

**PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH
PALEMBANG**



SKRIPSI SARJANA S.1

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

**EVA SETIA RAHAYU
NIM 13270035**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG**

2017

**PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH
PALEMBANG**



SKRIPSI SARJANA S.1

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd)**

Oleh

**EVA SETIA RAHAYU
NIM 13270035
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG
2017**

Hal: Pengantar Skripsi

Kepada Yth
Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Fatah Palembang
di
Palembang

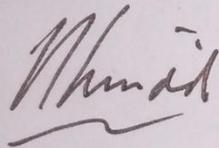
Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka Skripsi berjudul "*Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*" yang ditulis oleh saudari EVA SETIA RAHAYU, NIM 13270035 telah dapat diajukan dalam sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah dan terima kasih.

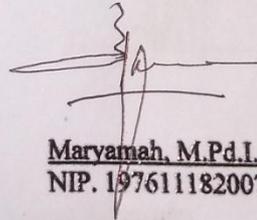
Wassalamu, alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Drs. Najamuddin R. M.Pd.I
NIP. 195506161983031003

Palembang, Januari 2018
Pembimbing II



Maryamah, M.Pd.I
NIP. 1976111820072008

Skripsi Berjudul

**Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyyah
Palembang**

yang ditulis oleh saudari EVA SETIA RAHAYU, NIM 13 27 0035
telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan
didepan Panitia Penguji Skripsi
pada tanggal 27 November 2017

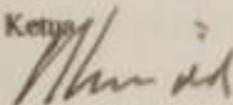
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 27 November 2017

Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Panitia Penguji Skripsi

Ketua

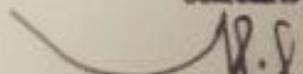


Drs. H. Najamuddin R., M.Pd.I
NIP: 195506161983031003

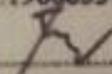
Penguji Utama : Dr. Amilda, MA
NIP 197707152006042003

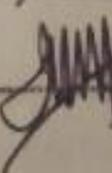
Anggota Penguji : Haniatus Sholcha, MLPd
NIP 1605021271/BLU

Sekretaris



Drs. Kms Mas'udi A., M.Pd.I
NIP: 196005312000031001

()

()

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H Kasinyo Harto, M. Ag.
NIP. 19710911 199703 1 004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sukses itu harus melewati banyak proses, Bukan Protes. Percayalah tidak ada jalan lain untuk meraih sukses selain melewati proses”

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku, Bapak (Suparno) dan Ibu (Elvi Yukeisih) yang sangat aku sayangi dan aku cintai sepanjang masa, yang selalu mendoakan serta menjadi sumber inspirasiku, dan sekaligus menjadi motivasi terbesarku.
- ❖ Saudara/i kandungku Dita Safitri terima kasih sudah menjadi adik terbaik yang selalu mendoakan perjuangan studyku selama ini
- ❖ Terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan II, Staf Prodi PGMI, dan seluruh teman-teman PGMI angkatan 2013.
- ❖ Bapak Rahmad beserta keluarga besar
- ❖ Keluarga Besar KKN di Desa Taja Indah
- ❖ Keluarga Besar SMK TERPADU TAKWA Belitang
- ❖ Keluarga Besar MI Wathoniyah Palembang
- ❖ Keluarga Besar SD Negeri 16 Betung
- ❖ Kawan-kawan seperjuangan PGMI 01 angkatan 2013
- ❖ Kawan-Kawan PPLK 2 Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang 2016
- ❖ Kawan-Kawan KKN Kel. 148 Desa Taja Indah Kecamatan Betung
- ❖ Sahabat tersayang Ety Monika, Atika Rachmawati, Erni Susanti, Yulinda Andora, Triana Ambar, Tika Afni, Oktalina, Indah Purnani dan Misdianto.
- ❖ Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil' alamin, Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad Saw, beserta para keluarga, sahabat dan para pengikut beliau yang istiqomah di jalan-Nya Amin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih sangat banyak mengalami kesulitan, kekurangan dan hambatan. Namun berkat pertolongan Allah Swt, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Sirozi , Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang yang telah memimpin UIN Raden Fatah dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah

mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan baik.

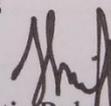
3. Ibu Dr. Hj Mardiah Astuti, M.Pd.I, Ibu Tutut Handayani, M.Pd.I selaku ketua Jurusan dan Sekretaris Prodi PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
4. Bapak Drs. Najamuddin R, M.Pd.I selaku pembimbing I skripsi yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Maryamah, M.Pd.I selaku pembimbing II skripsi yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan, do'a dan kepercayaan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah di UIN Raden Fatah.
7. Pemimpin Perpustakaan Pusat dan Fakultas Ilmu Tarbiyah yang telah memberikan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
8. Ibu Merri S.Pd.I selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang dan Ibu Merry Ellen, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA yang telah mengizinkan saya untuk meneliti disekolahnya, serta para stafnya yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.

