintang penghargaan. Bulatan selanjutnya adalah *game*, *game* yang kelompok jeruk dapatkan adalah “Bentuklah kelompokmu menjadi sebuah segitiga sama kaki dalam hitungan 10 detik!”. “Ayook...ayook.....”, seru siswa yang lain. Dengan keterbatasan tempat (ruang kelas VA yang sempit dan muatan siswa yang super) dan waktu yang ditentukan kelompok jeruk gagal melaksanakan *game* tersebut, dan merekapun hanya mendapat 1 bintang penghargaan saja, yaitu bintang penghargaan untuk pertanyaan saja.

**Kelompok manggis** adalah kelompok yang kelima mengambil bulatan pertanyaan dan *game*. Bulatan pertanyaan yang mereka ambil berisi pertanyaan “Apa yang dimaksud dengan batuan malihan/ batuan metamorf? Sebutkan 1 contohnya!”. “Huuuu.....”, suara riuh anak-anak yang lainpun terdengar. Kelompok manggis tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, lalu bulatan *game* yang telah mereka ambil berisi “Buatlah sebuah pantomim (tebak gerak) lalu suruhlah teman sekelompokmu untuk menjawab!”. Kemudian salah seorang dari

kelompok manggis langsung melaksanakan instruksi tersebut, dan mulai memperagakan pantomim “membaca buku”, dan kelompok mereka pun bisa menebaknya walaupun ada anggota yang sempat salah menebak gerak tersebut. Kelompok manggis pun hanya mendapat 1 bintang penghargaan, karena kelompok mereka tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.

**Gambar 3.6 Kelompok Manggis Sedang Melaksanakan Instrumen Game “Memperagakan Pantomim –Membaca Buku-”**



Kelompok yang selanjutnya adalah dari **kelompok strawberry**, kelompok ini mendapat pertanyaan “Sebutkan 3 contoh batuan sedimen!”, kelompok ini hanya bisa menjawab 1 contoh saja yaitu batuan pasir, akhirnya bintang penghargaan pun gagal mereka dapatkan. Setelah menjawab pertanyaan, perwakilan dari kelompok strawberry mengambil bulatan *game* yang instruksinya adalah “Susunlah huruf berikut hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !! **S-E-R-T-I-A-P-S**”. Waktu untuk mereka berpikir pun telah habis, kata PRESTASI pun gagal



dijawab oleh kelompok melon. Akhirnya kelompok mereka tidak mendapat bintang penghargaan satupun.

Kelompok yang terakhir adalah **kelompok apel**, pertanyaan yang mereka dapatkan adalah “Sebutkan ciri utama dari batu gamping (kapur)!”. “warna putih keabu-abuan, agak lunak bu”, karena jawaban dari kelompok melon benar, maka gurupun memberikan 1 bintang penghargaan. Setelah itu perwakilan dari mereka mengambil instrumen *game* yang perintahnya “Nyanyikan bersama kelompokmu sebuah lagu daerah, harus dinyanyikan secara kompak!”, dan merekapun dengan kompak menyanyikan lagu “Gundul-gundul pacul”. Sukses dengan pertanyaan dan *gamenya* kelompok apel mendapat 2 bintang penghargaan.

Dengan selesainya semua kelompok menjawab pertanyaan dan melaksanakan permainan, maka selesailah salah satu komponen dari *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu *games*.

#### **d) Pemberian Hadiah (*Reward*)**

Hadiah (*reward*) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas VA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari *games* dan pertanyaan pada pertemuan 1 akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Perolehan Bintang Penghargaan Pada Saat *Game* Siklus I**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Jumlah Bintang</b>
Melon	2
Strawberry	0
Jeruk	1
Pisang	3
Apel	2
Manggis	2
Anggur	2

Selanjutnya guru memberikan beberapa penjelasan tentang pertanyaan-pertanyaan yang belum dipahami siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian pengumuman bahwa besok (hari Selasa, 21 Februari 2012) akan diadakan turnamen, diharapkan bagi semua siswa untuk mempelajari materi tentang “komposisi dan jenis-jenis tanah” serta meminta siswa agar tidak menghilangkan semua koleksi bintang penghargaan yang telah diperolehnya, karena nanti akan dijumlahkan dengan hasil turnamen untuk menentukan pemenangnya.

Di akhir pertemuan guru memberikan motivasi dan penyemangat kepada siswa dengan salam semangat, dan ditutup dengan do’a dan salam. Dengan ini selesailah pertemuan pertama.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus I**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2012, pukul 07.15 - 08.25 WIB. Pada awal kegiatan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta Eridhani untuk memimpin do’a di depan kelas. Surat-surat pendek yang di baca pada pertemuan kali ini adalah Q.S Al-A’laa dan Q.S Al-Buruj dengan diawali membaca surat Al-

Fatihah, menyenandungkan asma'ul husna lalu ditutup dengan do'a akan belajar, do'a kepada kedua orang tua dan do'a untuk kebaikan dunia dan akhirat. Setelah suasana kelas dirasa kondusif, kemudian guru mengkondisikan siswa pada posisi berkelompok sesuai kelompoknya masing-masing.

Adapun langkah pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua dengan materi "**Komposisi dan jenis-jenis tanah**" akan dijabarkan sebagai berikut :

#### **a) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada tahap penyajian kelas pertemuan kedua ini , peneliti telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berlangsung pada pertemuan pertama. Instrumen tersebut antara lain : LKS kelompok, instrumen *tournament* antar kelompok, *post test*. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel penyemangat yang telah dibuat. Bagi kelompok yang paling semangat dan paling kompak dalam meneriakkan yel-yelnya akan diberi bintang penghargaan.

Selanjutnya guru memberikan apersepsi tentang materi "**Komposisi dan jenis-jenis tanah**" dengan cara bertanya pada masing-masing perwakilan kelompok, siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru.

## **b) Belajar Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap belajar kelompok ini, tidak berbeda jauh dengan pertemuan pertama. Siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam turnamen nanti.

### **(1) Diskusi Kelompok**

Setelah guru memberikan apersepsi dan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu tentang komposisi dan jenis-jenis tanah. Peneliti dibantu oleh 2 orang observer membagikan LKS kepada setiap kelompok. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal tersebut dengan teman kelompoknya. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKS tersebut  $\pm$  20 menit. Pada saat mengerjakan LKS, suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dibanding pada pertemuan pertama. Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi.

**Gambar 3.7 Siswa Sedang Berdiskusi Mengerjakan LKS**



## (2) Pembahasan LKS

Setelah  $\pm$  20 menit, guru meminta perwakilan siswa dari masing-masing kelompok untuk menukarkan LKS mereka dengan kelompok lain, setelah itu guru bersama-sama dengan siswa membahas LKS tersebut. Guru menunjuk salah seorang dari anggota kelompok untuk membacakan hasilnya, untuk kesempatan pertama kelompok manggis yang mendapat giliran. Setelah semuanya dibahas, selanjutnya guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyimpan buku pelajaran yang ada di meja dan mengumpulkan LKS yang sudah dibahas kepada peneliti atau observer.

Berikut ini adalah hasil LKS pada pertemuan ke-2 yang akan disajikan dalam bentuk tabel :

**Tabel 3.9 Hasil LKS Pada Pertemuan ke-2**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Nilai</b>
Melon	80
Strawberry	75
Jeruk	85
Pisang	85
Apel	80
Manggis	90
Anggur	75

## c) Pertandingan (*Tournament*)

Pada tahap turnamen ini, guru menginstruksikan kepada peneliti untuk mengkondisikan siswa. Soal-soal turnamen dibacakan oleh guru di depan kelas (guru sekaligus bertindak sebagai juri) dan setiap kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk menjawab soal tersebut. Bagi

siapa saja yang bisa menjawab soal tersebut bisa langsung angkat tangan dan menyebutkan nama kelompoknya lalu menjawab pertanyaan tersebut. Jika jawaban tersebut benar maka setiap kelompok berkesempatan untuk mendapatkan bintang penghargaan, untuk kemudian dikumpulkan dan akan diakumulasikan dengan perolehan bintang penghargaan dari hasil *game* pertemuan kemarin.

Pada awal sebelum dimulainya turnamen guru menjelaskan kepada siswa bahwa pembacaan soal hanya dilakukan sekali saja, jadi harus diperhatikan dengan baik. Jika guru belum selesai membacakan soal turnamen, namun sudah ada siswa dari perwakilan kelompok yang mengangkat tangan berarti siswa tersebut harus menjawab, apabila jawabannya salah maka akan dilempar pada kelompok lain. Jumlah soal turnamen ada 20 soal. Namun jika ada siswa yang melanggar peraturan turnamen akan didiskualifikasi dan tidak boleh bermain dalam turnamen selanjutnya. “Sudah siap anak-anak???”, tanya guru. “Siiiiiiiiiaaaaaaaaaaaaaaaaaaapppppppp.....buuu.....”, teriak mereka. Turnamen berlangsung dengan tertib dan lancar. Siswa sangat antusias dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru, mereka berlomba cepat-cepat dalam mengangkat tangan. Pada turnamen kali ini kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dari guru adalah kelompok pisang. Selain kelompok pisang kelompok manggis juga tak kalah dalam rebutan menjawab pertanyaan dari guru. Namun ada beberapa kelompok yang terlihat masih enggan mengangkat tangan, yaitu kelompok strawberry,

akhirnya pada saat penghitungan bintang penghargaan kelompok ini sama sekali belum mengantongi satupun bintang penghargaan.

**Gambar 3.8 Siswa Sedang Mencoba Menjawab Soal Turnamen Yang Diberikan Guru**



Turnamen berlangsung selama  $\pm$  30 menit. Selanjutnya perolehan skor hasil turnamen dari setiap kelompok akan diakumulasikan dengan jumlah perolehan bintang penghargaan yang didapat selama *game* pada pertemuan pertama pada siklus 1. Setelah semua soal dibacakan guru pada saat turnamen tadi, guru menanyakan kembali kepada siswa tentang pertanyaan yang belum mereka pahami.

Pada turnamen siklus 1, skor tertinggi diraih oleh **kelompok pisang dan manggis**. Untuk perolehan skor tertinggi diberi gelar kelompok “**Super Team**”. Untuk lebih jelasnya perolehan skor game dan turnamen siklus I akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

**Tabel 3.10 Hasil Penghitungan Skor Games dan Turnamen Pada Siklus I**

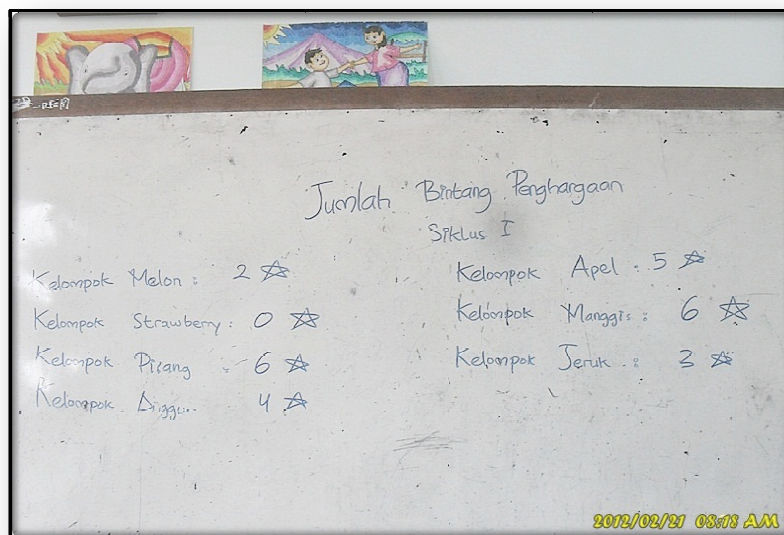
Nama Kelompok	Jumlah Bintang	Skor Turnamen	Hasil	Kriteria
Melon	2	50	60	Great Team
Strawberry	0	30	30	Good Team
Jeruk	3	30	45	Good Team
<b>Pisang</b>	<b>6</b>	<b>50</b>	<b>80</b>	<b>Super Team</b>
Apel	5	40	65	Great Team
<b>Manggis</b>	<b>6</b>	<b>50</b>	<b>80</b>	<b>Super Team</b>
Anggur	4	40	60	Great Team

\* 1 bintang penghargaan mempunyai skor 5

**e) Pemberian Hadiah (Reward)**

Reward yang diberikan pada pembelajaran IPA dengan mkenggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua ini adalah sama seperti pertemuan pertama yaitu berupa bintang penghargaan.

**Gambar 3.9 Penghitungan Bintang Penghargaan (Hasil Game Dan Turnamen) Siklus I**





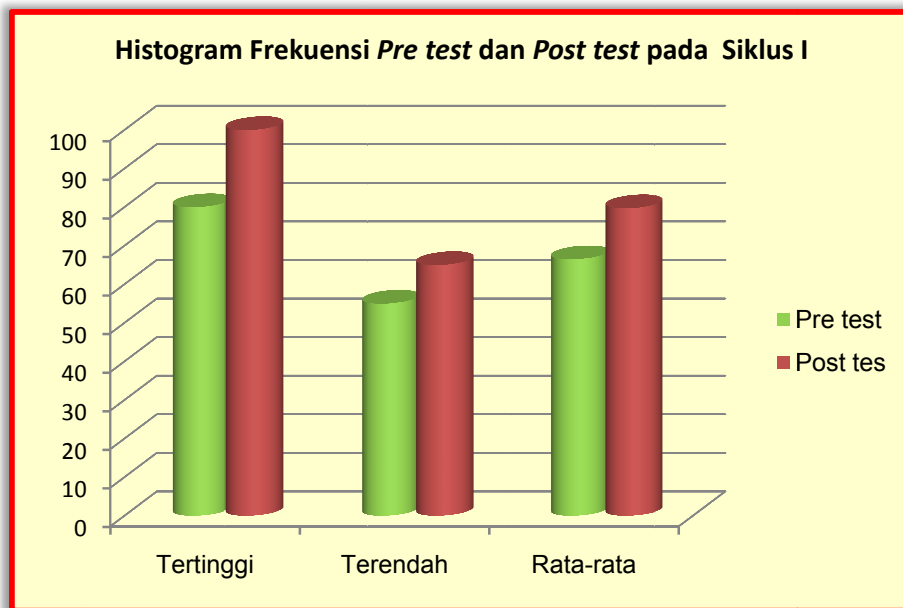
Dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan kedua dari siklus pertama. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada *game* lagi seperti pertemuan yang lalu, materi untuk pertemuan selanjutnya adalah struktur bumi. Setelah itu guru menginstruksikan kepada peneliti untuk membagikan soal *post test*. Siswa diberi waktu  $\pm$  10 menit untuk menyelesaikan soal *post test*. Suasana kelas selama *post test* diberikan agak ramai, kemudian guru menginstruksikan kepada observer dan peneliti untuk membantu mengkondisikan siswa. Bagi yang ketahuan contek-contekan kertas hasil *post test* akan diambil dan tidak akan mendapatkan nilai. Mendengar instruksi dari guru, siswapun mulai tenang dalam mengerjakan *post test*. Setelah semuanya selesai, soal dikumpulkan kepada peneliti atau observer yang lainnya. Setelah itu pembelajaran diakhiri, guru menutup pembelajaran IPA dengan do'a akhir kegiatan lalu salam penutup.

Berdasarkan hasil *pre test* pada pertemuan pertama dan *post test* pada pertemuan ke-2 menunjukkan hasil yang cukup signifikan terhadap kemajuan prestasi belajar siswa selama penggunaan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Hal tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

**Tabel 3.11 Perkembangan Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Siklus I**

	<i>Pre test</i>	<i>Post tes</i>
<b>Tertinggi</b>	80	100
<b>Terendah</b>	55	65
<b>Rata-rata</b>	66,49	79,73
<b>Peningkatan</b>	<b>13,24</b>	

**Grafik 3.1 Histogram Frekuensi *Pre test* dan *Post test* Siklus I**



Pada grafik di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada pelaksanaan *pre test* siklus I adalah 80 sedangkan yang terendah adalah 55, sedangkan pada *post test* siklus II nilai tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 65. Nilai rata-rata pada *pre test* adalah 66,49 sedangkan pada *post test* menjadi 79,73. Dari hasil *pre test* dan *post test* pada **siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,24.**

### **c. Observasi**

Selama proses pembelajaran IPA kelas VA berlangsung dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti dibantu oleh dua orang observer yang bertugas untuk mengamati kegiatan belajar siswa dengan lembar observasi yang telah disusun dengan indikator-indikator yang telah ditentukan peneliti. Di bawah ini akan disajikan hasil dari lembar observasi aktivitas

guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I :

**Tabel 3.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya	√					
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik					√	
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					
<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah			√			
	f. Siswa membantu teman yang belum paham				√		
	g. Guru berkeliling memantau diskusi	√					

	siswa						
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi					√	
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan	√					
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya					√	
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain				√		
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen	√					
	b. Guru membagi kelompok turnamen (Berdasar kemampuan akademik)	√					
	c. Siswa bermain sportif				√		
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara					√	
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata-rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah	√					
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					

d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					
--	---	--	--	--	--	--

Berdasarkan pengamatan pada pertemuan pertama, siswa masih bingung dengan instrumen *game* dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas, akan tetapi hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan. Pengamatan pada pertemuan ke-2, siswa awalnya merasa kebingungan dengan adanya turnamen, namun guru menjelaskan bahwa turnamen ini seperti kuis cerdas cermat yang pernah dilakukan siswa di kelas. Aktivitas guru pada pertemuan pertama dan ke-2 juga sudah memenuhi kriteria dari indikator yang peneliti buat, hal ini terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti beserta 2 orang observer lainnya.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara yang tidak terstruktur yang dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa kelas VA MIN Tempel. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan hal yang baru dan guru cukup mampu dalam menjalankan metode tersebut, walaupun masih ada beberapa hal yang masih perlu diperhatikan. Hal ini nampak dengan hasil observasi kegiatan guru yang dilakukan oleh peneliti beserta 2 orang observer lainnya pada lembar observasi.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VA memberikan kesimpulan bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai metode yang diterapkan peneliti di kelas, yaitu penggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Alasan siswa senang

dengan metode tersebut adalah bisa belajar sambil bermain dan belajar bersama dengan teman-teman, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### **d. Refleksi**

Refleksi dilakukan peneliti bersama dengan guru mata pelajaran IPA yaitu Ibu Dewi Kurniawati, S.Si pada jam istirahat di depan kantor guru MIN Tempel, yaitu pada hari Selasa, 21 Februari 2012 jam 09.05 sampai selesai. Dalam refleksi ini peneliti mengadakan wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas VA MIN Tempel tentang tanggapan selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) berlangsung.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) sudah berjalan dengan baik, sesuai prosedur yang telah direncanakan, meskipun masih ditemukan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan untuk perbaikan di siklus II nantinya. Permasalahan yang ada pada siklus I antara lain :

- 1) Terdapat beberapa siswa yang masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang mengobrol sendiri di kelas waktu pembelajaran berlangsung.
- 2) Beberapa siswa ada yang masih merasa asing dengan instrumen permainan yang sudah disiapkan peneliti, hal ini membuat mereka

kebingungan dalam mengaplikasikannya sehingga menyebabkan waktu berjalan lebih lama (molor).

Selain permasalahan di atas, pembelajaran dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) juga mengalami kemajuan, diantaranya :

- 1) Siswa sudah berani bertanya pada teman sekelompoknya tentang materi yang belum dipahami.
- 2) Siswa terlihat sangat menikmati pada setiap pelaksanaan komponen TGT, hal ini dikarenakan metode yang digunakan berbeda dari metode yang diterapkan oleh guru pada setiap pembelajaran.
- 3) Siswa merasa bertanggung jawab dengan mengumpulkan bintang penghargaan yang telah diperolehnya untuk dikumpulkan lagi sebagai skor akhir nantinya, serta sebagai bentuk sumbangsih keberhasilan kelompok.
- 4) Kekompakan siswa begitu terlihat ketika sesi game berlangsung, di mana sikap kerjasama mereka tampak begitu jelas.
- 5) Siswa mengalami kemajuan dalam prestasi belajarnya, hal ini terlihat dari nilai yang didapat dari *post test* siklus I yang telah dikerjakan siswa. Begitu terlihat perbedaan antara nilai *pre test* ketika dibandingkan dengan nilai *post test* siklus I, yaitu mengalami peningkatan sebesar 13,24 dan jumlah siswa yang

tuntas dalam siklus I adalah sebesar 59,46% dengan nilai rata-rata untuk siklus I adalah 73,11.