9. Kedua orang tuaku serta saudara kandungku yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan, mendukung baik secara lisan maupun berbentuk material serta memotivasi baik demi kesuksesanku.
10. Orang terbaik dan terhebat yang selalu memberiku semangat dan motivasi yang banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-temanku tercinta angkatan 2013 khususnya PGMI 01 (2013) yang telah memberikan motivasi dan dukungannya, kurang lebih 4 tahun bersama-sama menuntut ilmu di UIN Raden Fatah Palembang.
12. Teman-teman seperjuangan PPLK II UIN Raden Fatah Palembang di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
13. Teman-teman KKN kelompok 148 Desa Taja Indah Kecamatan Betung Kabupaten Banyuasin

Semoga bantuan dari mereka dapat menjadi amal sholeh dan diterima oleh Allah Swt, sebagai bekal di akhirat dan mendapat pahala dari Allah Swt. Amin YaRobbal'Alamin. Akhirnya penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif untuk penyempurnaan skripsi ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Palembang, 27 November 2017

Penulis



Eva Setia Rahayu

NIM 13270035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	7
1. Identifikasi Masalah	7
2. Pembatasan Masalah.....	8
3. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1. Tujuan Penelitian	9
2. Kegunaan Penelitian	9
D. Tinjauan Kepustakaan	10
E. Kerangka Teori	15
F. Variabel dan Definisi Oprasional	19
G. Hipotesis Penelitian	19
H. Metodologi Penelitian.....	22
I. Sistematika Pembahasan.....	30
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode <i>Teams Games Tournament</i>	32
1. Pengertian	32
2. Langkah-Langkah Metode <i>Teams Games Tournament</i>	37
3. Kelebihan Dan Kekurangan.....	38

B. Hasil Belajar	39
1. Pengertian	39
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	41
3. Macam-Macam hasil Belajar	42
4. Domain Hasil Belajar	43
5. Indikator Hasil Belajar.....	46
C. Mata Pelajaran IPA.....	50
1. Pengertian	50
2. Cara Berpikir IPA	51
3. Objek atau Bidang Kajian IPA	52
4. Hakikat Pembelajaran IPA	52
5. Tujuan Pembelajaran IPA.....	54
6. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA	56
7. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	56

BAB III KONDISI OBJEKTIF PENELITIAN

A. Sejarah Berdiri dan Kondisi Objektiv Sekolah MI Wathoniyah Palembang.....	58
B. Letak Geografi MI Wathoniyah Palembang.....	59
C. Profil Sekolah MI Wathoniyah Palembang	60
D. Keadaan Sarana Dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang	63
E. Kondisi Guru Dan Pegawai MI Wathoniyah Palembang	65
1. Keadaan Guru MI Wathoniyah Palembang.....	65
2. Keadaan Pegawai MI Wathoniyah Palembang	68
3. Keadaan Siswa MI Wathoniyah Palembang	69
4. Kondisi Kelas Penelitian	71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	72
1. Bagaimana Penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	71
2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menerapkan Metode <i>Teams Games Tournament</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	79

3. Pengaruh penerapan Metode <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang	90
B. Pembahasan.	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa.....	5
Tabel 1.2 Populasi.....	25
Tabel 1.3 Sampel	26
Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	56
Tabel 3.1 Kondisi Sarana dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang	63
Tabel 3.2 Keadaan Guru MI Wathoniyah Palembang	65
Tabel 3.3Keadaan Pegawai/ Karyawan MI Wathoniyah Palembang	68
Tabel 3.4Keadaan Siswa MI Wathoniyah Palembang.....	69
Tabel 4.1Jadwal Penelitian MI Wathoniyah Palembang	73
Tabel 4.2Nilai Pretest Siswa.....	79
Tabel 4.3Distribusi Frekuensi.....	81
Tabel 4.4Distribusi Frekuensi (PreTest)	82
Tabel 4.5Presentase Hasil Belajar Sebelum (pretest).	84
Tabel 4.6Nilai PostTest Siswa.	85
Tabel 4.7Distribusi Frekuensi.....	87
Tabel 4.8Distribusi frekuensi (PostTest)	87
Tabel 4.9Presentase Hasil Belajar Sesudah (Posttest)	89
Tabel 4.10Perhitungan Angka Indeks Korelasi	91