Selain dari data nilai siswa, peneliti juga membandingkan dengan hasil wawancara di akhir siklus I yang melibatkan beberapa siswa kelas VA yang dilakukan pada hari Selasa, 21 Februari 2012 (jam istirahat) di depan kelas VA MIN Tempel. Hasilnya adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa merasa senang dengan pembelajaran TGT, karena sangat menyenangkan, apalagi dengan adanya *games* dan turnamen.
- 2) Ada beberapa siswa yang mengeluh tentang instrumen *game*, karena waktu untuk melaksanakan *game* tersebut dirasa kurang.<sup>57</sup>

Dari hasil refleksi pada siklus I, peneliti bersama guru merencanakan langkah-langkah perbaikan yang nantinya untuk diterapkan pada siklus II.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi dari seluruh kegiatan pembelajaran siklus I, maka perencanaan yang disusun untuk siklus II dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Guru lebih memperhatikan siswa, khususnya kelompok strawberry. Karena kelompok ini pada siklus I mendapat poin paling rendah dibandingkan dengan kelompok lain. Selain itu kelompok

---

<sup>57</sup> Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VA MIN Tempel pada hari Selasa, 21 Februari 2012 jam 09.05 WIB



strawberry juga masih belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran.

- 2) Peneliti mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrumen *game/* permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran, dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminimalisir.

Pada siklus II peneliti juga menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran sebagaimana persiapan yang dilakukan pada siklus I. Perangkat pembelajaran tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus II sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan instrumen *game* dan turnamen.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal *game* dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru.
- 5) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi.
- 6) Menyiapkan bintang penghargaan.
- 7) Menyusun dan menyiapkan pedoman wawancara untuk guru dan siswa.
- 8) Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

9) Membuat jurnal harian tentang jalannya proses pembelajaran.

10) Menyiapkan hadiah untuk kelompok yang juara.

#### b. Pelaksanaan

Sesuai dengan rencana yang telah disepakati antara guru dan peneliti, maka siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan ke-3 dan ke-4. Deskripsinya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.13 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Hari/tanggal	Pertemuan Ke-	Materi	Kegiatan
Kamis, 23 Feb 2012	3	Struktur bumi.	Apersepsi, <i>pre test</i> , pembagian LKS, belajar kelompok, <i>game</i> , penilaian, penghargaan.
Senin, 27 Feb 2012	4	Siklus/ Daur air.	Apersepsi, pembagian LKS, belajar kelompok, turnamen, penilaian, penghargaan, <i>post test</i> .

#### 1) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Februari 2012 yaitu pada pukul 07.15 - 08.25 WIB. Pada awal pertemuan guru membuka pembelajaran dengan salam dan do'a serta diawali dengan membaca surat-surat pendek (Al-fajr, Al-ghasiah, Al-A'la, At-thariq). Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, karena akan diadakan *pre test* selama  $\pm$  10 menit. Selanjutnya guru memberikan motivasi dan tepuk 5 semangat, menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan

menempatkan posisi sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing, kemudian guru mengabsen siswa. Ada 1 siswa yang tidak masuk.

Adapun kegiatan pembelajaran IPA pada pertemuan ketiga siklus II di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi “**Struktur bumi**” akan dijabarkan sebagai berikut :

**a) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada tahap penyajian kelas, peneliti beserta guru telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berlangsung pada pertemuan ketiga siklus II. Instrumen tersebut antara lain : *pre test*, LKS kelompok, instrumen *game* dan pertanyaan antar kelompok. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel penyemangat yang telah dibuat. Bagi kelompok yang paling semangat dan paling kompak dalam meneriakkan yel-yelnya akan diberi bintang penghargaan.

Selanjutnya guru memberikan apersepsi tentang struktur bumi dengan cara bertanya pada masing-masing perwakilan kelompok, siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru.

**b) Belajar Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap belajar kelompok ini guru menginstruksikan kepada peneliti untuk membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada setiap

kelompok, siswa diminta untuk memahami dan mengerjakan soal tersebut secara kelompok selama  $\pm 20$  menit.

Di dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap diskusi kelompok dan pembahasan LKS. Adapun kegiatan pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada pertemuan ketiga dengan materi **“Struktur bumi”** akan dijabarkan sebagai berikut :

#### (1) Diskusi Kelompok

Setelah guru memberikan apersepsi dan pengantar mengenai struktur bumi, peneliti dibantu oleh 2 orang observer membagikan LKS. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal tersebut dengan teman kelompoknya. Proses mengerjakan LKS berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari kondisi kelas yang lebih terlihat kondusif dari pertemuan yang lalu. Guru juga berputar mengelilingi setiap kelompok untuk membimbing jika ada siswa yang belum paham terhadap soal LKS.

#### (3) Pembahasan LKS

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, langkah selanjutnya adalah memahaminya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menukarkan hasil pekerjaannya pada kelompok lain untuk dikoreksi. Setiap kelompok wajib mengirimkan satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya. Setelah selesai mengerjakan LKS, guru mulai membahas tentang LKS yang

sudah dikerjakan siswa dengan cara menukar LKS kelompok dengan kelompok lainnya dan meminta salah satu perwakilan dari tiap kelompok untuk membacakan hasil pekerjaannya. Berikut ini merupakan hasil LKS dari pertemuan ke-3 yang akan disajikan dalam bentuk tabel :

**Tabel 3.14 Hasil LKS Pada Pertemuan Ke-3**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Nilai</b>
Melon	80
Strawberry	80
Jeruk	85
Pisang	95
Apel	80
Manggis	100
Anggur	80

**c) Permainan (*Game*)**

Sebelum memulai *game*, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok secara kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku/ catatan tentang materi pembelajaran hari ini.

Untuk kesempatan yang pertama yaitu dari **kelompok apel**, instruksinya yaitu “Nyanyikan bersama kelompokmu lagu ibu kita kartini, harus dinyanyikan secara kompak!”. Kemudian tanpa berpikir panjang salah seorang perwakilan dari kelompok apel memberikan aba-aba kepada kelompoknya untuk memulai bernyanyi, 1...,2...,3....Ibu kita kartini....dst. Suara riuh tepuk tangan dari kelompok lain mengiringi mereka bernyanyi. Karena kekompakan mereka, maka kelompok apel pun mendapatkan

bintang penghargaan. Selanjutnya guru membacakan pertanyaan sesuai dengan nomor yang telah mereka pilih, pertanyaannya adalah “Lapisan inti bumi dalam merupakan..... bumi”. “Pusaaaaatt bumi buu...”, teriak mereka. Karena jawaban mereka benar maka 2 bintang penghargaan pun bisa dikantongi oleh kelompok apel.

Selanjutnya, giliran **kelompok anggur**. Kelompok ini mendapat pertanyaan “Lapisan bumi bagian manakah yang terbentuk dari mineral silikat?”. Kemudian dengan kompak mereka menjawab, “Lapisan mantel bumi”. Guru kemudian memberikan 1 bintang penghargaan. Setelah itu mereka mendapat instrumen “Tataplah wajah teman sekelompokmu, lihatlah matanya jangan sampai kedip dan jangan sampai tertawa!!” dan merekapun melaksanakan permainan tersebut dengan diiringi gelak tawa temannya. Karena kelompok anggur bisa menjawab pertanyaan dan melaksanakan *game* dengan baik, maka kelompok anggurnipun mendapat 2 bintang penghargaan.

**Gambar 3.10 Kelompok Anggur Sedang Melaksanakan Game “Tataplah Wajah Teman Sekelompok, Lihat Mata Teman Jangan Sampai Kedip Dan Jangan Sampai Tertawa!!”**



Kelompok selanjutnya adalah perwakilan dari **kelompok strawberry**. Pertanyaan untuk kelompok strawberry adalah “Terdiri dari apa sajakah lapisan inti bumi dalam itu?”. “Lapisan inti bumi dalam terdiri dari besi, nikel padat dan zat-zat lainnya”. Kemudian guru pun memberikan bintang penghargaan karena jawaban mereka yang benar. Selanjutnya *game* yang harus mereka mainkan adalah “Buatlah kata-kata motivasi, lalu teriakanlah secara kompak dengan teman kelompokmu!”, dan merekapun membuat motivasi “Dengan Rajin Belajar Kita Pasti Bisa. Karena kelompok strawberry kompak bisa menjawab pertanyaan dan melaksanakan permainan dengan baik, maka kelompok mereka pun mendapat 2 bintang penghargaan sekaligus.

**Kelompok pisang** adalah kelompok yang mendapat pertanyaan “Tersusun atas apa sajakah lapisan inti bumi luar itu?”. Karena mereka tidak bisa menjawab pertanyaannya dan waktunya pun sudah habis, terdengar suara “Huuuu.....”, suara riuh anak-anak yang lainpun terdengar. Kelompok pisang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, lalu pertanyaan dilempar kepada kelompok lain, akan tetapi tidak ada satupun yang jawabannya benar. Akhirnya guru pun memberikan sedikit penjelasan tentang lapisan inti bumi luar yang terdiri dari cairan yang sangat kental. Selanjutnya adalah membacakan *game* yang telah mereka ambil, isinya adalah “Susunlah huruf berikut ini hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !! **S-T-E-M-A-G-A-N**”. Waktu untuk

mereka berpikirkun telah habis, kata **SEMANGAT** pun gagal dijawab. Karena tidak bisa menjawab pertanyaan dan gagal dalam melaksanakan *game*, maka kelompok pisang tidak mendapatkan bintang penghargaan.

Kelompok kelima yang mengambil bulatan adalah dari **kelompok melon**, kelompok ini mendapat pertanyaan “Bagian bumi yang tersusun dari udara yang melindungi bumi dari pancaran sinar dan panas matahari adalah...”. Kemudian salah satu dari mereka menjawab, “Atmosfer bu”. Selanjutnya kelompok ini mendapat *game* “Nyanyikan sebuah lagu dengan sedikit gerakan / tarian lucu sehingga kelompok lain bisa tertawa!!”, merekapun bergegas melaksanakan perintah tersebut, yaitu menyanyikan lagu –iwak peyek-. Riuh suara dengan diiringi gelak tawa dari teman-temannya yang lainnya kelompok melon sukses melaksanakan 2 instrumen sekaligus. Sukses dengan pertanyaan dan *gamenya* kelompok melon mendapat 2 bintang penghargaan.

**Gambar 3.11 Kelompok Melon Sedang Melaksanakan Instrumen Game “Meyanyikan Sebuah Lagu –Iwak Peyek- Dengan Sedikit Gerakan / Tarian Lucu Sehingga Kelompok Lain Bisa Tertawa”**





Kelompok yang selanjutnya adalah dari **kelompok manggis**, kelompok ini mendapat pertanyaan “Lapisan bumi yang tersusun atas cairan yang sangat kental dan memiliki ketebalan sekitar 2.200 km merupakan lapisan ....(titik-tik).....”. “Hmmm.....lapisan.....lapisan luar buu”, teriak salah satu perwakilan kelompok manggis. “Benar ga anak-anak”, ucap Bu Dewi. ‘Iya.....hebat buat kelompok manggis, teriak guru. Karena kelompok ini bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, maka bintang penghargaanpun bisa mereka kantong. Selanjutnya perwakilan dari kelompok manggis mengambil bulatan *game* yang instruksinya adalah “Nyanyikan bersama dengan kelompokmu lagu satu-satu aku sayang ibu dengan huruf vokal diganti A semua, secara kompak!”. Merekapun bernyanyi dengan diiringi riuh suara dari anak-anak yang lain. Kelompok manggispun mendapat 2 bintang penghargaan, karena sukses dengan pertanyaan dan *game* yang mereka mainkan.

Kelompok yang terakhir yang berkesempatan memainkan *game* pada pertemuan ketiga siklus II ini adalah **kelompok jeruk**, pertanyaan yang mereka dapatkan adalah “Bagian terluar lapisan atmosfer adalah.....(titik-titik)....”. “Hmmm.....Eksosfer buuuu”, teriak Dicky. “Pintar.....jawaban yang tepat buat kelompok jeruk” teriak Bu guru. Karena jawaban dari kelompok jeruk benar, maka gurupun memberikan 1 bintang penghargaan untuk ketepatan dalam menjawab pertanyaan. Setelah itu Anisa, perwakilan dari kelompok jeruk mengambil instrumen

*game* yang perintahnya “Buatlah mimik wajah tercantik dan terimut yang berbeda antara teman sekelompokmu dalam waktu 10 detik!”. Setelah berpikir akan menggunakan mimik apa, merekapun berusaha membuat mimik tercantik dan imut yang berbeda dengan temannya. Suara riuh dan ejekan siswa lain pun mengiringi mereka dalam mempraktekkan permainan ini. Sukses dengan pertanyaan dan *gamenya* membuat mimik tercantik dan terimut dalam waktu 10 detik, kelompok jeruk mendapat 2 bintang penghargaan.

**Gambar 3.12 Kelompok Jeruk Sedang Berusaha Membuat Mimik Wajah Tercantik Dan Terimut Mungkin Yang Berbeda-Beda**



**d) Pemberian Hadiah (*Reward*)**

Dengan selesainya semua kelompok menjawab pertanyaan dan melaksanakan *game*, maka selesailah salah satu komponen dari TGT. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari *game* dan pertanyaan pada

pertemuan ketiga siklus II akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.15 Perolehan Bintang Penghargaan Pada *Game* Siklus II**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Jumlah Bintang</b>
Melon	2
Strawberry	2
Jeruk	2
Pisang	0
Apel	2
Manggis	2
Anggur	2

Selanjutnya guru memberikan beberapa penjelasan tentang pertanyaan-pertanyaan yang belum dipahami siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian pengumuman bahwa pada minggu depan, hari senin, 27 Februari 2012 akan diadakan turnamen, diharapkan bagi semua siswa untuk mempelajari materi tentang “**daur air**” serta meminta siswa agar tidak menghilangkan semua koleksi bintang penghargaan yang telah diperolehnya, karena besok pada akhir turnamen akan dihitung dengan hasil turnamen untuk menentukan pemenangnya. Di akhir pertemuan guru memberikan motivasi dan penyemangat kepada siswa dengan salam semangat, dan ditutup dengan do’a dan salam. Dengan ini selesailah pertemuan ketiga siklus 2

## **2) Pertemuan Keempat Siklus II**

Pertemuan ke-4 pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2012, pukul 11.10 – 12.25 WIB. Pada awal kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning*

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guru membuka dengan salam, bacaan basmalah serta dengan tepuk salam semangat. Setelah itu guru mengkondisikan siswa pada posisi berkelompok sesuai kelompoknya masing-masing.

Adapun kegiatan pembelajaran IPA pada pertemuan terakhir siklus II di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi “**Siklus/ daur air**” akan dijabarkan sebagai berikut :

**a) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada tahap penyajian kelas pertemuan keempat siklus II ini , peneliti beserta guru telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berlangsung pada pertemuan pertama. Instrumen tersebut antara lain : LKS kelompok, instrumen *tournament* antar kelompok, *post test*. Setelah semua siswa menempati posisinya masing-masing, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel penyemangat yang telah dibuat. Bagi kelompok yang paling semangat dan paling kompak dalam meneriakkan yel-yelnya akan diberi bintang penghargaan.

Selanjutnya guru memberikan apersepsi tentang materi daur air, proses siklus air dan semua peristiwa yang berhubungan dengan air serta cara menghemat air. Tak lupa guru juga bertanya pada setiap kelompok bagaimana cara menghemat pemakaian air dalam kehidupan sehari-hari.

**b) Belajar Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap belajar kelompok ini, tidak berbeda jauh dengan pertemuan yang lalu. Siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel keompakan untuk digunakan dalam turnamen nanti. Di dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap diskusi kelompok dan pembahasan LKS. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

(1) Diskusi Kelompok

Setelah guru memberikan apersepsi dan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu, yaitu tentang daur/siklus air. Setelah itu peneliti dibantu oleh 2 orang observer membagikan LKS kepada setiap kelompok. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal tersebut dengan teman kelompoknya. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan LKS tersebut  $\pm$  20 menit. Pada saat mengerjakan LKS, suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dibanding siklus I. Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi.

(2) Pembahasan LKS

Setelah  $\pm$  20 menit, guru meminta perwakilan siswa dari masing-masing kelompok untuk menukarkan LKS mereka dengan kelompok lain, setelah itu guru bersama-sama dengan siswa membahas LKS tersebut. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan hasilnya. Setelah semuanya dibahas, selanjutnya guru menginstruksikan kepada siswa untuk menyimpan buku pelajaran yang ada di meja dan mengumpulkan LKS yang

sudah dibahas kepada peneliti atau observer. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan diri untuk turnamen yang sebentar lagi akan dimulai.

**Gambar 3.13 Guru Dan Siswa Membahas LKS Untuk Dikoreksi**



Di bawah ini akan disajikan hasil LKS pertemuan keempat siklus II yang disajikan dalam bentuk tabel :

**Tabel 3.16 Hasil LKS Pada Pertemuan Ke-4**

Nama Kelompok	Nilai
Melon	95
Strawberry	85
Jeruk	90
Pisang	100
Apel	95
Manggis	100
Anggur	85

Setelah  $\pm$  20 menit, guru dibantu peneliti dan observer menarik kembali LKS tersebut. Guru kemudian memberikan instruksi kepada siswa

untuk menyiapkan diri dalam menjalankan turnamen antar kelompok. Siswa diperbolehkan belajar selama 5 menit tentang struktur bumi dan daur/siklus air.

### c) **Pertandingan (*Tournament*)**

Setelah 5 menit diberi waktu untuk belajar, siswa diminta untuk menyimpan buku yang berhubungan dengan pembelajaran IPA. Turnamen berlangsung selama  $\pm$  30 menit. Dalam mengikuti turnamen antar kelompok ini siswa begitu antusias berlomba ingin menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan diberi 1 bintang penghargaan yang nantinya akan diakumulasikan dengan hasil *game* pada pertemuan ketiga yang lalu. Pada turnamen kali ini siswa lebih semangat dan lebih antusias dibandingkan dengan pertemuan pada siklus 1.

**Gambar 3.14 Siswa Terlihat Begitu Antusias Dalam Mengikuti Turnamen Antar Kelompok**



Selanjutnya hasil skor dari setiap kelompok akan diakumulasikan dengan jumlah perolehan bintang penghargaan yang didapat selama *game* dan turnamen berlangsung pada siklus II (pertemuan ke-3 dan ke-4). Hasil turnamen pada siklus II ini, gelar “**Super Team**” disandang oleh **kelompok manggis**.

**Tabel 3.17 Hasil Penghitungan Skor *Game* dan Turnamen Siklus II**

<b>Nama Kelompok</b>	<b>Jumlah Bintang</b>	<b>Skor Turnamen</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kriteria</b>
Melon	7	50	85	Great Team
Strawberry	3	60	75	Good Team
Jeruk	8	50	90	Great Team
Pisang	9	50	95	Great Team
Apel	11	40	95	Great Team
<b>Manggis</b>	<b>12</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>Super Team</b>
Anggur	7	50	85	Great Team

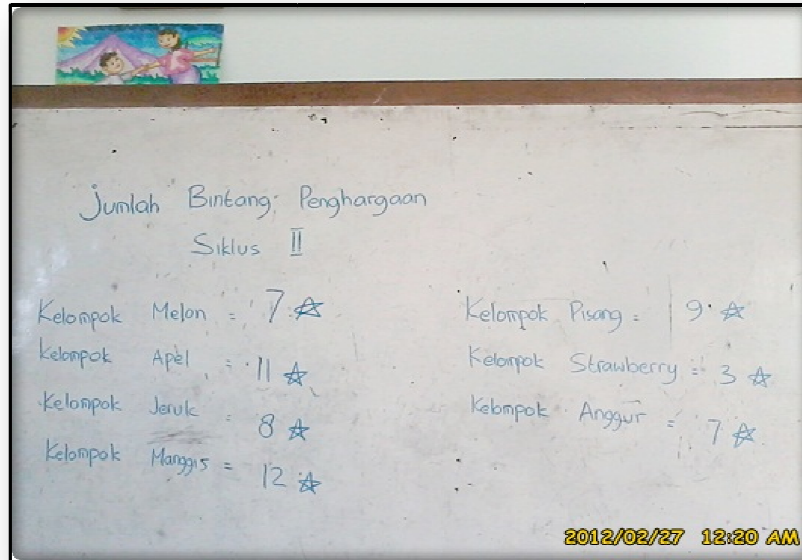
\* 1 bintang penghargaan mempunyai skor 5

**d) Pemberian Hadiah (*Reward*)**

Reward yang diberikan pada pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan keempat ini adalah sama seperti pertemuan-pertemuan lalu yaitu berupa bintang penghargaan. Namun untuk kelompok “*Super Team*” akan ada *reward* tersendiri dari peneliti di akhir pertemuan nanti. Dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan keempat dari siklus II. Guru dan siswa mulai menghitung perolehan bintang penghargaan yang telah didapat dari hasil *game* dan turnamen pada siklus II.



**Gambar 3.15 Penghitungan Bintang Penghargaan  
(Hasil Game Dan Turnamen) Siklus II**



The image shows a handwritten score sheet on a whiteboard. At the top left, there is a small colorful illustration of two children. The main text is written in blue ink and lists the number of stars awarded to different groups. The groups and their star counts are: Kelompok Melon (7 stars), Kelompok Apel (11 stars), Kelompok Jeruk (8 stars), Kelompok Manggis (12 stars), Kelompok Pisang (9 stars), Kelompok Strawberry (3 stars), and Kelompok Anggur (7 stars). A digital timestamp '2012/02/27 12:20 AM' is visible in the bottom right corner of the whiteboard.

Jumlah Bintang Penghargaan Siklus II	
Kelompok Melon	= 7 ☆
Kelompok Apel	= 11 ☆
Kelompok Jeruk	= 8 ☆
Kelompok Manggis	= 12 ☆
Kelompok Pisang	= 9 ☆
Kelompok Strawberry	= 3 ☆
Kelompok Anggur	= 7 ☆

Berdasarkan hasil penghitungan bintang penghargaan pada siklus I dan siklus II, maka kelompok yang berhak menyandang sebagai “**Super Team**” adalah kelompok manggis. Kelompok ini mendapat 12 bintang penghargaan. Di akhir pelajaran nanti kelompok manggis akan mendapat reward tersendiri dari peneliti sebagai penghargaan atas partisipasi dan kekomunikannya dalam pembelajaran IPA dengan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Setelah penghitungan bintang penghargaan, guru menginstruksikan kepada peneliti untuk membagikan soal *post test*. Siswa diberi waktu  $\pm 10$  menit untuk menyelesaikan soal *post test*. Soal dikumpulkan kepada peneliti dan pembelajaran diakhiri dengan do’a akhir kegiatan lalu salam penutup.

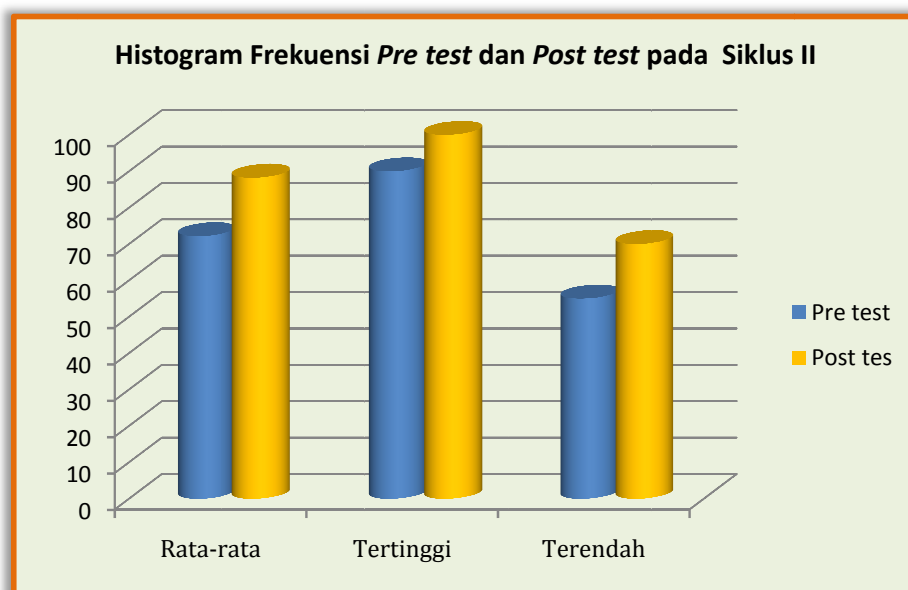
Berdasarkan hasil *test* yang diberikan pada siklus II, yaitu *pre test* pada pertemuan ke-3 dan *post test* pada pertemuan ke-4 menunjukkan hasil yang signifikan terhadap kemajuan/ peningkatan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta selama penggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel dan histogram berikut ini :

**Tabel 3.18 Perkembangan Hasil *Pre Test* dan *Post Test* siklus II**

	<i>Pre test</i>	<i>Post tes</i>
<b>Tertinggi</b>	90	100
<b>Terendah</b>	55	70
<b>Rata-rata</b>	72,16	88,24
<b>Peningkatan</b>	<b>16,08</b>	

Selain disajikan dalam bentuk tabel, di bawah ini juga akan disajikan histogram frekuensi dari hasil *pre test* dan *post test* siklus II.

**Grafik 3.2 Histogram Frekuensi *Pre Test* dan *Post Test* Siklus II**



Pada grafik di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada pelaksanaan *pre test* adalah 90 sedangkan *pos test* adalah 100, nilai terendah siswa pada *pre test* siklus II adalah 55 sedangkan nilai terendah siswa pada *pos test* pada siklus II adalah 70 dan rata-rata nilai siswa pada *pre test* adalah 72,16 menjadi 88,24 pada waktu *pos test*. **Dari hasil *pre test* dan *post test* pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 16,08. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 34 siswa atau 91,86% dari keseluruhan siswa kelas VA MIN Tempel dengan nilai rata-rata 80,21.**

### c. Observasi

Selama proses pembelajaran IPA kelas VA berlangsung dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti dibantu oleh dua orang observer yang bertugas untuk mengamati kegiatan belajar siswa dengan lembar observasi yang telah disusun dengan indikator-indikator yang telah ditentukan peneliti. Berdasarkan pengamatan pada pertemuan ke-3, siswa sudah mulai menikmati setiap instrumen *game* dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas. Pengamatan pada pertemuan ke-4, siswa sudah sangat tidak asing dengan adanya turnamen, apalagi dengan adanya bintang penghargaan yang membuat mereka lebih semangat dalam menjawab setiap soal yang diberikan guru pada saat turnamen berlangsung. telah disusun dengan indikator-indikator yang telah ditentukan peneliti. Di bawah ini akan disajikan hasil dari lembar

observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II :

**Tabel 3.19 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya	√					
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik						√
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					
<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah						√
	f. Siswa membantu teman yang belum paham						√
	g. Guru berkeliling memantau diskusi	√					

	siswa						
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi						√
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan	√					
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						√
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain					√	
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen	√					
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)	√					
	c. Siswa bermain sportif					√	
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						√
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata-rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah	√					
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					

	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

Berdasarkan pengamatan pada pertemuan ke-3 dan ke-4, siswa sudah mulai terbiasa dengan adanya *game* dan turnamen sehingga pembelajaran berjalan lebih lancar dibanding pertemuan pada siklus I. Aktivitas guru pada siklus II ini juga sudah memenuhi kriteria dari indikator yang peneliti buat, hal ini terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti beserta 2 orang observer lainnya.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai metode yang diterapkan peneliti di kelas, yaitu penggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Alasan siswa senang dengan metode tersebut adalah bisa belajar secara kelompok dan dengan adanya yel-yel kekompakan yang telah mereka buat akan menambah kekompakan mereka dalam belajar. Selain itu mereka juga berharap akan diadakan *game* dan turnamen lagi pada pembelajaran yang lain selain IPA.

#### **d. Refleksi**

Sesuai dengan rencana pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, maka peneliti mengadakan refleksi akhir dari pelaksanaan penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pembelajaran menunjukkan bahwa pada siklus II ini kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran tentu masih ada tetapi masih dapat diatasi. Apabila dilihat

dari keseluruhan penelitian ini sudah berjalan dengan baik dan sudah mengacu pada langkah-langkah penelitian atau dengan kata lain sudah memenuhi prosedur/ langkah-langkah dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPA di MIN Tempel.

Setelah peneliti mencermati hasil dari penelitian akhirnya peneliti menyelesaikan penelitian. Hal ini sesuai dengan agenda yang telah ditetapkan, apabila data yang diperoleh sudah menunjukkan peningkatan prestasi siswa dalam dua siklus, maka penelitian dianggap cukup. Peneliti dan kolaborator mengakhiri penelitian pada hari Senin, tanggal 27 Februari 2012.

**C. Analisis Proses Pembelajaran dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA MIN Tempel Setelah Penerapan Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)***

**1. Proses Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di kelas VA MIN Tempel**

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif (belajar secara kelompok) yang di dalamnya ada *game* atau permainan dan turnamen yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Keunggulan dari penerapan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah memberikan cara belajar yang asyik dan menyenangkan yang dikemas secara kelompok

dengan adanya *games* dan turnamen yang akan menambah keceriaan dan kekompakan siswa dalam belajar.

Peneliti sangat tertarik untuk menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VA MIN Tempel Yogyakarta karena peneliti menganggap bahwa dengan pembelajaran seperti ini dapat memecahkan masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu masih rendahnya prestasi belajar siswa kelas VA pada pembelajaran IPA.

Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan penggunaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan pembelajaran pada rencana tindakan yang telah direncanakan sebelumnya. Langkah-langkah tersebut yakni penyajian kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), pemberian penghargaan (*reward*).

Berikut rangkuman pelaksanaan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

**a. Penyajian Kelas (*Class Precentation*)**

Pada tahap penyajian kelas, peneliti beserta guru telah mempersiapkan instrumen penelitian yang berlangsung selama 2 siklus. Instrumen tersebut antara lain : LKS tiap pertemuan, *pre test* pada awal siklus I dan II, *post test* pada akhir siklus I dan II, instrumen *games* dan turnamen antar kelompok. Pada setiap pertemuan diharapkan setiap



kelompok mampu berpartisipasi secara aktif di kelas. Peneliti dan 2 orang observer lainnya membantu mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan selama pembelajaran IPA berlangsung.

**b. Belajar Kelompok (*Teams*)**

Pada tahap belajar kelompok (*teams*) ini siswa dibagi menjadi 7 kelompok secara heterogen sesuai dengan nilai UTS semester ganjil tahun ajaran 2011/2012. Nama kelompok tersebut dipilih dari nama buah sesuai dengan pilihan mereka sendiri, antara lain : apel, jeruk, manggis, pisang, melon, strawberry, anggur. Selain peneliti guru juga ikut terlibat dalam pembentukan kelompok dengan memberikan masukan kepada peneliti tentang penempatan para siswa dalam kelompok-kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa kelas VA MIN Tempel selama proses pembelajaran di kelas, seperti yang sudah sering dilakukan sebelumnya. Pembagian kelompok secara heterogen seperti ini bertujuan agar siswa yang pintar dan siswa yang lemah dapat belajar bersama. Dimana nantinya mereka yang pintar dapat membantu siswa yang lemah dalam diskusi kelompok. Pembagian kelompok yang didasarkan oleh nilai UTS semester ganjil, menurut guru bidang studi akan mendapatkan hasil pembagian kelompok yang maksimal. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang memiliki nilai tinggi, sedang dan rendah. Dalam belajar kelompok ini, siswa juga

diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam *game* dan turnamen.

#### 1) Diskusi Kelompok

Setelah guru memberikan apersepsi dan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari pada hari itu, peneliti dibantu oleh 2 orang observer membagikan LKS. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal tersebut dengan teman kelompoknya. Pada pertemuan pertama diskusi kelompok belum tampak maksimal, karena ada beberapa siswa yang belum mau berdiskusi, mereka saling tuding untuk mengerjakan soal diskusi, pembagian tugas belum terlihat, sehingga pada pertemuan berikutnya sampai siklus II berakhir, siswa diminta untuk membagi tugas kelompok secara merata agar semua anggota kelompok mempunyai tanggung jawab masing-masing.

#### 2) Pembahasan LKS

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, langkah selanjutnya adalah membahasnya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk menukarkan hasil pekerjaannya pada kelompok lain untuk dikoreksi. Setiap kelompok wajib mengirimkam satu perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya. Mereka berusaha menjawab dengan benar semua pertanyaan yang ada di LKS semampu mereka meskipun pada awal pertemuan, masih terlihat canggung dan kurang percaya diri dalam

membacakan hasil pekerjaannya. Guru memotivasi siswa agar menyampaikan hasil LKS dengan sebaik mungkin karena akan ada bintang penghargaan untuk kelompok yang terbaik.

**c. Permainan (*Game*)**

Permainan (*game*) dilaksanakan pada awal siklus. Pada tahap ini, setiap perwakilan kelompok berkesempatan mengambil nomor undian atau mengambil bulatan-bulatan kertas yang berisi *game* dan pertanyaan. Bulatan kertas yang telah dipilih oleh setiap kelompok ini wajib dijawab. Jika berhasil menjawab semua (instrumen *game* dan pertanyaan), maka 2 bintang penghargaan sekaligus bisa dikantongi oleh setiap kelompok. Sebelum dimulainya *games*, setiap kelompok diharuskan meneriakkan yel-yel kekompakan mereka di depan kelompok lain. Yel-yel ini diharapkan bisa memupuk rasa persatuan dan kekompakan dalam kebersamaan. Dalam permainan (*game*) dalam TGT ini ada nilai-nilai positif yang bisa diambil, antara lain : akan menumbuhkan rasa senang/ ceria tersendiri bagi siswa itu sendiri. Selain itu rasa adanya rasa tanggung jawab tersendiri bagi mereka dalam hal mengumpulkan bintang penghargaan. Adanya *game* ini juga akan menambah motivasi anak dalam belajar IPA, sehingga pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan.

**d. Pertandingan (*Tournament*)**

Turnamen dilaksanakan pada akhir siklus. Turnamen antar kelompok berupa soal yang berjumlah 20. Setiap kelompok mendapat

kesempatan yang sama dalam menjawab pertanyaan tersebut, jadi sifat dari turnamen ini adalah rebutan. Setiap kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan mendapat 1 bintang penghargaan. Bintang penghargaan tersebut nantinya akan diakumulasikan dengan hasil *games* pada pertemuan pertama dan ke-3. Dalam turnamen ada nilai yang perlu ditanamkan pada siswa. Adanya turnamen tersebut memicu adanya persaingan/ rebutan antar siswa yang nantinya bisa berujung pada konflik. Untuk mengantisipasi hal tersebut guru memberikan pengarahan kepada siswa agar jangan sampai ada konflik yang terjadi di dalam kelas. Dalam turnamen ini harus bisa menambah motivasi anak untuk lebih giat belajar agar tidak tertinggal dengan teman sebayanya. Jika temanku bisa, mengapa saya tidak?.

**e. Pemberian Hadiah (*Reward*)**

Reward yang diberikan pada pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama 2 siklus adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengantongi bintang penghargaan akan mendapat hadiah tersendiri dari peneliti di akhir siklus II. Pada penelitian ini kelompok yang mendapat hadiah dari peneliti adalah kelompok “***Super Team***” dan “***Great Team***”. Gelar “*Super Team*” disandang oleh kelompok manggis dan gelar “*Great Team*” disandang oleh kelompok apel. Kelompok manggis mendapat 12 bintang penghargaan, sedangkan

kelompok apel mendapat 11 bintang penghargaan. Pemberian *reward* ini diharapkan bisa menambah motivasi pada siswa agar lebih rajin belajar agar prestasi belajarnya di sekolah bisa memuaskan.

## **2. Prestasi Belajar Siswa Kelas VA MIN Tempel Setelah Diterapkannya Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)***

Suatu pembelajaran dikatakan baik apabila proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Prestasi belajar IPA adalah tingkat keberhasilan siswa atau hasil maksimal yang diperoleh oleh siswa dalam proses pemahaman materi-materi yang disampaikan oleh guru dan kemampuan siswa dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru. Pada akhir pembelajaran akan diperoleh hasil, salah satunya adalah hasil belajar.

Dalam skripsi ini prestasi belajar merupakan salah satu variabel yang diteliti untuk mengetahui peningkatan setelah belajar dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Dapat dilihat dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari sebelum diterapkan TGT dan sesudah diterapkan TGT.

Dalam skripsi ini, prestasi belajar merupakan variabel yang diteliti untuk mengetahui peningkatan setelah belajar dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Dapat dilihat dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari sebelum diterapkan dan sesudah diterapkannya

strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

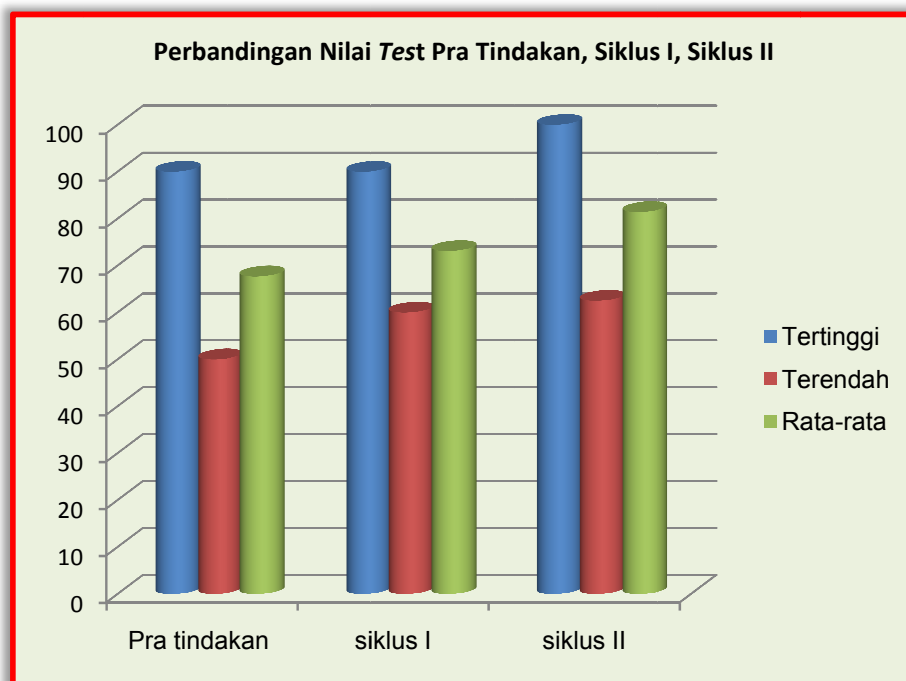
**Tabel 3.20 Perbandingan Nilai Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Ahmad Jundan	65	70	90
2	Dimas Fauyan Aditya	60	75	80
3	Fiki Fadilah	60	67,5	82,5
4	Abi Setya Putra	85	77,5	87,5
5	Abdurrahman Hidayat	65	72,5	80
6	Ahmad Makarim P	80	72,5	80
7	Ahmad Zain Damar P	70	67,5	72,5
8	Alfian Fatah Prisdana	70	62,5	70
9	Alhadid Rusul Khalifah	0	67,5	75
10	Alifia Rahma Deannisa	75	75	80
11	Amalia Nur Putri M	60	72,5	82,5
12	Andra Kurnia R	60	65	67,5
13	Anisa Fariski N	65	72,5	72,5
14	Anisa Meidina K	90	77,5	95
15	Anung Syahrul M	70	60	62,5
16	Arif Dimas Wahyu K	75	72,5	90
17	Artantri Winda Sari	70	82,5	82,5
18	Aulia Dinda Salsabila	75	65	77,5
19	Aulia Rosyada Salsabila	70	67,5	75
20	Azizah Sholihatun Nisa'	60	67,5	82,5
21	Bagas Hanun A	55	75	80
22	Chatrine Dyela Eillen	80	90	95
23	Dela Ramadhania Putri	75	67,5	87,5
24	Devi Kusumawati	70	85	85
25	Dicka Armadhani	65	67,5	87,5
26	Dicky Armayudha	60	67,5	80
27	Dina Arista Komalasari	70	75	80
28	Dyah Widiarni P	75	67,5	80
29	Edenia Nur Rahmah	50	72,5	85
30	Eridhani Kartiko Adi	80	87,5	95
31	Fahri Ardiyansyah	65	72,5	82,5
32	Farah Nafisa Hanum	80	77,5	75

33	Faras Ariq Attaullah	75	70	82,5
34	Fatah Alfi Fahriansyah	70	80	87,5
35	Fatika Nur Anggi	65	80	80
36	Fayzira Ma'rufa	75	80	82,5
37	Filza Adhiva A.	70	80	82,5
<b>Rata-rata</b>		<b>67,70</b>	<b>73,11</b>	<b>81,42</b>
<b>Tertinggi</b>		<b>90</b>	<b>90</b>	<b>100</b>
<b>Terendah</b>		<b>50</b>	<b>60</b>	<b>62,5</b>

Selain disajikan dalam bentuk tabel 3.18 di atas, perbandingan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) dari pra tindakan, rata-rata siklus I dan rata-rata siklus II. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan dalam bentuk grafik histogram frekuensi tentang perbandingan nilai test pra tindakan, siklus I, siklus II sebagai berikut :

**Grafik 3.3 Histogram Frekuensi Perbandingan Nilai Test Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II**

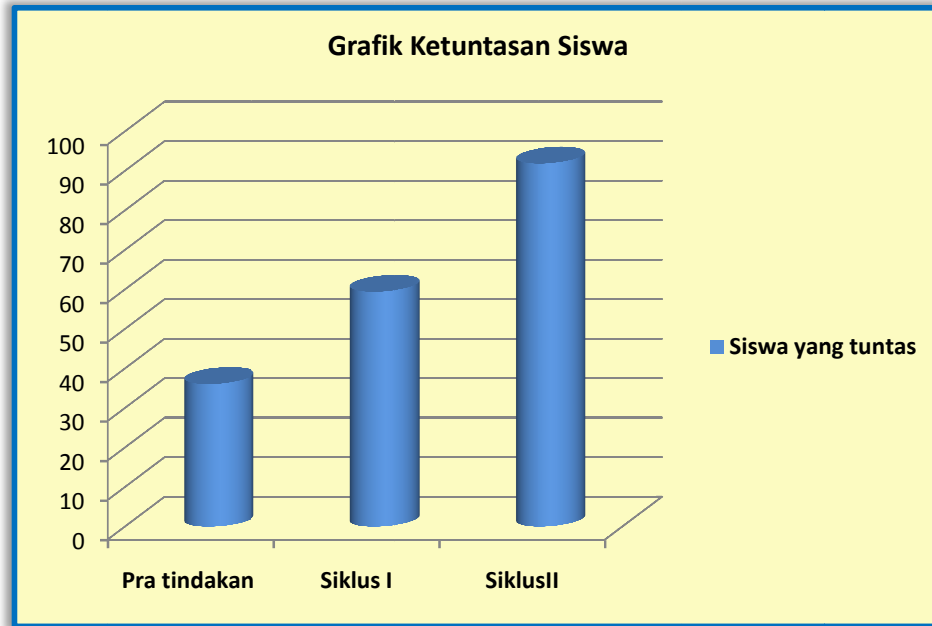


Berdasarkan tabel 3.18 dan grafik 3.3 di atas, diperoleh data bahwa nilai rata-rata pada saat *test* pra tindakan adalah 67,70 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 73,11 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Dari hasil rata-rata *test* pra tindakan dan siklus I mengalami peningkatan sebesar 5,41. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa adalah 81,42 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5. Nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,31. Persentase ketuntasan siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam mata pelajaran IPA setelah penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 36,11% pada saat pra tindakan, 59,46% pada siklus I dan 91,86 pada siklus II. **Hasil persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan yang signifikan, apalagi peningkatan dari siklus I ke siklus II begitu terlihat perubahannya.**

Berdasarkan data prestasi belajar siswa yang telah diuraikan di atas, jumlah ketuntasan siswa (nilai  $\geq 72$ ) kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta meningkat dari pra tindakan, siklus I, siklus II. Jumlah ketuntasan tersebut mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam hal ini peneliti juga akan menyajikan dalam bentuk histogram frekuensi atau grafik ketuntasan siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA setelah menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:



**Grafik 3.4 Histogram Frekuensi Ketuntasan Siswa Kelas VA MIN Tempel Dalam Pembelajaran IPA**

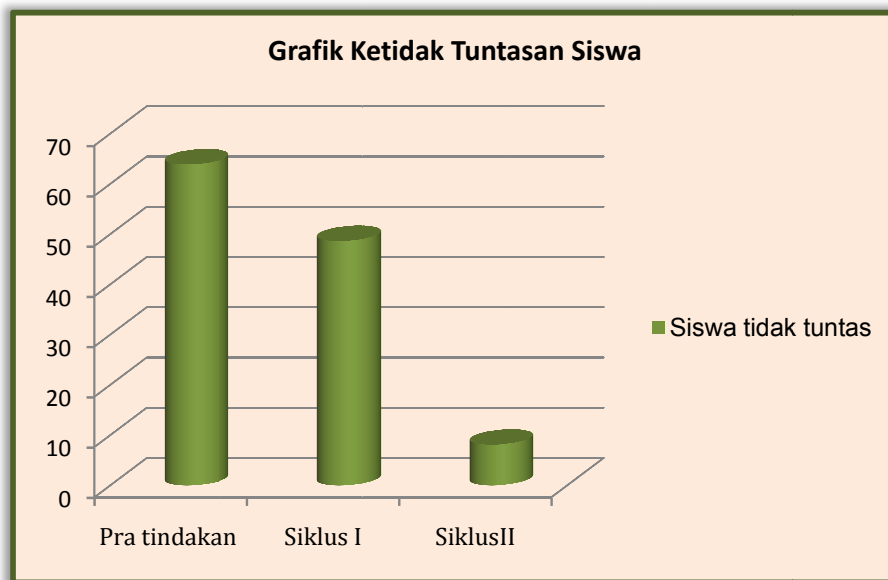


Dari grafik 3.3 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas pada saat *test* pra tindakan sebanyak 13 siswa (36,11%), pada siklus I sebanyak 22 siswa (59,46%), dan pada siklus II sebanyak 34 siswa (91,89%).

Sedangkan untuk jumlah ketidak tuntas siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA setelah diterapkannya strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mengalami perubahan yang signifikan. Dari pra tindakan, siklus I, siklus II jumlah siswa yang tidak tuntas semakin berkurang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada

mata pelajaran IPA. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam bentuk grafik histogram frekuensi sebagai berikut :

**Grafik 3.5 Histogram Frekuensi Ketidak Tuntasan Siswa Kelas VA MIN Tempel Dalam Pembelajaran IPA**



Berdasarkan histogram frekuensi ketidak tuntasan siswa kelas VA MIN Tempel dalam pembelajaran IPA, siswa yang tidak tuntas pada saat *test* pra tindakan sebanyak 24 siswa (63,89%). Pada siklus I sebanyak 15 siswa (40,54%). Pada siklus II sebanyak 3 siswa (8,11%).

Dari hasil wawancara dengan sebagian siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta, secara umum mereka sangat senang belajar IPA dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan strategi yang biasanya digunakan guru selama ini. Mereka juga mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan diskusi kelompok lebih memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari, karena dapat menanyakan terkait

dengan materi yang belum mereka pahami kepada teman kelompoknya. Ketika ditanya apakah mereka berani untuk menjelaskan hasil diskusi di depan kelas, mereka menjawab berani meskipun dengan wajah tersipu.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Data hasil observasi menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada pra tindakan masih rendah, masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM IPA kelas VA MIN Tempel adalah 72. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 36,11%. Nilai rata-rata siswa pada *test* pra tindakan baru menunjukkan 67,70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas telah menunjukkan peningkatan, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa atau sebesar 59,46%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 73,11 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ada 34 siswa yang tuntas atau sebesar 91,89% dengan kategori baik sekali. Nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu menjadi 81,42 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5. Dengan demikian, penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPA di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.

## BAB IV PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan subjek penelitian sebanyak 37 siswa, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA kelas VA di MIN Tempel dilakukan selama 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada pertemuan awal siklus I dan II (pertemuan pertama dan ke-3) dilakukan apersepsi, pemberian *pre test*, pembagian LKS, belajar kelompok, *game*, penilaian, penghargaan. Pada pertemuan akhir siklus I dan II (pertemuan ke-2 dan ke-4) dilakukan apersepsi, pembagian LKS, belajar kelompok, turnamen, penilaian, penghargaan, dan yang terakhir pemberian *post test*. Sebelum dimulainya penelitian, peneliti juga mengadakan observasi pra tindakan tentang prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta pada pembelajaran IPA. Prestasi belajar siswa kelas VA sebelum menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan masih rendah, yaitu masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi Kreteria Ketuntasan Minimal. KKM IPA kelas VA MIN Tempel adalah 72. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 36,11%. Nilai rata-rata siswa pada *test* pra tindakan baru menunjukkan 67,70.

2. Prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA setelah menerapkan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang signifikan. Pada saat pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 36,11%. Nilai rata-rata siswa pada *test* pra tindakan baru menunjukkan 67,70 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas telah menunjukkan peningkatan, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 22 siswa atau sebesar 59,46%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 73,11 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 60. Pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ada 34 siswa yang tuntas atau sebesar 91,89% dengan kategori baik sekali. Nilai rata-rata siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu menjadi 81,42 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5. Dengan demikian, penerapan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPA di MIN Tempel.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan peneliti bahwa dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA MIN Tempel Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran IPA, maka peneliti menyarankan agar :

1. Guru menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA di kelas.
2. Jika menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibutuhkan perencanaan yang baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
3. Guru dapat melakukan penelitian serupa (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di MIN Tempel.
4. *Game* yang dipilih sebaiknya menarik, bisa menambah motivasi dalam belajar dan bisa menambah kekompakan antar siswa dalam kelompok.
5. Setelah mengadakan *game* dan turnamen sebaiknya guru meluangkan waktu untuk membahasnya bersama siswa di dalam kelas.

### C. Kata Penutup

Alhamdulillah Robbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Peneliti menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam skripsi ini dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu peneliti memohon kritik dan saran demi kebaikan skripsi ini. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya di pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Amin Ya Rabb.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Nur Walyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajarannya*. Yogyakarta : Ar- Ruzz.
- Bahri, Syaiful dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Revisi Terbaru)*. 2000. Semarang: CV Asy-Syifa'.
- Dewi, Rusmila. 2009. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Al-Qur'an Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta*. Dalam Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Direktorat Pendidikan Pada Madrasah. 2006. *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Hamdani, Nizar Alam dan Dody Hermana. 2008. *Classroom Action Research Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta : Rahayasa Research and Training.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model – Model Pembelajaran Aktif – Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Indonesia Depdikbud. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang- Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nahadi, Muhammad. *Hubungan Islam Dengan Ilmu Pengetahuan Alam dalam Perspektif Sejarah*, 03/05/2012 pada pukul 11.13 WIB dikutip dari : [http://atikan-jurnal.com/content/uploads/hadi.ida.sri.atikan.jun\\_.11.pdf](http://atikan-jurnal.com/content/uploads/hadi.ida.sri.atikan.jun_.11.pdf)
- Priyono, Dwi Juli. 2009. *Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Qira'ah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII A Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta II (Classroom Action Research)*. Dalam Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadia Media Group.
- Slavin, Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: remaja Rosdakarya.
- Sudjiono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT raja Grafindo Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.



Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wilujeng, Lestari. 2009. *Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Dalam Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zani, Hisyam dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

<http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/diunduh> 11 November 2011 pukul 09.17.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### **ALUR TGT DAN PEMBAGIAN KELOMPOK KELAS VA**

- ***Alur Cooperative Learning Tipe TGT***
- ***Daftar Kelompok Belajar Selama Menggunakan Strategi Cooperative Learning Tipe TGT***
- ***Daftar Meja Kelompok***

## ***ALUR COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)***

**Presentasi Kelas**

Pembentukan kelompok, guru menjelaskan materi secara garis besar



**Belajar Kelompok**

Setiap siswa harus mempelajari materi dan tugas dengan cara diskusi secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam belajar kelompok :

1. Setiap anggota kelompok belum boleh selesai belajar sebelum seluruh anggota kelompok memahami pelajaran secara tuntas.
2. Setiap anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi, jika ada yang mengalami kesulitan maka didiskusikan terlebih dahulu dengan kelompoknya sebelum bertanya kepada guru.
3. Setiap kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara pelan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi.



***Games/ Permainan***

Game dilakukan setelah belajar kelompok dengan aturan- aturan yang telah ditetapkan.



## Turnamen

Turnamen dilakukan setelah game antar kelompok, materi dalam turnamen adalah materi- materi yang telah dipelajari dalam presentasi di dalam kelas.



## Penghargaan Kelompok

Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Kriteria	Predikat
$\leq 45$	Super Team
40 - 45	Great Team
30 - 40	Good Team

**DAFTAR KELOMPOK BELAJAR**  
**IPA KELAS VA SELAMA PEMBELAJARAN KOOPERATIF**  
**TIPE TGT**

**MELON**

1. Ahmad Makarim P
2. Abi Setya Putra
3. Fahri Ardiyansyah
4. Abdurrahman Hidayat
5. Faras Ariq Attaullah
6. Filza Adhiva A

**STRAWBERRY**

1. Amalia Nur Putri M
2. Andra Kurnia Ramadhani
3. Edenia Nur Rahmah
4. Azizah Sholihatun Nisa'
5. Aulia Rosyada Salsabila
6. Alfian Fatah Prisandana

**ANGGUR**

1. Fatah Alfi Fahriansyah
2. Dimas Fauyan Aditya
3. Ahmad Jundan
4. Dicky Armayudha
5. Alhadid Rusul Khalifah

**PISANG**

1. Eridhani Kartiko Adi
2. Arif Dimas Wahyu K
3. Anisa Fariski N
4. Aulia Dinda Salsabila
5. Ahmad Zain Damar P

## APEL

1. Farah Nafisa Hanum
2. Chatrine Dyela Eillen
3. Fayzira Ma'rufa
4. Dela Ramadhania Putri
5. Devi Kusumawati

## MANGGIS

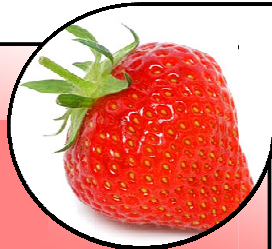
1. Fatika Nur Anggi
2. Fiki Fadilah
3. Dina Arista Komalasari
4. Artantri Winda Sari
5. Dyah Widiarni P

## JERUK

1. Anisa Meidina K
2. Anung Syahrul M
3. Bagas Hanun A
4. Alifia Rahma Deannisa
5. Dicka Armadhani

## DAFTAR MEJA KELOMPOK

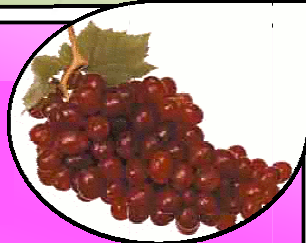
STRAWBERRY



MELON



ANGGUR

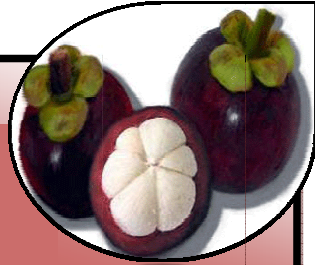


PISANG

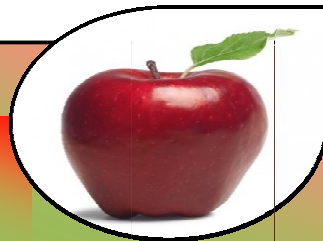




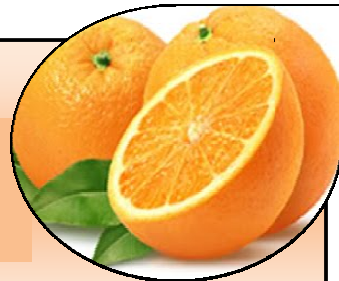
**MANGGIS**



**APEL**



**JERUK**



## Lampiran 2

### **PERANGKAT PEMBELAJARAN**

- **RPP Selama 2 Siklus 4x Pertemuan**
- **Daftar Nilai**
  - **UTS Semester Ganjil 2011/2012**
  - **Pra Tindakan**
  - **Siklus I**
  - **Siklus II**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Sekolah** : MIN Tempel  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA )  
**Kelas/Semester** : V/ 2  
**Siklus/Pert.ke-** : I/ 1  
**Materi Pokok** : Proses pembentukan Tanah  
**Waktu** : 2 x 35 menit  
**Metode** : *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

**A. Standar Kompetensi**

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

**B. Kompetensi Dasar**

- 7.1 Mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan.

**C. Indikator**

1. Memahami proses pembentukan tanah.
2. Mengetahui jenis batuan dan memahami ciri serta proses terbentuknya.

**D. Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa dapat memahami proses pembentukan tanah.
2. Siswa dapat mengetahui jenis batuan dan memahami ciri serta proses terbentuknya.



**E. Materi Pembelajaran**


Proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya.

**F. Media Belajar**

Buku IPA/SAINS SD/ MI Relevan Kelas V

## G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p><b>1. Pendahuluan</b> Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Membuka dengan salam dan memulai pelajaran dengan membaca Al-fatihah dan kemudian berdo'a sebelum memulai pelajaran.</li><li>- Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.</li><li>- Memahami peta konsep tentang batuan.</li><li>- Memberikan <i>pre test</i></li></ul>	(15 menit)
<p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p> <b>Eksplorasi</b> Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menempatkan siswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompoknya).</li><li>☞ Menyuruh siswa menunjukkan yel-yel kekompakan yang telah mereka buat.</li><li>☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li></ul> <p> <b>Elaborasi</b> Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menyampaikan materi proses pembentukan tanah dan jenis batuan secara garis besar.</li><li>☞ Membagi LKS untuk setiap kelompok.</li><li>☞ Memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.</li><li>☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi.</li><li>☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan peserta didik secara kelompok.</li><li>☞ Memainkan <i>games</i> yang telah direncanakan bersama peneliti.<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa ditempatkan pada kelompok belajar @5-6 orang sesuai dengan kelompoknya.</li><li>- Perwakilan dari setiap kelompok mengambil 1 bulatan no. berisi pertanyaan dan 1 bulatan no. berisi <i>games</i>, kemudian guru membacakan no. yang telah dipilih siswa tersebut dengan keras, lalu siswa dipersilahkan menjawab sesuai waktu yang telah ditentukan, jika tidak bisa menjawab dilempar ke kelompok selanjutnya sesuai arah jarum jam.</li></ul></li><li>☞ Memberikan <i>reward</i> kepada setiap tim/ kelompok yang paling :<ul style="list-style-type: none"><li>- Kompak dalam menunjukkan yel-yel</li><li>- Skor/ nilai LKSnya tertinggi.</li></ul></li></ul>	(50 menit)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memainkan <i>games</i> sesuai waktu yang telah ditentukan.</li> <li>- Benar menjawab pertanyaan.</li> <li>- Berani bertanya dan menyampaikan gagasan/ ide dalam pembelajaran.</li> </ul> <p> <b>Konfirmasi</b></p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui.</li> </ul>	
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian PR</li> <li>- Mengingatkan siswa bahwa pada pertemuan berikutnya ada turnamen antar kelompok.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</li> <li>- Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.</li> </ul>	(5 menit)

#### H. Penilaian

- *Pre test*
- LKS
- *Game*

**Sleman, 20 Februari 2012**

Guru Mapel IPA

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si**  
NIP :

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM : 08480003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Sekolah** : MIN Tempel  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA )  
**Kelas/Semester** : V/ 2  
**Siklus/Pert.ke-** : I/ 2  
**Materi Pokok** : Komposisi dan Jenis-jenis Tanah  
**Waktu** : 2 x 35 menit  
**Metode** : *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

**A. Standar Kompetensi**

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

**B. Kompetensi Dasar**

- 7.2 Mengidentifikasi jenis-jenis tanah.

**C. Indikator**

1. Menyebutkan jenis- jenis tanah.
2. Menyebutkan lapisan tanah.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menyebutkan jenis- jenis tanah.
2. Siswa dapat menyebutkan lapisan tanah.











**E. Materi Pembelajaran**

Komposisi dan jenis- jenis tanah.

**F. Media Belajar**

Buku IPA/SAINS SD/MI Relevan Kelas V

## G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <p> Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Membuka dengan salam dan memulai pelajaran dengan membaca Al-fatihah dan kemudian berdo'a sebelum memulai pelajaran.</li><li>- Menanyakan PR</li><li>- Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.</li><li>- Memahami peta konsep tentang jenis tanah.</li></ul>	(5 menit)
<p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p> <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li> Menempatkan siswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompoknya).</li><li> Menyuruh siswa menunjukkan yel-yel kekompakan yang telah mereka buat.</li><li> Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li></ul> <p> <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li> Menyampaikan materi komposisi dan jenis-jenis tanah secara garis besar.</li><li> Membagi LKS untuk setiap kelompok.</li><li> Memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.</li><li> Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi.</li></ul>	(60 menit)

- ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan peserta didik secara kelompok.
- ☞ Memainkan *tournament* yang telah direncanakan bersama peneliti.
  - Siswa secara berebut menjawab pertanyaan yang akan dibacakan oleh guru. Jika jawaban benar kelompok yang menjawab tersebut berhak mendapatkan 1 bintang penghargaan.
  - Guru bertindak sebagai presenter utama dalam turnamen antar kelompok, juga sekaligus sebagai pembaca soal dan penentu skor yang akan diterima siswa.
  - Jika dalam kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab.
  - Dalam turnamen ini siswa bisa menyumbangkan skor yang diterimanya untuk kelompok belajarnya (kelompok asal)
- ☞ Memberikan *reward* kepada setiap tim/ kelompok yang paling :
  - Kompak dalam menunjukkan yel-yel
  - Skor/ nilai LKSnya tertinggi.
  - Siswa yang bisa menjawab soal turnamen dengan tepat, skor ini nantinya bisa disumbangkan untuk membantu nilai kelompoknya.
  - Kelompok yang mendapat bintang terbanyak (hasil diakumulasikan dengan *game* pada pertemuan lalu)
  - Berani bertanya dan menyampaikan gagasan/ ide dalam pembelajaran.

#### **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik



<p>untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui.</p> <p>☞ Memberikan <i>post test</i></p>	
<p><b>4. Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</li> <li>- Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.</li> </ul>	(5menit)

#### H. Penilaian

- PR
- *Post test*
- LKS
- Turnamen

Sleman, 21 Februari 2012

Guru Mapel IPA

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si**

NIP :

**Rifki Novia Kurnia**

NIM : 08480003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : MIN Tempel  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA )  
**Kelas/Semester** : V/ 2  
**Siklus/Pert.ke-** : II/ 3  
**Materi Pokok** : Struktur Bumi  
**Waktu** : 2 x 35 menit  
**Metode** : *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

### A. Standar Kompetensi

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

### B. Kompetensi Dasar

- 7.3 Mendeskripsikan struktur bumi

### C. Indikator

1. Menyebutkan lapisan-lapisan bumi
2. Menggambar lapisan-lapisan bumi

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan lapisan-lapisan bumi
2. Siswa dapat menggambar lapisan-lapisan bumi

### E. Materi Pembelajaran

Mengenal Struktur Bumi.

### F. Media Belajar

Buku IPA/SAINS SD/MI Relevan Kelas V

## G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <p>📖 Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Membuka dengan salam dan memulai pelajaran dengan membaca Al-fatihah dan kemudian berdo'a sebelum memulai pelajaran.</li><li>- Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.</li><li>- Memahami peta konsep tentang lapisan bumi.</li><li>- Pemberian <i>pre test</i></li></ul>	<p>(15 Menit)</p>
<p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p>📖 <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menempatkan siswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompoknya).</li><li>☞ Menyuruh siswa menunjukkan yel-yel kekompakan yang telah mereka buat.</li><li>☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li></ul> <p>📖 <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menyampaikan materi proses pembentukan tanah dan jenis batuan secara garis besar.</li><li>☞ Membagi LKS untuk setiap kelompok.</li><li>☞ Memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.</li></ul>	<p>(50 Menit)</p>

- ☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi.
- ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan peserta didik secara kelompok.
- ☞ Memainkan *games* yang telah direncanakan bersama peneliti.
  - Siswa ditempatkan pada kelompok belajar @5-6 orang sesuai dengan kelompoknya.
  - Perwakilan dari setiap kelompok mengambil 1 bulatan no. berisi pertanyaan dan 1 bulatan no. berisi *game*, kemudian guru membacakan no. yang telah dipilih siswa tersebut dengan keras, lalu siswa dipersilahkan menjawab sesuai waktu yang telah ditentukan, jika tidak bisa menjawab dilempar ke kelompok selanjutnya sesuai arah jarum jam.
- ☞ Memberikan *reward* kepada setiap tim/ kelompok yang paling :
  - Kompak dalam menunjukkan yel-yel
  - Skor/ nilai LKSnya tertinggi.
  - Memainkan *game* sesuai waktu yang telah ditentukan.
  - Benar menjawab pertanyaan.
  - Berani bertanya dan menyampaikan gagasan/ ide dalam pembelajaran.

#### **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui.

<p><b>3. Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian PR</li> <li>- Mengingatkan siswa bahwa pada pertemuan berikutnya ada turnamen antar kelompok.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</li> <li>- Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.</li> </ul>	<p>(5 Menit)</p>
--	------------------

**H. Penilaian**

- *Pre test*
- LKS
- *Game*

**Sleman, 23 Februari 2012**

Guru Mapel IPA

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si**  
NIP :

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM : 08480003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : MIN Tempel  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA )  
**Kelas/Semester** : V/ 2  
**Siklus/Pert.ke-** : 2/ 4  
**Materi Pokok** : Daur Air  
**Waktu** : 2 x 35 menit  
**Metode** : *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

### A. Standar Kompetensi

7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

### B. Kompetensi Dasar

- 7.4. Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya.

### C. Indikator

1. Menjelaskan pentingnya air.
2. Menggambarkan proses daur air dengan menggunakan diagram atau gambar.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pentingnya air.
2. Siswa dapat menggambarkan proses daur air dengan menggunakan diagram atau gambar.

### E. Materi Pembelajaran

Daur air dalam kehidupan

### F. Media Belajar

Buku IPA/SAINS SD/MI Relevan Kelas V

## G. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p><b>1. Pendahuluan</b></p> <p>📖 Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Membuka dengan salam dan memulai pelajaran dengan membaca Al-fatihah dan kemudian berdo'a sebelum memulai pelajaran.</li><li>- Menanyakan PR</li><li>- Menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.</li><li>- Memahami peta konsep tentang daur air.</li></ul>	(5 menit)
<p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p>➤ <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menempatkan siswa secara berkelompok (sesuai dengan kelompoknya).</li><li>☞ Menyuruh siswa menunjukkan yel-yel kekompakan yang telah mereka buat.</li><li>☞ Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li></ul> <p>➤ <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Menyampaikan materi komposisi dan jenis-jenis tanah secara garis besar.</li><li>☞ Membagi LKS untuk setiap kelompok.</li><li>☞ Memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya.</li><li>☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi.</li></ul>	(60 Menit)

<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan peserta didik secara kelompok.</li> <li>☞ Memainkan <i>tournament</i> yang telah direncanakan bersama peneliti. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa secara berebut menjawab pertanyaan yang akan dibacakan oleh guru. Jika jawaban benar kelompok yang menjawab tersebut berhak mendapatkan 1 bintang penghargaan.</li> <li>- Guru bertindak sebagai presenter utama dalam turnamen antar kelompok, juga sekaligus sebagai pembaca soal dan penentu skor yang akan diterima siswa.</li> <li>- Jika dalam kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab.</li> <li>- Dalam turnamen ini siswa bisa menyumbangkan skor yang diterimanya untuk kelompok belajarnya (kelompok asal)</li> </ul> </li> <li>☞ Memberikan <i>reward</i> kepada setiap tim/ kelompok yang paling : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kompak dalam menunjukkan yel-yel</li> <li>- Skor/ nilai LKSnya tertinggi.</li> <li>- Siswa yang bisa menjawab soal turnamen dengan tepat, skor ini nantinya bisa disumbangkan untuk membantu nilai kelompoknya.</li> <li>- Kelompok yang mendapat bintang terbanyak (hasil diakumulasikan dengan <i>game</i> pada pertemuan lalu)</li> </ul> </li> <li>- Berani bertanya dan menyampaikan gagasan/ ide dalam pembelajaran.</li> </ul>	
---	--



<p>➤ <b>Konfirmasi</b></p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui.</li> <li>☞ Memberikan <i>post test</i></li> </ul>	
<p><b>3. Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.</li> <li>- Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.</li> </ul>	<p>(5 menit)</p>

#### I. Penilaian

- PR
- *Post test*
- LKS
- Turnamen

Sleman, 27 Februari 2012

Guru Mapel IPA

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si**

NIP :

**Rifki Novia Kurnia**

NIM : 08480003

**REKAPITULASI NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2011/2012**  
**KELAS V A MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) TEMPEL SLEMAN YOGYAKARTA**

NO	NAMA	MATA PELAJARAN														
		QH	AA	FIQ	SKI	PKN	B IND	BA	MTK	IPA	IPS	SBK	PJAS	B JW	BING	JML
1	Ahmad Jundan	57	43	57	60	45	66	73	36	65	50	41	81	50	59	<b>783</b>
2	Dimas Fauyan Aditya	61	70	66	57	50	62	78	36	60	55	65	80	64	54	<b>858</b>
3	Fiki Fadilah	76	76	79	77	62	71	73	41	60	70	68	75	68	70	<b>966</b>
4	Abi Setya Putra	77	74	80	71	63	70	62	61	75	72	76	80	70	80	<b>1.011</b>
5	Abdurrahman Hidayat	74	80	70	60	57	64	91	47	65	75	80	80	66	87	<b>996</b>
6	Ahmad Makarim P	74	88	81	86	71	72	81	73	80	83	80	80	57	87	<b>1.093</b>
7	Ahmad Zain Damar P	83	81	80	80	73	72	88	63	70	80	73	80	66	76	<b>1.065</b>
8	Alfian Fatah Prisdana	86	82	83	81	72	58	76	50	70	70	70	80	68	76	<b>1.022</b>
9	Alhadid Rusul Khalifah	64	65	61	59	47	70	64	45	55	63	59	80	53	61	<b>846</b>
10	Alifia Rahma Deannisa	86	83	87	90	68	87	90	79	80	82	92	76	78	93	<b>1.171</b>
11	Amalia Nur Putri M	77	88	77	96	68	77	84	60	85	78	83	80	78	77	<b>1.108</b>
12	Andra Kurnia Ramadhani	77	86	74	87	70	76	84	56	80	73	70	76	70	73	<b>1.052</b>
13	Anisa Fariski N	68	68	80	76	57	73	61	26	60	70	73	77	65	70	<b>924</b>
14	Anisa Meidina K	83	74	86	90	70	86	73	54	85	77	74	76	78	79	<b>1.085</b>
15	Anung Syahrul M	74	87	76	79	71	72	76	52	70	67	68	79	63	80	<b>1.014</b>
16	Arif Dimas Wahyu K	70	60	74	64	54	73	60	69	80	73	53	81	58	70	<b>939</b>
17	Artantri Winda Sari	80	75	89	89	80	91	93	81	80	85	80	80	87	87	<b>1.177</b>
18	Aulia Dinda Salsabila	83	73	76	71	68	78	90	81	70	82	87	80	83	73	<b>1.095</b>
19	Aulia Rosyada Salsabila	86	86	80	87	65	89	76	60	75	70	75	75	69	80	<b>1.073</b>
20	Azizah Sholihatun Nisa'	77	84	83	80	59	74	75	46	75	65	78	76	68	74	<b>1.014</b>

21	Bagas Hanun A	84	76	77	61	48	73	66	40	60	55	66	81	58	64	909
22	Chatrine Dyela Eillen	93	88	91	90	85	94	97	70	70	80	89	77	80	96	1.200
23	Dela Ramadhania Putri	54	44	77	43	52	65	69	70	75	55	54	75	70	73	876
24	Devi Kusumawati	87	85	97	87	73	87	90	66	75	73	84	79	73	81	1.137
25	Dicka Armadhani	77	75	67	80	59	72	70	66	60	78	67	80	63	86	1.000
26	Dicky Armayudha	66	83	66	70	56	74	82	71	70	80	68	80	70	76	1.012
27	Dina Arista Komalasari	84	89	91	81	77	92	91	87	65	75	78	78	76	84	1.148
28	Dyah Widiarni P	91	81	76	83	71	88	88	81	75	70	66	76	76	81	1.103
29	Edenia Nur Rahmah	48	57	54	40	47	68	34	61	50	78	69	80	55	69	810
30	Eridhani Kartiko Adi	77	98	89	87	88	74	91	71	80	80	82	82	81	89	1.169
31	Fahri Ardiyansyah	66	68	81	56	51	60	60	47	60	60	65	81	53	74	882
32	Farah Nafisa Hanum	91	94	89	99	90	96	94	87	85	85	87	78	81	94	1.250
33	Faras Ariq Attaullah	78	72	87	86	64	72	90	73	80	70	71	80	55	71	1.049
34	Fatah Alfi Fahriansyah	94	87	91	90	78	87	94	97	90	70	82	80	78	90	1.208
35	Fatika Nur Anggi	81	82	71	76	66	70	73	70	70	72	66	80	72	69	1.018
36	Fayzira Ma'rufa	93	85	91	96	86	90	88	64	75	80	83	85	70	83	1.169
37	Filza Adhiva A.	80	80	76	83	75	72	88	74	70	75	73	80	65	84	1.075
		<b>2857</b>	<b>2867</b>	<b>2910</b>	<b>2848</b>	<b>2436</b>	<b>2815</b>	<b>2913</b>	<b>2311</b>	<b>2650</b>	<b>2676</b>	<b>2695</b>	<b>2924</b>	<b>2535</b>	<b>2870</b>	<b>38307</b>
		94	98	97	99	90	96	97	97	90	85	92	85	87	96	1250
		48	43	54	40	45	58	34	26	50	50	41	75	50	54	783
		77,22	77,49	78,65	76,97	65,84	76,08	78,73	62,46	71,62	72,32	72,84	79,03	68,51	77,57	

### Nilai *Test Pra Tindakan*

No		Nama Siswa	Nilai
Urut	Induk		
1		Ahmad Jundan	65
2		Dimas Fauyan Aditya	60
3		Fiki Fadilah	60
4		Abi Setya Putra	85
5		Abdurrahman Hidayat	65
6		Ahmad Makarim P	80
7		Ahmad Zain Damar P	70
8		Alfian Fatah Prisandana	70
9		Alhadid Rusul Khalifah	0
10		Alifia Rahma Deannisa	75
11		Amalia Nur Putri M	60
12		Andra Kurnia Ramadhani	60
13		Anisa Fariski N	65
14		Anisa Meidina K	90
15		Anung Syahrul M	70
16		Arif Dimas Wahyu K	75
17		Artantri Winda Sari	70
18		Aulia Dinda Salsabila	75
19		Aulia Rosyada Salsabila	70
20		Azizah Sholihatun Nisa'	60
21		Bagas Hanun A	55
22		Chatrine Dyela Eillen	80
23		Dela Ramadhania Putri	75
24		Devi Kusumawati	70
25		Dicka Armadhani	65
26		Dicky Armayudha	60
27		Dina Arista Komalasari	70
28		Dyah Widiarni P	75
29		Edenia Nur Rahmah	50
30		Eridhani Kartiko Adi	80
31		Fahri Ardiyansyah	65
32		Farah Nafisa Hanum	80
33		Faras Ariq Attaullah	75
34		Fatah Alfi Fahriansyah	70
35		Fatika Nur Anggi	65
36		Fayzira Ma'rufa	75
37		Filza Adhiva A.	70
		<b>Rata-rata</b>	<b>67,70</b>
		<b>Tertinggi</b>	<b>90</b>
		<b>Terendah</b>	<b>50</b>

**Daftar Nilai *Pre Test*, *Post Test*, Rata-rata Siklus I**

No		Nama Siswa	Nilai		
Urut	Induk		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Rerata
1		Ahmad Jundan	65	75	70
2		Dimas Fauyan Aditya	70	80	75
3		Fiki Fadilah	60	75	67,5
4		Abi Setya Putra	75	80	77,5
5		Abdurrahman Hidayat	70	75	72,5
6		Ahmad Makarim P	70	75	72,5
7		Ahmad Zain Damar P	60	75	67,5
8		Alfian Fatah Prisdana	55	70	62,5
9		Alhadid Rusul Khalifah	60	75	67,5
10		Alifia Rahma Deannisa	75	75	75
11		Amalia Nur Putri M	65	80	72,5
12		Andra Kurnia Ramadhani	60	70	65
13		Anisa Fariski N	65	80	72,5
14		Anisa Meidina K	70	85	77,5
15		Anung Syahrul M	55	65	60
16		Arif Dimas Wahyu K	60	85	72,5
17		Artantri Winda Sari	75	90	82,5
18		Aulia Dinda Salsabila	60	70	65
19		Aulia Rosyada Salsabila	65	70	67,5
20		Azizah Sholihatun Nisa'	60	75	67,5
21		Bagas Hanun A	70	80	75
22		Chatrine Dyela Eillen	80	100	90
23		Dela Ramadhania Putri	60	75	67,5
24		Devi Kusumawati	80	90	85
25		Dicka Armadhani	60	75	67,5
26		Dicky Armayudha	55	80	67,5
27		Dina Arista Komalasari	65	85	75
28		Dyah Widiarni P	60	75	67,5
29		Edenia Nur Rahmah	60	85	72,5
30		Eridhani Kartiko Adi	75	100	87,5
31		Fahri Ardiyansyah	70	75	72,5
32		Farah Nafisa Hanum	75	80	77,5
33		Faras Ariq Attaullah	65	75	70
34		Fatah Alfi Fahriansyah	70	90	80
35		Fatika Nur Anggi	75	85	80
36		Fayzira Ma'rufa	75	85	80
37		Filza Adhiva A.	70	90	80
<b>Rata-rata</b>			<b>66,49</b>	<b>79,73</b>	<b>73,11</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>80</b>	<b>100</b>	<b>90</b>
<b>Terendah</b>			<b>55</b>	<b>65</b>	<b>60</b>

**Nilai *Pre Test*, *Post Test*, Rata-rata Siklus II**

Urut	No Induk	Nama Siswa	Nilai		
			<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Rerata
1		Ahmad Jundan	80	100	90
2		Dimas Fauyan Aditya	70	90	80
3		Fiki Fadilah	75	90	82,5
4		Abi Setya Putra	90	85	87,5
5		Abdurrahman Hidayat	75	85	80
6		Ahmad Makarim P	70	90	80
7		Ahmad Zain Damar P	60	85	72,5
8		Alfian Fatah Prisandana	70	70	70
9		Alhadid Rusul Khalifah	75	75	75
10		Alifia Rahma Deannisa	75	85	80
11		Amalia Nur Putri M	65	100	82,5
12		Andra Kurnia Ramadhani	60	75	67,5
13		Anisa Fariski N	65	80	72,5
14		Anisa Meidina K	90	100	95
15		Anung Syahrul M	55	70	62,5
16		Arif Dimas Wahyu K	80	100	90
17		Artantri Winda Sari	75	90	82,5
18		Aulia Dinda Salsabila	70	85	77,5
19		Aulia Rosyada Salsabila	65	85	75
20		Azizah Sholihatun Nisa'	70	95	82,5
21		Bagas Hanun A	80	80	80
22		Chatrine Dyela Eillen	90	100	95
23		Dela Ramadhania Putri	75	100	87,5
24		Devi Kusumawati	80	90	85
25		Dicka Armadhani	85	90	87,5
26		Dicky Armayudha	75	85	80
27		Dina Arista Komalasari	80	80	80
28		Dyah Widiarni P	70	90	80
29		Edenia Nur Rahmah	80	90	85
30		Eridhani Kartiko Adi	0	100	100
31		Fahri Ardiyansyah	75	90	82,5
32		Farah Nafisa Hanum	70	80	75
33		Faras Ariq Attaullah	75	90	82,5
34		Fatah Alfi Fahriansyah	80	95	87,5
35		Fatika Nur Anggi	70	90	80
36		Fayzira Ma'rufa	75	90	82,5
37		Filza Adhiva A.	75	90	82,5
<b>Rata-rata</b>			<b>72,16</b>	<b>88,24</b>	<b>80,21</b>
<b>Tertinggi</b>			<b>90</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Terendah</b>			<b>55</b>	<b>70</b>	<b>62,5</b>

## Lampiran 3

### **INSTRUMEN SOAL**

- **LKS + Kunci Jawaban selama 2 siklus 4x Pertemuan**
- **Test Pra Tindakan + Kunci Jawaban**
- **Pre Test dan Post Test Siklus I + Kunci Jawaban**
- **Pre Test dan Post Test Siklus II + Kunci Jawaban**

## Proses Pembentukan Tanah, Jenis Batuan, Ciri dan Cara Terbentuknya

LKS 1  
Pert. 1  
Siklus 1

Nama Kelompok :

Anggota

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

# LKS Pertemuan 1 Siklus 1



Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat !

1. Sebutkan 3 jenis batuan yang membentuk lapisan kerak bumi!
2. Sebutkan 2 contoh jenis batuan beku dan jelaskan ciri utamanya serta cara terbentuknya!
3. Sebutkan 2 contoh jenis batuan metamorf dan jelaskan ciri utamanya serta cara terbentuknya!
4. Apa yang dimaksud dengan batuan sedimen? Berikan contohnya!
5. Apa guna dari : Batu apung, Batu granit, Batu obsidian??



*Sapa yang bersungguh-sungguh, akan berhasil!*

## Man Jadda Wa Jada

Muttaqien Zein



LKS 2  
Pert. 2  
Siklus 1

## Komposisi dan Jenis-jenis Tanah

# LKS Pertemuan 2 Siklus 1

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Mari berdiskusi.....!!!!

Diskusikan dengan kelompok belajar kalian, lalu jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan jenis tanah berdasarkan komposisi penyusunnya!
2. Sebutkan ciri-ciri tanah berpasir!
3. Sebutkan ciri-ciri tanah berhumus!
4. Sebutkan ciri-ciri tanah liat!
5. Sebutkan ciri-ciri tanah berkapur!

Selamat Mengerjakan

Nama Kelompok :

Anggota

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

# Struktur Bumi

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LKS PERTEMUAN 3 SIKLUS II

Ayooo diskusikan dengan kelompokmu lalu jawablah pertanyaan di bawah ini!!

1. Menurut kalian seperti apakah struktur bumi sesungguhnya?
2. Gambarkan lapisan-lapisan bumi (struktur bumi)!
3. Sebutkan struktur bumi dari dalam sampai luar!
4. Tuliskan lapisan-lapisan atmosfer!
5. Tuliskan zat-zat yang menyusun lapisan inti bumi dalam!

مَنْ بَدَّ وَبَدَّ



Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan bisa 😊

Nama Kelompok :

Anggota

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

# Siklus / Daur Air

LKS 4  
Pert. 4  
Siklus II



Nama Kelompok :

Anggota

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

## LKS Pertemuan 4 Siklus II

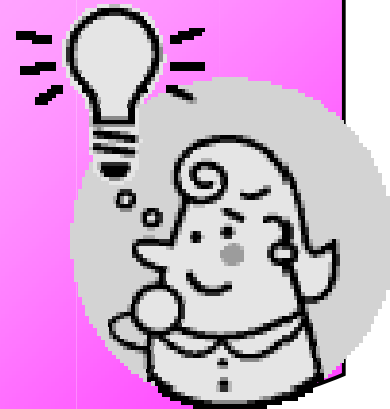
Ayoooo Berpikir.....

Diskusikan dengan teman kelompokmu!! 😊

1. Apa yang dimaksud dengan daur air??? Jelaskan prosesnya!
2. Apa sajakah manfaat dari air??
3. Bagaimana cara-cara untuk menghemat air??
4. Apa sajakah yang mempengaruhi daur air??
5. Mengapa kegiatan manusia sangat berpengaruh terhadap berjalannya daur air?? Jelaskan!

*You know what...*

**yes you  
CAN  
!**



## KUNCI JAWABAN LKS 1 PERTEMUAN 1 SIKLUS 1

1. Batuan beku, batuan sedimen, batuan metamorf.

2. Jenis batuan Beku

Jenis batu	Ciri	Cara Terbentuk
Batu apung	Keabu-abuan, berpori, ringan, bergelembung, terapung dalam air.	Dari pendinginan magma yang bergelembung-gelembung gas.
Batu obsidian	Hitam, seperti kaca, tidak ada kristal-kristal.	Terbentuk dari lava permukaan yang mendingin dengan cepat.
Batu granit	Terdiri atas kristal-kristal kasar, warna putih sampai abu-abu, kadang jingga.	Dari pendinginan magma yang terjadi secara lambat di bawah permukaan bumi.
Batu basal	Terdiri atas kristal-kristal sangat kecil, warna hijau keabu-abuan, berlubang-lubang.	Dari pendinginan lava yang mengandung gelembung gas, tetapi gasnya telah menguap.

3. Jenis batuan Metamorf

Jenis batu	Ciri	Cara Terbentuk
Batu pualam	Campuran warna yang berbeda, punya pita warna, kristal sedang/kasar, jika ditetesi asam mengeluarkan bunyi mendesis.	Terbentuk jika batu kapur mengalami perubahan suhuan tekanan tinggi.
Batu sabak	Abu-abu kehijauan dan hitam, dapat dibelah jadi lempeng tipis.	Terbentuk jika batu serpih mengalami perubahan suhu dan tekanan tinggi.

4. Batu sedimen/ batu endapan = batuan yang terbentuk karena pengendapan, contoh : batu pasir, konglomerat, serpih, gamping, breksi.

5. Guna batu apung untuk mengampelas/menghaluskan kayu, batu granit untuk bahan bangunan, batu obsidian untuk alat pemotong/ ujung tombak.

## KUNCI JAWABAN LKS 2 Pertemuan 2 Siklus 1

1. Tanah berpasir, tanah berhumus, tanah liat, tanah berkapur.
2. Ciri tanah berpasir : tanah mudah dilalui air, mengandung sedikit bahan organik, sehingga tidak begitu subur.
3. Ciri tanah berhumus : tanah berwarna gelap, banyak mengandung humus, cenderung dapat menahan air dan merupakan tanah yang paling subur dibanding jenis tanah lainnya.
4. Ciri tanah liat : jenis tanah yang berat, susah dilalui air, jika basah tanah ini akan lengket dan elastis, bisa dijadikan bahan keramik.
5. Ciri tanah berkapur adalah tanah mengandung bebatuan, sangat mudah dilalui air, mengandung sedikit humus.

## **KUNCI JAWABAN LKS 3 PERTEMUAN 3 SIKLUS II**

1. Struktur bumi seperti saat kita mengupas apel, memisahkan kulit dari dagingnya. Kulit apel hanyalah lapisan tipis dari buah apel yang jauh lebih besar.
2. Berdasarkan kebijakan guru.
3. Lapisan inti bumi dalam, inti bumi luar, mantel bumi, kerak bumi, atmosfer.
4. Lapisan atmosfer : troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer.
5. Zat-zat yang menyusun inti bumi dalam : besi dan nikel padat.

## **KUNCI JAWABAN LKS 4 PERTEMUAN 4 SIKLUS II**

1. Daur air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu.

Proses : Air yang ada di permukaan bumi mengalami penguapan, lalu jadi embun hingga membentuk butiran air, lalu menjadi awan, hujan.

2. Manfaat air : minum, sarana pencuci, mandi, dll.
3. Cara menghemat air : Tutup kran setelah digunakan, gunakan air bekas mencuci sayur untuk menyiram tanaman, tidak mencuci kendaraan tiap hari.
4. Membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan, menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari, mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain, dll.
5. Karena kehidupan manusia tidak akan pernah lepas dari yang namanya air.

## Soal Test Pra Tindakan



Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Sebutkan sumber- sumber cahaya !
2. Gelas bening dapat ditembus oleh cahaya. Hal ini menunjukkan bahwa cahaya memiliki sifat ...
3. Sebutkan sifat- sifat cahaya !
4. Apabila cahaya merambat melalui dua medium yang berbeda kerapatannya maka cahaya akan mengalami .....
5. Apa yang dimaksud dengan garis normal?

Semoga Sukses 😊



**Kunci Jawaban Soal *Pre Test* Pra Tindakan :**

1. Matahari, lampu, senter, dan bintang.
2. Menembus benda bening.
3. Merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulkan, dan dibiaskan.
4. Pembelokan atau pembiasan.
5. Garis maya yang tegak lurus pada bidang batas dua buah zat.

Nama :

No urut :



## Soal Pre test Siklus 1

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Sebutkan 3 jenis batuan yang membentuk lapisan kerak bumi!
2. Apa yang dimaksud dengan batuan beku?
3. Sebutkan contoh batuan sedimen !
4. Apa guna dari batu apung?
5. Batuan yang terbentuk dari pendinginan magma yang terjadi dengan lambat di bawah permukaan bumi disebut batu.....



# Selamat Mengerjakan

## **Kunci Jawaban Soal *Pre Test* Siklus 1**

1. Batuan beku, batuan sedimen, batuan metamorf.
2. Batuan yang terbentuk karena pembekuan magma dan lava.
3. Batu pasir, konglomerat, batu serpih, batu gamping, breksi.
4. Untuk mengampelas/ menghaluskan kayu.
5. Batu granit.



Nama :

No Urut :

## Soal Post Test Siklus 2

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Sebutkan lapisan-lapisan atmosfer!
2. Sebutkan struktur bumi dari dalam sampai luar!
3. Apa yang dimaksud dengan daur air?
4. Sebutkan cara menghemat air!
5. Air yang ada di bumi mengalami penguapan, yaitu berubah menjadi.....

Selamat Mengerjakan

## **KUNCI JAWABAN *POST TEST* SIKLUS 2**

1. Lapisan troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer.
2. Lapisan inti bumi dalam, inti bumi luar, mantel bumi, kerak bumi, atmosfer.
3. Daur air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu
4. Tutup kran setelah digunakan, gunakan air bekas mencuci sayur untuk menyiram tanaman, tidak mencuci kendaraan tiap hari.
5. Uap air.



Nama :

No urut :

## Soal Pre test Siklus 2

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Bagian terluar lapisan atmosfer adalah.....
2. Lapisan bumi yang merupakan pusat bumi adalah.....
3. Lapisan kerak bumi tersusun atas.....
4. Sebutkan struktur bumi dari dalam sampai luar !
5. Lapisan bumi yang merupakan lapisan paling tebal dan terbentuk dari mineral silikat adalah.....



Selamat Mengerjakan  
Semoga Sukses.....

## Kunci Jawaban Soal *Pre Test* Siklus 2

1. Eksosfer
2. Inti bumi dalam.
3. Batuan.
4. Lapisan inti bumi dalam, lapisan inti bumi luar, mantel bumi, kerak bumi, atmosfer.
5. Mantel bumi.



SIKLUS I

# Instrumen Game

<p>Tataplah wajah teman sekelompokmu, rapikan rambutnya yang berantakan, bersihkan wajahnya dengan tisu, dan buat dia tersenyum semanis mungkin!</p> <p style="text-align: right;">1</p>	<p>Bentuklah kelompokmu menjadi sebuah segitiga sama kaki dalam hitungan 10 detik!</p> <p style="text-align: right;">2</p>	<p>Nyanyikan bersama kelompokmu sebuah lagu daerah, harus dinyanyikan secara kompak!</p> <p style="text-align: right;">3</p>
<p>Semirlah sepatu teman sekelompokmu sebersih mungkin dengan menggunakan tisu dalam hitungan 10 detik</p> <p style="text-align: right;">4</p>	<p>Peganglah pundak teman sekelompokmu, pijatlah secara bergantian!</p> <p style="text-align: right;">5</p>	<p>Susunlah huruf berikut hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !!</p> <p style="text-align: center;"><b>S-E-R-T-I-A-P-S</b></p> <p style="text-align: right;">6</p>
<p>Nyanyikan bersama dengan kelompokmu lagu balonku dengan huruf vokal diganti A semua, secara kompak!</p> <p style="text-align: right;">7</p>	<p>Buatlah mimik wajah terjelek dan terluca yang berbeda antara teman sekelompokmu dalam waktu 10 detik!</p> <p style="text-align: right;">8</p>	<p>Buatlah sebuah pantomim (tebak gerak) lalu suruhlah teman sekelompokmu untuk menjawab!</p> <p style="text-align: right;">9</p>





## SIKLUS II

# Instrumen Game

<p>Tataplah wajah teman sekelompokmu, lihatlah matanya jangan sampai kedip dan jangan sampai tertawa!</p> <p>1</p>	<p>Nyanyikan bersama kelompokmu lagu ibu kita kartini, harus dinyanyikan secara kompak!</p> <p>2</p>	<p>Buatlah mainan dengan menggunakan tisu dalam waktu 10 detik!!</p> <p>3</p>
<p>Buatlah kata-kata motivasi, lalu teriakanlah secara kompak dengan teman kelompokmu!</p> <p>4</p>	<p>Susunlah huruf berikut ini hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !!</p> <p><b>S-T-E-M-A-G-A-N</b></p> <p>5</p>	<p>Nyanyikan bersama dengan kelompokmu lagu satu-satu aku sayang ibu dengan huruf vokal diganti A semua, secara kompak!</p> <p>6</p>
<p>Buatlah mimik wajah tercantik dan terimut yang berbeda antara teman sekelompokmu dalam waktu 10 detik!</p> <p>7</p>	<p>Nyanyikan sebuah lagu dengan sedikit gerakan / tarian lucu sehingga kelompok lain bisa tertawa!</p> <p>8</p>	<p>Rapikan baju teman sekelompokmu dan rapikan rambutnya jika berantakan, lalu laplah keringatnya dengan menggunakan tisu!</p> <p>9</p>

### Desain Pertanyaan dan Game (Pertemuan 1 siklus 1)

1. Siswa dibentuk kelompok belajar @5 orang, secara heterogen.
2. Sebelum memulai *games* setiap kelompok harus menunjukkan yel-yelnya terlebih dahulu.
3. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil bulatan *games* sekali dan bulatan pertanyaan sekali.
4. Tiap bulatan berisi no. pertanyaan dan *games* yang harus dijawab dan dilakukan oleh kelompok.
5. Penilaian didasari skor jawaban dari tiap kelompok.

No.	Pertanyaan	Games
1	Batu ini adalah jenis batuan beku, warnanya keabu-abuan, berpori-pori, bergelembung, ringan dan terapung dalam air, batuan jenis apakah yang dimaksud?	Tataplah wajah teman sekelompokmu, rapikan rambutnya yang berantakan, bersihkan wajahnya dengan tisu, dan buat dia tersenyum semanis mungkin!
2	Sebutkan 3 jenis batuan yang membentuk lapisan kerak bumi!	Bentuklah kelompokmu menjadi sebuah segitiga sama kaki dalam hitungan 10 detik!
3	Sebutkan ciri utama dari batu gamping (kapur)!	Nyanyikan bersama kelompokmu sebuah lagu daerah, harus dinyanyikan secara kompak!
4	Batuan yang terbentuk karena pembekuan magma dan lava disebut?	Semirlah sepatu teman sekelompokmu sebersih mungkin dengan menggunakan tisu dalam hitungan 10 detik!
5	Apa saja manfaat dari batu apung dan batu granit?	Peganglah pundak teman yang ada di kelompokmu, pijatlah secara bergantian!
6	Sebutkan 3 contoh batuan sedimen!	Susunlah huruf berikut hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !! S-E-R-T-I-A-P-S

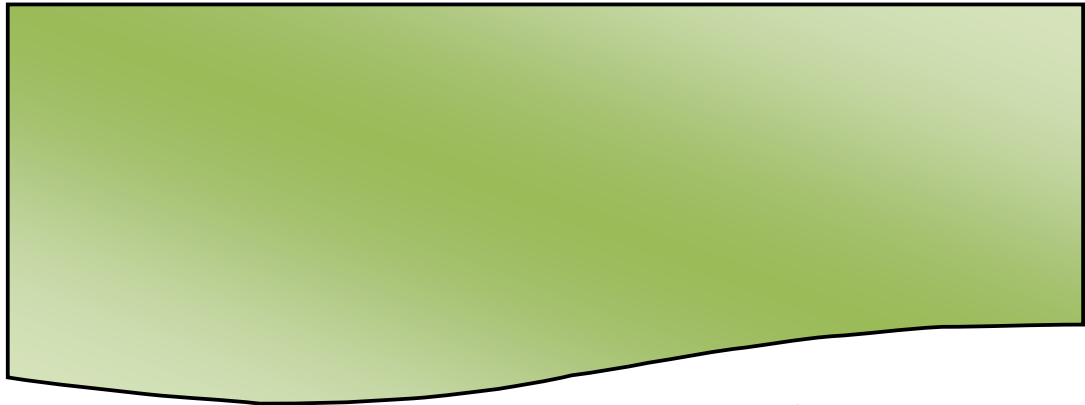


## **Kunci Jawaban** **Desain Pertanyaan dan Games** (Pertemuan 1 siklus 1)

1. Batu apung.
2. Batuan beku, batuan sedimen, batuan metamorf.
3. Agak lunak, warna putih keabu-abuan, membentuk gas karbondioksida ( $CO_2$ ) jika ditetesi asam.
4. Batuan beku.
5. Batu apung : untuk mengampelas/ memperhalus kayu.  
Batu granit : untuk bahan bangunan.
6. Batu pasir, konglomerat, batu serpih, batu gamping (kapur), breksi.
7. Batu pasir.
8. Ciri batu serpih : lunak, bau seperti tanah liat, butir-butir batuan halus, warna hijau, hitam, kuning, merah, abu-abu.
9. Batuan malihan/ batuan metamorf adalah batuan yang berasal dari batuan sedimen dan batuan beku yang mengalami perubahan karena panas dan tekanan. Contoh : batu pualam, batu sabak.

**Pegangan Untuk Guru**

**Desain Turnamen  
(Siklus 1 Pertemuan Ke-2)**



**Soal !**

1. Sebutkan jenis tanah berdasarkan komposisinya!
2. Sebutkan 3 jenis batuan berdasarkan cara pembentukannya!
3. Apa yang dimaksud dengan tanah berpasir?
4. Apa yang dimaksud dengan batuan beku?
5. Apa yang dimaksud dengan tanah berhumus?
6. Apa yang dimaksud dengan batuan sedimen?
7. Apa yang dimaksud dengan tanah liat?
8. Apa yang dimaksud dengan batuan metamorf/ malihan?
9. Apa yang dimaksud dengan tanah berkapur?
10. Sebutkan jenis-jenis pelapukan!
11. Sebutkan contoh batuan beku!
12. Sebutkan contoh jenis batuan sedimen atau endapan!
13. Apa guna dari batu apung?
14. Batuan yang terbentuk dari pendinginan magma yang terjadi secara lambat di bawah permukaan bumi disebut batu.....

**KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN SIKLUS 1**

1. Tanah berpasir, tanah berhumus, tanah liat, tanah berkapur.

2. Batuan beku, batuan sedimen, batuan metamorf.
3. Tanah berpasir adalah tanah yang mudah dilalui air, mengandung sedikit bahan organik, sehingga tidak begitu subur.
4. Batuan beku adalah batuan yang terbentuk dari magma dan lava yang membeku.
5. Tanah berhumus adalah tanah yang berwarna gelap, banyak mengandung humus, cenderung dapat menahan air dan merupakan tanah yang paling subur dibanding jenis tanah lainnya.
6. Batuan sedimen adalah batuan yang terbentuk karena pengendapan.
7. Tanah liat adalah jenis tanah yang berat, susah dilalui air, jika basah tanah ini akan lengket dan elastis, bisa dijadikan bahan keramik.
8. Batuan metamorf atau malihan adalah batuan yang berasal dari batuan sedimen dan batuan beku yang mengalami perubahan karena panas dan tekanan.
9. Tanah berkapur adalah tanah yang mengandung bebatuan, sangat mudah dilalui air, mengandung sedikit humus.
10. Pelapukan fisika, pelapukan kimia, pelapukan biologi.
11. Batu apung, obsidian, granit, basal.
12. Batu gamping, konglomerat, batu pasir, serpih, breksi.
13. Untuk mengampelas atau menghaluskan kayu.
14. Batu granit.
15. Batu pualam.
16. Pelapukan kimia.
17. Pelapukan fisika adalah pelapukan yang disebabkan karena perubahan suhu yang terjadi secara berulang-ulang, terpaan angin dan hujan, serta karena tarikan gaya gravitasi bumi.
18. Agak lunak, berwarna putih keabu-abuan, membentuk gas karbondioksida jika ditetesi asam.
19. Batu obsidian.
20. Batu breksi

Pegangan Untuk Guru

**Desain Pertanyaan dan Games  
(Pertemuan 3 siklus 2)**

1. Siswa dibentuk kelompok belajar @5 orang, secara heterogen
2. Sebelum memulai *games* setiap kelompok harus menunjukkan yel-yelnya terlebih dahulu.
3. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil bulatan *games* sekali dan bulatan pertanyaan sekali.
4. Tiap bulatan berisi no. pertanyaan dan *games* yang harus dijawab dan dilakukan oleh kelompok.
5. Penilaian didasari skor jawaban dari tiap kelompok.

No.	Pertanyaan	Games
1	Sebutkan struktur bumi dari dalam ke luar !	Tataplah wajah teman sekelompokmu, lihatlah matanya jangan sampai kedip dan jangan sampai tertawa!
2	Lapisan inti bumi dalam merupakan..... bumi.	Nyanyikan bersama kelompokmu lagu ibu kita kartini, harus dinyanyikan secara kompak!
3	Lapisan bumi bagian manakah yang terbentuk dari mineral silikat?	Buatlah mainan dengan menggunakan tisu dalam waktu 10 detik!!
4	Terdiri dari apa sajakah lapisan inti bumi dalam itu?	Buatlah kata-kata motivasi, lalu teriakanlah secara kompak dengan teman kelompokmu!
5	Tesusun atas apa sajakah lapisan inti bumi luar itu?	Susunlah huruf berikut ini hingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !! <b>S-T-E-M-A-G-A-N</b>
6	Lapisan bumi yang tersusun atas cairan yang sangat kental dan memiliki ketebalan sekitar 2.200 km merupakan lapisan ....	Nyanyikan bersama dengan kelompokmu lagu satu-satu aku sayang ibu dengan huruf vokal diganti A semua, secara kompak!
7	Bagian terluar lapisan atmosfer adalah.....	Buatlah mimik wajah tercantik dan terimut yang berbeda antara teman sekelompokmu dalam waktu 10

		detik!
8	Bagian bumi yang tersusun dari udara yang melindungi bumi dari pancaran sinar dan panas matahari adalah.....	Nyanyikan sebuah lagu dengan sedikit gerakan / tarian lucu sehingga kelompok lain bisa tertawa!
9	Cairan silikat kental yang panas dan berada di dalam kerak bumi serta pergerakannya dapat menyebabkan terjadinya gempa bumi disebut ....	Rapikan baju teman sekelompokmu dan rapikan rambutnya jika berantakan, lalu laplah keringatnya dengan menggunakan tisu!

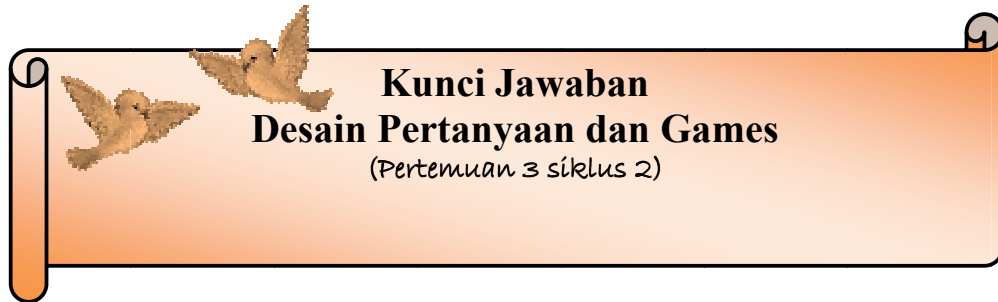
*Sleman, 23 Februari 2012*

Kolaborator

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si.**  
NIP.

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM. 08480003

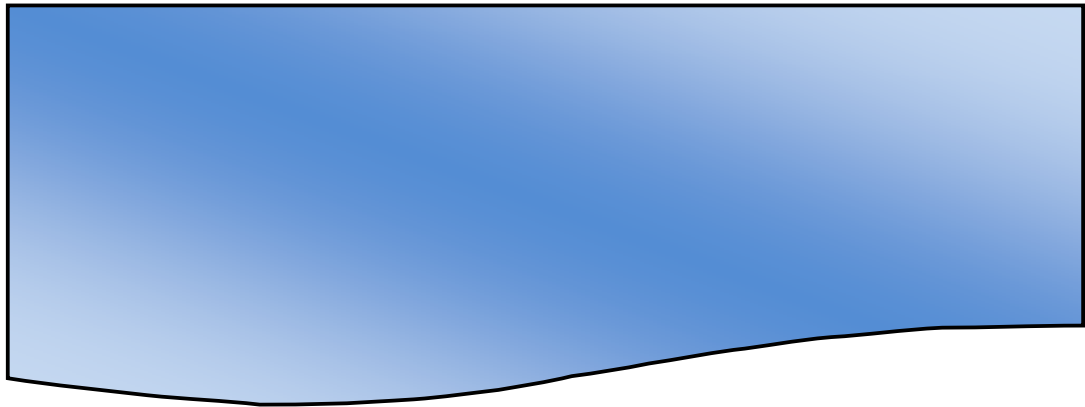


**Kunci Jawaban**  
**Desain Pertanyaan dan Games**  
(Pertemuan 3 siklus 2)

1. Struktur bumi dari dalam ke luar adalah lapisan inti bumi dalam, inti bumi luar, selimut bumi, dan kerak bumi.
2. Lapisan inti bumi dalam merupakan pusat bumi.
3. Lapisan mantel bumi.
4. Lapisan inti bumi dalam terbentuk dari besi dan nikel padat dan merupakan lapisan yang paling panas.
5. Lapisan inti bumi luar tersusun atas cairan yang sangat kental.
6. Lapisan inti bumi luar.
7. Eksosfer.
8. Atmosfer.
9. Magma.



**Desain Turnamen  
(Pertemuan 4 siklus 2)**



**Soal !**

1. Lapisan bumi yang paling tebal adalah lapisan.....
2. Sebutkan lapisan-lapisan atmosfer!
3. Sebutkan zat-zat yang menyusun lapisan inti bumi dalam!
4. Sebutkan struktur bumi dari dalam sampai luar!
5. Lapisan kerak bumi tersusun dari.....
6. Lapisan mantel bumi terbentuk dari.....
7. Lapisan inti bumi luar terbentuk dari.....
8. Lapisan inti bumi dalam terbentuk dari.....
9. Apa sajakah guna/manfaat dari air bagi kehidupan manusia?
10. Apa yang dimaksud dengan daur air?
11. Bagaimanakah siklus/ daur air itu? Jelaskan!
12. Apa sajakah yang dapat mempengaruhi daur air???
13. Air yang ada di bumi mengalami penguapan, yaitu berubah menjadi.....
14. Apa akibat dari hujan asam?
15. Sebutkan contoh pencemaran air?

16. Sebutkan cara menghemat air!
17. Jika tidak ada air, maka makhluk hidup akan.....
18. Air di permukaan bumi, jika terkena panas matahari akan berubah menjadi.....
19. Air tidak akan habis karena memiliki.....
20. Gas-gas beracun dari kendaraan dan pabrik dapat mengakibatkan.....

***Sleman, 27 Februari 2012***

Kolaborator

Peneliti

**Dewi Kurniawati, S.Si.**  
NIP.

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM. 08480003

## KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN SIKLUS II

1. Lapisan mantel bumi.
2. Lapisan troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer.
3. Besi, nikel dan zat lainnya.
4. Lapisan inti bumi dalam, inti bumi luar, mantel bumi, kerak bumi, atmosfer.
5. Batuan.
6. Mineral silikat.
7. Cairan besi, nikel dan zat lain.
8. Besi dan nikel padat.
9. Manfaat air: minum, sarana pencuci, mandi, dll.
10. Daur air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu
11. Air yang ada di permukaan bumi mengalami penguapan, lalu jadi embun hingga membentuk butiran air, lalu menjadi awan, hujan.
12. Membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan, menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari, mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain, dll.
13. Uap air.
14. Kerusakan pada bangunan, tumbuhan dan hewan.
15. Membuang sampah di sungai, membuang sisa air detergen, membuang sisa limbah di sungai, dll.
16. Tutup kran setelah digunakan, gunakan air bekas mencuci sayur untuk menyiram tanaman, tidak mencuci kendaraan tiap hari.
17. Mati.
18. Uap air.
19. Daur/ siklus air yang selalu berputar.
20. Hujan asam.

## Lampiran 4

### **INSTRUMEN PENGAMBILAN DATA**

- **Pedoman + Hasil Lembar Observasi  
Keterlaksanaan Pembelajaran IPA dengan TGT  
Selama 2 Siklus 4x pertemuan**
- **Pedoman + Hasil Wawancara (Guru dan Siswa)**
  - **Pra Tindakan**
  - **Pasca Tindakan**
- **Jurnal Harian/ Catatan lapangan Selama 2  
siklus 4x Pertemuan**

## **PEDOMAN PENGISIAN LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **Petunjuk Pengisian:**

- Pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini berdasarkan pada pelaksanaan pembelajaran yang saudara amati.
- Berilah tanda cek (√) pada salah satu pilihan realisasi yang tersedia untuk setiap pernyataan berikut sesuai dengan pengamatan saudara pada saat pembelajaran berlangsung.

### **1. Aktivitas Guru**

Y = Ya (1)

T = Tidak (2)

Contoh : untuk poin 1 yaitu guru memulai pembelajaran dengan salam, apabila guru melakukannya maka observer harus menyontrenng (√) pada kolom Y, jika guru tidak melakukannya maka observer harus menyontrenng (√) pada kolom T.

### **2. Aktivitas Siswa**

Jika 30 - 37 siswa Diberi skor (4)

Jika 20 - 29 siswa Diberi skor (3)

Jika 10 - 19 siswa Diberi skor (2)

Jika 0 - 9 siswa Diberi skor (1)

Contoh : jika ada 4 siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik, maka observer harus menyontrenng (√) pada kolom 1, karena 4 siswa berada dalam interval Jika 0 - 9 siswa dengan skor 1. Begitu juga dengan yang lainnya.

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT)**

Hari/ tanggal :  
Siklus/ Pertemuan :  
Materi :  
Petunjuk :

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam						
	b. Siswa menjawab salam						
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi						
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>						
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran						
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya						
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik						
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik						
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.						
<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi						

	kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)						
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						
	c. Guru membagikan LKS						
	d. Guru membimbing kelompok belajar						
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah						
	f. Siswa membantu teman yang belum paham						
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa						
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan						
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi						
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan						
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok						
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain						
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen						
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)						
	c. Siswa bermain sportif						
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa						
	b. Guru menilai hasil permainan						
	c. Guru membuat rata-rata skor yang						

	diperoleh kelompok (tim)						
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa						
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.						
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari						
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah						
	c. Menutup pelajaran dengan salam						
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu						

*Sleman, .... Februari 2012*

Observer

(.....)



**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Senin, 20 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : I/ 1

Materi : Proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya.

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya		√				
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik		√				
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik			√			
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					

<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah			√			
	f. Siswa membantu teman yang belum paham			√			
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi			√			
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan	√					
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya			√			
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain				√		
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen						
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)						
	c. Siswa bermain sportif						
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					

	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari		√				
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah		√				
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 20 Februari 2012*

Observer

(Dessiana Intan Pertiwi)

**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Senin, 20 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : I/ 1

Materi : Proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya.

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam					√	
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya		√				
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik			√			
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					

<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah				√		
	f. Siswa membantu teman yang belum paham			√			
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi			√			
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan	√					
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya			√			
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain					√	
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen						
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)						
	c. Siswa bermain sportif						
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					

	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari		√				
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah		√				
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 20 Februari 2012*

Observer

(Nur Lailiyah)

**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Selasa, 21 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : I/ 2

Materi : Komposisi dan jenis- jenis tanah.

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya	√					
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik					√	
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					

<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah			√			
	f. Siswa membantu teman yang belum paham				√		
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi					√	
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan						
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok						
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain						
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen	√					
	b. Guru membagi kelompok turnamen (Berdasar kemampuan akademik)	√					
	c. Siswa bermain sportif				√		
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara				√		
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Guru menilai hasil permainan	√					



	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah	√					
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 21 Februari 2012*

Observer

(Dessiana Intan Pertiwi)

**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Kamis, 23 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : II/ 3

Materi : Struktur Bumi.

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya		√				
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik					√	
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					

<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah						√
	f. Siswa membantu teman yang belum paham					√	
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi						√
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan	√					
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						√
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain					√	
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen						
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)						
	c. Siswa bermain sportif						
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					

	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah		√				
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 23 Februari 2012*

Observer

(Dessiana Intan Pertiwi)

**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Senin, 27 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : II/ 4

Materi : Daur air

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya	√					
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik						√
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					

<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah						√
	f. Siswa membantu teman yang belum paham					√	
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi					√	
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan						
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok						
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain						
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen	√					
	b. Guru membagi kelompok turnamen (Berdasar kemampuan akademik)	√					
	c. Siswa bermain sportif						√
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						√
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Guru menilai hasil permainan	√					

	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah	√					
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 27 Februari 2012*

Observer

(Dessiana Intan Pertiwi)

**HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN  
STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* (TGT)**

Hari/ tanggal : Senin, 27 Februari 2012

Siklus/ Pertemuan : II/ 4

Materi : Daur air

Petunjuk : Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>						
	a. Guru memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Siswa menjawab salam						√
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	d. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	√					
	e. Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√					
	f. Guru mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi yang dibahas pada materi sebelumnya	√					
<b>2</b>	<b>Presentasi Kelas</b>						
	a. Guru menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik						√
	c. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.	√					



<b>3</b>	<b>Kelompok (Tim Belajar)</b>						
	a. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil @5-6 siswa secara heterogen (berkemampuan akademik berbeda)	√					
	b. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya (tim) yang dibagi guru.						√
	c. Guru membagikan LKS	√					
	d. Guru membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya (tim) dalam memecahkan masalah						√
	f. Siswa membantu teman yang belum paham						√
	g. Guru berkeliling memantau diskusi siswa	√					
	h. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa menyumbangkan idenya saat diskusi					√	
<b>4</b>	<b>Permainan (Games)</b>						
	a. Guru membacakan aturan permainan						
	b. Guru menukar soal yang telah dibuat oleh kelompok						
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap dan mengemukakan pendapatnya						
	d. Siswa memperhatikan dan menghargai pendapat kelompok lain						
<b>5</b>	<b>Turnamen</b>						
	a. Guru membacakan aturan turnamen	√					
	b. Guru membagi kelompok secara homogen (Berdasar kemampuan akademik)	√					
	c. Siswa bermain sportif					√	
	d. Siswa mampu memahami maksud soal dan mampu menerjemahkannya dengan berbagai cara						√
<b>6</b>	<b>Skor Kemajuan Kelompok/ Individu</b>						
	a. Guru memberikan nilai awal kepada siswa	√					

	b. Guru menilai hasil permainan	√					
	c. Guru membuat rata- rata skor yang diperoleh kelompok (tim)	√					
	d. Guru memberikan poin sesuai kriteria peningkatan siswa	√					
<b>7</b>	<b>Penghargaan Kelompok (Tim)</b>						
	Guru memberikan penghargaan kelompok (tim) berdasarkan skor perhitungan yang diperoleh anggota.	√					
<b>8</b>	<b>Penutup</b>						
	a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari	√					
	b. Siswa diberi PR untuk bahan belajar di rumah	√					
	c. Menutup pelajaran dengan salam	√					
	d. Guru memulai dan mengakhiri pelajaran tepat waktu	√					

*Sleman, 27 Februari 2012*

Observer

(Nur Lailiyah)

## Catatan Lapangan 1

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 1 Siklus 1  
Hari/ tanggal : Senin, 20 Februari 2012  
Jam : 11.15 – 12.25 WIB  
Lokasi : Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Kelas VA MIN Tempel

---

### Deskripsi data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan di kelas VA MIN Tempel. Observasi dilakukan dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas. Dalam observasi ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPA untuk mengajarkan materi tentang “Proses Pembentukan tanah” dengan menggunakan pembelajaran yang telah didesain oleh peneliti, yaitu *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Proses pembelajaran diawali oleh guru dengan salam pembuka dan do’a. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT). Guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan soal *pre test* yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA. Siswa diberi waktu selama 10 menit untuk mengerjakannya. Setelah melaksanakan *pre test*, guru meminta kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk membagikan LKS, siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu guru membahas bersama-sama dengan siswa. Guru memulai *Game* dan pertanyaan setelah pembahasan LKS sampai jam pelajaran selesai.

Pada akhir pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan turnamen, untuk itu siswa diharapkan untuk mempersiapkan materi dan lebih memanfaatkan waktu yang ada.

### Interpretasi Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati secara langsung pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel melalui penggunaan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT). Dari hasil observasi ini penulis mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung sudah sesuai dengan pembelajaran yang sudah didesain sebelumnya, walaupun masih banyak waktu yang tidak digunakan secara efisien dikarenakan siswa masih bingung dengan pembelajaran yang diterapkan.

## Catatan Lapangan 2

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 2 Siklus 1  
Hari/ tanggal : Selasa, 21 Februari 2012  
Jam : 07.15 – 08.25 WIB  
Lokasi : Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Kelas VA MIN Tempel

---

### Deskripsi data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan kedua kalinya di kelas VA MIN Tempel. Observasi dilakukan dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas pada pertemuan 2 siklus 1. Dalam observasi ini materi yang dipelajari adalah “Komposisi dan Jenis-jenis Tanah” dengan menggunakan pembelajaran yang telah didesain oleh peneliti, yaitu *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Proses pembelajaran diawali oleh guru dengan salam pembuka dan do’a. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT). Guru meminta kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan LKS yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA. Setiap kelompok diberi waktu selama 15 menit untuk mengerjakannya. Setelah itu guru membahas bersama-sama dengan siswa. Guru memulai *turnamen* setelah pembahasan LKS sampai 15 menit sebelum jam pelajaran selesai. Setelah itu guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan soal *post test* untuk mengetahui seberapa pahamkah siswa terhadap materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Pada akhir pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya masih tetap belajar secara kelompok dan akan diadakan game lagi, untuk itu siswa diharapkan untuk mempelajari materi selanjutnya.

### Interpretasi Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati secara langsung pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel melalui penggunaan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan siklus 1 yaitu selama 2 kali pertemuan. Dari hasil observasi ini penulis mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung sudah sesuai dengan pembelajaran yang sudah didesain sebelumnya dan siswa juga sudah melakukan semua rangkaian pembelajaran yang telah didesain selama 1 siklus dengan baik, walaupun masih ada beberapa siswa yang kebingungan dengan *turnamen* yang dilaksanakan.

### Catatan Lapangan 3

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 3 Siklus 2  
Hari/ tanggal : Kamis, 23 Februari 2012  
Jam : 07.15 – 08.25 WIB  
Lokasi : Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Kelas VA MIN Tempel

---

#### Deskripsi data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan ketiga kalinya di kelas VA MIN Tempel. Observasi dilakukan dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas pada pertemuan 3 siklus 2. Dalam observasi ini materi yang dipelajari adalah “Struktur Bumi” dengan menggunakan pembelajaran yang telah didesain oleh peneliti, yaitu *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Proses pembelajaran diawali oleh guru dengan salam pembuka dan do'a. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT). Guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan soal *pre test* yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA. Siswa diberi waktu selama 10 menit untuk mengerjakannya. Setelah melaksanakan *pre test*, guru meminta kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peneliti untuk membagikan LKS, siswa diberi waktu 15 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu guru membahas bersama-sama dengan siswa. Guru memulai *Game* dan pertanyaan setelah pembahasan LKS sampai jam pelajaran selesai.

Pada akhir pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan turnamen, untuk itu siswa diharapkan untuk mempersiapkan materi dan lebih memanfaatkan waktu yang ada.

#### Interpretasi Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati secara langsung pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel melalui penggunaan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) pada pertemuan ketiga siklus 2. Dari hasil observasi ini penulis mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berjalan dengan baik seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.

## Catatan Lapangan 4

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 4 Siklus 2  
Hari/ tanggal : Senin, 27 Februari 2012  
Jam : 11.15 – 12.25 WIB  
Lokasi : Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Kelas VA MIN Tempel

---

### Deskripsi data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan keempat kalinya di kelas VA MIN Tempel. Observasi dilakukan dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas pada pertemuan keempat siklus 2. Dalam observasi ini materi yang dipelajari adalah “Daur Air” dengan menggunakan pembelajaran yang telah didesain oleh peneliti, yaitu *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Proses pembelajaran diawali oleh guru dengan salam pembuka dan do'a. Kemudian guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT). Guru meminta kepada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan LKS yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPA kelas VA. Setiap kelompok diberi waktu selama 15 menit untuk mengerjakannya. Setelah itu guru membahas bersama-sama dengan siswa. Guru memulai *turnamen* setelah pembahasan LKS sampai 15 menit sebelum jam pelajaran selesai. Setelah itu guru dibantu oleh peneliti dan observer kemudian membagikan soal *post test* untuk mengetahui seberapa pahamkah siswa terhadap materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT).

Pada akhir pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa bahwa pelaksanaan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) sudah selesai, besok sudah tidak belajar secara berkelompok lagi.

### Interpretasi Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati secara langsung pembelajaran IPA di kelas VA MIN Tempel melalui penggunaan *Cooperatif Learning* tipe *Teams games Tournament* (TGT) pada pertemuan terakhir. Dari hasil observasi ini penulis mengetahui pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berjalan dengan sangat baik. Siswa juga merasa senang dengan pembelajaran yang mereka anggap baru.

## **PEDOMAN WAWANCARA SISWA PADA AWAL/ PRA TINDAKAN**

<b>Kelas : Va</b>	<b>MIN Tempel</b>
-------------------	-------------------

Selamat pagi anak- anak yang pintar, apa kabar hari ini.....wah pasti pada semangat belajar semua neh. Mbak mau tanya- tanya sebentar boleh ya, tolong dijawab dengan jujur yah...karena anak yang jujur itu dicintai Allah dan disayang sama semua ☺

1. Apakah anak- anak menyukai pelajaran IPA? Apa alasannya?
2. Menurut anak- anak, apakah belajar IPA itu sulit? Mengapa?
3. Bagaimana cara kalian dalam belajar IPA selama ini?
4. Menurut kalian, bagaimana cara Bu Nia mengajar pelajaran IPA di kelas?
5. Dalam pelajaran IPA, adakah kesulitan yang kalian alami? Apa sajakah itu?
6. Kalian ingin belajar IPA yang seperti apa?
7. Pernahkah kalian belajar kelompok di dalam kelas? Asyik gak?
8. Pernahkah kalian belajar secara kelompok dan berlomba untuk menjadi kelompok yang hebat di dalam kelas? Asyik gak?

Terima kasih atas jawabannya.....Mbak doakan semoga kalian tambah pintar dan jadi juara..Aamiin.

**PEDOMAN WAWANCARA SISWA SETELAH MENERAPKAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)***

Kelas : Va	MIN Tempel
------------	------------

Hai anak-anak....Mbak mau nanya- nanya lagi nih....boleh ya, jawab dengan jujur..oke??

1. Apakah kalian menyukai belajar secara kelompok?
2. Menurut anak- anak, belajar IPA antara model yang biasanya Bu Nia terapkan dengan model belajar yang tadi kita terapkan yaitu *Teams Games Tournament (TGT)* lebih asyik mana?
3. Menurut kalian, apa yang menarik dari model belajar *Teams Games Tournament (TGT)*?
4. Belajar kelompok dan berlomba secara kelompok itu mengasyikkan gak?? Apa alasannya?
5. Apakah pada saat pelajaran, kalian ikut bekerjasama dengan teman sekelompok?
6. Apakah kalian membantu teman yang kesulitan? Bagaimana caranya?
7. Menurut kalian, apakah kelompok kalian tadi termasuk kelompok yang berprestasi?

Terima kasih atas jawabannya..... tetap semangat yach ☺



## PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU PASCA TINDAKAN

Ibu Dewi Kurniawati, S.Si.	MIN Tempel
-------------------------------	------------

1. Apakah siswa pernah diajak belajar kelompok dan berlomba secara berkelompok?
2. Adakah perbedaan model pembelajaran yang biasa diterapkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
3. Adakah persiapan khusus dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam kelas?
4. Bagaimanakah aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode seperti ini?
5. Bagaimana kekompakan siswa dan kerjasama antar kelompok selama mengikuti pembelajaran tipe TGT ini?
6. Hambatan apa sajakah yang dialami selama pembelajaran setelah diterapkannya model TGT seperti ini?
7. Melihat prospek ke depan, bagaimana tanggapan guru mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam kelas?

## Hasil Wawancara Pra Tindakan Dengan Siswa (Sebelum Diterapkannya TGT)

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pra Penelitian  
Hari/ tanggal : Selasa, 14 Februari 2012  
Jam : 09.05 – 09.13 WIB  
Lokasi : Depan Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Beberapa siswa kelas VA MIN Tempel

---

Subyek wawancara beberapa siswa kelas VA MIN Tempel, yaitu :

1. Dicky
2. Della
3. Nevi
4. Bagas

*Reporter : Rifki Novia Kurnia (Peneliti)*

*Assalamu'alaikum, Selamat pagi anak-anak, ini kelas VA semua ya? Apa kabar hari ini.....wah pasti pada semangat belajar semua neh. Mbak mau tanya- tanya sebentar, tolong dijawab dengan jujur yah...karena Allah itu sangat cintai pada anak-anak yang selalu jujur ☺*

Peneliti : Boleh ganggu bentar ga? Mbak mau nanya-nanya nih....  
Semua : Mbak mau nanya apa?  
Peneliti : Mbak mau kalian suka ga sama pelajaran IPA?  
Semua : Sukaaaaa mbak...apalagi kalau ada percobaannya, asyik banget.  
Dicky : Tapi soal ulangnya kemarin banyak yang susah mbak,jadi jelek deh nilaiku.  
Peneliti : Loh kok susah,emang pada ga belajar ya?  
Della : Ya belajar mbak, tapi ada yang susah banget.  
Peneliti : Susahnya di mana?  
Nevi : Ya menghafal materinya itu mbak.  
Peneliti : Emang gimana cara belajar kalian selama ini?  
Dicky : Kalau aku belajar dari catatan yang dicatatkan Bu Nia pada waktu di kelas mbak.  
Bagas : Kalau aku SKS mbak.hehee, kalau malemnya ada ulangan aku baru belajar..hehe  
Peneliti : O...gitu...kalian sering SKS ya kalau belajar...hmm  
Nevi : Yaa gitu deh mbak...hehehe ☺

- Peneliti : Selama ini Bu Nia kalau ngajar bagaimana? Sering ada belajar kelompok ga?
- Bagas : Ya cuma mendengarkan, dikasih catatan kayak gitu mbak, sama kadang ada tepuk motivasi dari Bu Nia,aku suka itu...hehe
- Peneliti : Oo..gitu,, jadi jarang belajar kelompok ya?
- Nevi : Pernah sih mbak, tapi jarang.....sukanya cuma mencatat aja.
- Peneliti : Kalau besok kalian belajar IPA secara kelompok, terus ada *game* sama turnamennya kalian mau ga?? Nanti kalian bikin yerl-yel kekompakan sama anggota kelompok kalian.
- Della : Waah....aku mau banget mbak, apalagi kalau ada *gamenya*..pasti serru....asyik banget.
- Dicky : Yess....ada hadiahnya kan mbak..hehe ☺
- Navisa : Ya seneng kalau kelompok mbak, hehe ☺
- Peneliti : Yaudah..besok kita kan belajar kelompok terus ada *game* juga turnamennya ada hadiahnya juga kok...hehe
- Semua : Asssiiikkkk....
- Peneliti : Ok deh....makasih atas waktunya ya anak-anak, sampai ketemu besok ya.
- Semua : Iya mbak....Horreeeeeeeee ☺

**Hasil Wawancara Setelah Menggunakan Strategi *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Beberapa Siswa Kelas VA MIN Tempel**

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pasca Penelitian  
Hari/ tanggal : Selasa, 28 Februari 2012  
Jam : 09.00 – 09.15 WIB  
Lokasi : Depan Ruang Kelas VA MIN Tempel  
Sumber Data : Beberapa siswa kelas VA MIN Tempel

---

Subyek wawancara beberapa siswa kelas VA MIN Tempel, yaitu :

1. Eridhani
2. Dyah
3. Navisa
4. Dicka

*Reporter : Rifei Novia Kurnia (Peneliti)*

Assalamu'alaikum.....Selamat pagi anak-anak yang pintar, apa kabar hari ini.....wah pasti pada semangat belajar semua neh. Mbak mau tanya- tanya sebentar boleh ya, tolong dijawab dengan jujur yah...karena anak yang jujur itu dicintai Allah dan disayang sama semua ☺

Peneliti : Boleh ganggu bentar ga? Mbak mau nanya-nanya nih....

Semua : Mbak kiki mau nanya apa?

Peneliti : Mbak mau nanya tentang pelajaran IPA kemarin yang sudah dilaksanakan selama 4x pertemuan sama Bu Nia, boleh kan?

Semua : Iya mbak.

Peneliti : Menurut kalian, belajar IPA dengan metode biasa dan belajar IPA dengan metode yang kemarin diterapkan (TGT) lebih suka yang mana?

Navisa : Yang kemarin mbak, soalnya ada *game* nya dan ada turnamennya, jadi lebih asyik aja, apalagi ada bintang penghargaannya, aku kemarin dapat banyak loh mbak...heheee ☺

Peneliti : O..gtu,,terus menurut kalian, yang menarik dari belajar kelompok seperti kemarin itu apa?

Eridhani : Itu mbak pas dikasih *game* sama rebutan pertanyaan, itu seru banget mbak...hehee ☺

- Peneliti : Oh....yang rebutan kuis kemarin namanya turnamen, Bu Nia pernah memberikan kayak gitu gak?
- Dyah : Ya kayak CCP gitu deh mbak,
- Peneliti : Apa itu CCP?
- Navisa : Cerdas Cermat Pintar. Jadi kalau gak pintar gak boleh ikutan (sambil tertawa terbahak). Cara maainnya ya kayak kemarin, Bu Nia memberikan pertanyaan, ada yang rebutan ada yang giliran, terus kelompok yang bisa menjawab dikasih skor gitu mbak. Temen-temen pada suka pembelajaran seperti itu, apalagi yang pas kemarin, kita rebutan supaya banyak dapat bintang penghargaan...hehee ☺
- Peneliti : Terus kemarin pas pertemuan pertama dan ke-3 yang pake undian no. terus kalian mendapat instrumen game dan pertanyaan suka gak?
- Dicka : Waah....aku suka banget mbak, apalagi waktu disuruh menyanyikan lagu dengan sedikit gerakan sehingga membuat teman-teman tertawa,itu seru banget...apalagi waktu itu aaku sama alvi nyanyi –iwak peyek- hehehee....asyik banget.
- Peneliti : Terus gimana, lebih suka belajar sendiri atau kelompok kayak kemarin?
- Navisa : Ya seneng kalau kelompok mbak, hehe ☺
- Peneliti : Kenapa, kompak gak kemarin sama kelompoknya?
- Eridhani : Ya lebih asyik aja, kompak dong mbak, kan kita rebutan biar bisa dapat bintang penghargaan paling banyak..terus dapat hadiah....hehee ☺
- Peneliti : Kemarin pas belajar kelompok ada yang bantuin temen yang ga bisa ga??
- Navisa : Aku bantuin Arum mbak, dia ga bisa yang tentang ciri-ciri batuan metamorf, terus tak jelasin soalnya kemarin aku habis dibelikan bapakku contoh-contoh batuan itu mbak,jadi aku ya lumayan mudeng...hehee ☺

Peneliti : Wah...navisa hebat ya...bisa ngajarin temannya, Ok deh kalau gitu...he

Peneliti : O..iya kemaren siapa yang jadi "Super Team"??

Dyah : Kelompokku mbak,manggis..hehe ☺ makasih ya mbak hadiahnya.

Navisa : Kalau kelompokku Apel dapet "Great Team" mbak soalnya juara 2, makasih juga ya mbak hadiahnya...hehe

Peneliti : Iya..sama-sama, mbak juga mau berterima kasih pada kalian semua, karena sudah membantu mbak kiki dalam penelitian dan sudah dikasih waktu buat wawancara ☺

Semua : Iya mbak...sama-sama.

Terima kasih atas jawabannya.....Mbak doakan semoga kalian tambah pintar dan jadi juara..Aamiin.

## Hasil Wawancara Pasca Tindakan Dengan Guru (Setelah Diterapkannya TGT)

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pasca Penelitian  
Hari/ tanggal : Selasa, 28 Februari 2012  
Jam : 09.00 – 09.15 WIB  
Lokasi : Depan Kantor Guru MIN Tempel  
Sumber Data : Ibu Dewi Kurniawati, S.Si. (Guru Mapel)

---

Reporter : Rifki Novia Kurnia (Peneliti)

Peneliti : Assalamu'alaikum Bu.  
Guru : Waa'alaikumsalam mbak,  
Peneliti : Maaf bu, boleh minta waktunya sebentar ga? Mau tanya-tanya bentar tentang penelitian kemarin  
Guru : O..iya mb, boleh. Gimana?  
Peneliti : Gini bu, sebelum pembelajaran menggunakan TGT kemarin, apa pernah siswa diajak belajar kelompok?  
Guru : Pernah mb, tapi masalahnya kondisi kelas kurang kondusif, anak-anak pada rame sendiri dengan kelompoknya.  
Peneliti : O..gitu, terus bagaimana tanggapan ibu sendiri dengan pembelajaran yang sudah diterapkan kemarin?  
Guru : Ya bagus mb, anak-anak pada suka sama metodenya, apalagi pas game sama turnamen kemarin, mereka pada antusias. Mungkin karena belum pernah diterapkan pembelajaran yang seperti itu mb, jadi mereka merasa senang.  
Peneliti : Kemarin ketika pelaksanaannya ada persiapan khusus ga bu?  
Guru : Hmm...persiapan apa ya? Kayaknya ga ada mb, kan saya hanya menjalankan sesuai RPP sama instrumen yang telah dibuat mbak kiki sebelumnya.  
Peneliti : O..gitu ya bu, hehee. Lalu bagaimana dengan aktivitas anak-anak sendiri pada waktu pembelajaran dengan menggunakan strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?  
Guru : Kalau dari anak-anak sendiri sepertinya mereka sangat antusias mbak, apalagi waktu game sama turnamen kemarin, mereka pada heboh dan tidak mau kalah.

Peneliti : Terus bagaimana dengan kekompakan mereka bu?  
Guru : Mereka sangat kompak, apalagi waktu dikasih kesempatan untuk membuat yel-yel kekompakan, mereka semangat sekali. Tapi pada waktu belajar kelompok, yang mengerjakan LKS masih ada siswa yang menggantungkan teman yang lebih pintar untuk menjawabnya. Tapi secara keseluruhan nilainya pada bagus-bagus mbak, menunjukkan perubahan.

Peneliti : Alhamdulillah kalau gitu ya bu...hehee ☺  
Guru : Iya mbak,  
Peneliti : O..iya bu, selama penerapan TGT kemarin ada hambatan/kesulitan ga?  
Guru : Kalau hambatan kayaknya ga ada ya mbak, hanya saja pada saat game sama pertanyaan itu waktunya kuran, sehingga agak molor.

Peneliti : O..gitu ya bu, terus bagaimana dengan prospek ke depannya menurut ibu setelah diterapkannya strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*?  
Guru : Bagus ya mbak, sangat bagus sekali. Apalagi saya belum pernah menggunakan model pembejaran yang seperti ini. Prestasi belajar anak-anak jadi meningkat, dari nilai yang sebelum-sebelumnya.

Peneliti : Alhamdulillah ....hehee ☺. Terima kasih ya bu atas waktu yang telah diberikan untuk wawancara. Terima kasih juga atas partisipasinya telah menjadi kolabolator saya dalam penelitian ini.  
Guru : Iya mbak, sama-sama.  
Peneliti : Mohon pamit dulu bu, terima kasih atas waktunya.  
Assalamu'alaikum wr wb.  
Guru : Iya mbak, Wa'alaikumslm wr wb.



## Lampiran 5

### **SURAT IJIN PENELITIAN**

- **Permohonan Ijin Penelitian Kepada Gubernur DIY**
- **Permohonan Ijin Penelitian Kepada Kepala MIN Tempel Sleman Yogyakarta**
- **Surat Ijin Penelitian dari SEKDA DIY**
- **Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA**
- **Surat Keterangan Sudah Penelitian dari MIN Tempel Sleman Yogyakarta**

## Lampiran 6

### **SURAT PERNYATAAN**

- **Berjilbab**
- **Kolabolator**
- **Observer 1**
- **Observer 2**

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifki Novia Kurnia  
NIM : 08480003  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran Ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 9 April 2012

Yang menyatakan



METERAI  
TEMPEL  
PAJAK PENGALANGAN  
TOL  
02013AAF905348275  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000  
DJP

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM. 08480003

## SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr. wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dewi Kurniawati, S.Si.

Jabatan : Guru IPA Kelas VA

Alamat : Karanganyar MG III No. 1290, Brontokusuman,  
Yogyakarta.

Telah menjadi kolaborator pada penelitian Saudari Rifki Novia Kurnia, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 06 Februari 2012 sampai 05 Maret 2012 di MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan judul: ***Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.***

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

*Yogyakarta, 9 April 2012*

Yang Menyatakan,



Dewi Kurniawati, S.Si.  
NIP.

## SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr. wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Desiana Intan Pertiwi  
NIM : 08480010  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta  
Alamat : Soropadan CC XII/21 01/36 Depok Sleman Yk.

Telah menjadi observer prestasi belajar siswa kelas VA pada penelitian Saudari Rifki Novia Kurnia, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 06 Februari 2012 sampai 05 Maret 2012 di MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan judul: ***Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.***

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

*Yogyakarta, 9 April 2012*

Yang Menyatakan,



Desiana Intan Pertiwi  
NIM. 08480010

## SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum wr. wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nur Lailiyah

NIM : 08480014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Alamat : Wisma Citra GK 1/452 Sapen Yogyakarta.

Telah menjadi observer prestasi belajar siswa kelas VA pada penelitian Saudari Rifki Novia Kurnia, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 06 Februari 2012 sampai 05 Maret 2012 di MIN Tempel Sleman Yogyakarta dengan judul: *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MIN Tempel Sleman Yogyakarta.*

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

*Yogyakarta, 9 April 2012*

*Yang Menyatakan,*



Nur Lailiyah  
NIM. 08480014

## Lampiran 7

### **SYARAT MUNAQOSYAH**

- **Bukti Seminar Proposal**
- **Berita Acara Seminar Proposal**
- **Penunjukkan Kartu Bimbingan Skripsi**
- **Sertifikat SOSPEM**
- **Sertifikat PPL I**
- **Sertifikat PPL II**
- **Sertifikat KKN MERAPI**
- **Sertifikat ICT**
- **Sertifikat TOEFL**
- **Sertifikat TOAFL**

Lampiran 8

# CURRICULUM VITÆ



## **CURRICULUM VITAE**

Nama : Rifki Novia Kurnia  
TTL : Kulon Progo, 17 November 1989  
Alamat : Wora-wari 16/08,Sukoreno,Sentolo,Kulon Progo,  
Yogyakarta 55664  
Agama : Islam  
Email : [rifki.novia@yahoo.com](mailto:rifki.novia@yahoo.com)

### **Riwayat Pendidikan**

No.	Pendidikan	Jurusan	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	TK ABA Wora-wari	-	1994	1996
2	SD Muhammadiyah Wora-wari	-	1996	2002
3	SMP Negeri 1 Sentolo	-	2002	2005
4	SMA Negeri 1 Pengasih	IPA	2005	2008
5	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	PGMI	2008	2012

### **Anggota Keluarga**

No.	Nama	Hubungan Keluarga	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
1	Masyhuri, A.Ma.Pd. (Alm)	Ayah	DII	PNS
2	Rukini, S.Pd.AUD.	Ibu	S1	PNS
3	Ririn Yulia Utami, A.M.KG.	Kakak	DIII	Wiraswasta

Yogyakarta, 24 Mei 2012

**Rifki Novia Kurnia**  
NIM. 08480003