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah wathoniyah Palembang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang? (2) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang? (3) Adakah pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 29 siswa di kelas VB. Teknik pengambilan sampel yaitu *random sampling* Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes dalam bentuk pilihan ganda. Adapun teknik pengumpulan data berupa test (*pretest-posttest*) yang berjumlah 20 soal, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah TSR dan Korelasi Product Moment.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Hal ini terbukti dari deskripsi data *pretest*, ketika belum menggunakan metode *Teams Games Tournament* mendapatkan hasil mean = 48,8 dan hasil belajar sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament* (*posttest*) mendapatkan hasil mean = 87,07 dari hasil tersebut dapat dipersentasekan bahwa hasil belajar *pre test* termasuk dalam kategori rendah karena ini terbukti sebanyak 10 % mendapatkan skor rendah. Dan hasil belajar *post test* termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebanyak 17,24 %. Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan statistik korelasi product moment diperoleh $0,381 < 2,88 > 0,481$ r_o telah diperoleh sebesar 2,88 sedangkan $r_t = 0,381$ dan 0,481 maka r_o lebih besar dari pada r_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Dengan demikian, H_o ditolak, ini berarti dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara nilai hasil sebelum dan sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament* tersebut.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang berkembang seiring dengan perkembangan hidup dan kehidupan manusia. Dapat juga dikatakan seluruh proses kehidupan manusia adalah proses pendidikan. Semua pengalaman yang didapatkan sepanjang hidup kita merupakan pengaruh pendidikan. Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” yang ditambahkan dengan awalan pe dan akhiran an, sehingga mengandung arti perbuatan, hal atau cara mendidik. Dalam bahasa Yunani, pendidikan dikenal den istilah *Paedagogig* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. *Paedagogic* bila diterjemahkan kedalam bahasa Inggris menjadi *education* yang artinya bimbingan.¹

Adapun bimbingan dimaksud merupakan bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh pendidik atau orang dewasa untuk memimpin dan membimbing perkembangan jasmani dan rohani anak didik agar mereka menjadi dewasa. Berarti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha dasar dan rencana untuk mengembangkan potensi atau kemampuan anak didik, yang mana hasil proses pendidikan itu sendiri dapat dijadikan sebagai bekal dalam hidup dan kehidupan baik secara individu maupun sosial bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan berarti segala usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa untuk memimpin dan membimbing anak didik kearah perkembangan jasmani dan rohani yang lebih baik untuk kemajuan hidup dan kehidupan mereka sendiri.

Adapun untuk mengetahui proses pembelajaran yang akan tercapai, terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran tersebut. Faktor-faktor itu adalah adanya hubungan antara metode dan media yang digunakan oleh seorang guru dalam

¹Zuhdiyah, *Pendidikan Agama Islam*, (Palembang: Raffa Press, 2009), hlm. 1

menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan metode yang disesuaikan dan penggabungan dengan media yang akan digabungkan diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta komunikatif bagi siswa dan tentunya bagi guru akan menjadi nilai lebih apabila kedua faktor ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Agar proses pembelajaran yang terjadi dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif dan menyenangkan dan peserta didik tidak merasa bosan dengan mengikuti proses pembelajaran di kelas. Maka penggunaan metode dan media dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran dapat diartikan adanya sebuah kegiatan *transfer of knowledge* atau kegiatan seorang guru atau tenaga pendidik memberikan dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya. Pada tahap ini banyak sekali komponen-komponen yang berkenaan yang didalamnya yang meliputi metode pembelajaran, media, materi dan rencana pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran. Dalam hal ini guru berperan penting sebagai fasilitator penentu metode pembelajaran dalam pembentukan pola pikir dan pemahaman siswa yang berkualitas.²

Di dalam suatu tingkat SD atau MI ada salah satu mata pelajaran yang memerlukan suatu metode untuk lebih mempermudah siswa memahami disetiap materi pada mata pelajaran tersebut yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sebagian besar di antara peserta didik ada yang berpendapat bahwa mata pelajaran IPA adalah momok terbesar yang harus mereka hindari.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Persada Media, 2006), hlm. 1

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Juli 2017 di kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang diperoleh gambaran kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Terkhususnya pada mata pelajaran IPA. Setelah melaksanakan observasi ternyata ditemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran, guru terpaku pada satu metode ataupun media yang biasa-biasa saja, ini yang menyebabkan peserta didik merasa bosan pasif, dan guru kurangnya perencanaan pembelajaran (RPP) dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada saat tanya jawab, teramati hanya beberapa dari siswa yang aktif. Siswa yang lain sibuk dengan kegiatannya masing-masing yang tidak ada sangkut pautnya dengan materi yang diajarkan. Saat diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya berbisik-bisik dengan temannya, bahkan sebagian besar hanya diam. Saat diberi kesempatan untuk menjawab, siswa akan menjawab secara bersama-sama dan seorang siswa akan menjawab suatu pertanyaan apabila ditunjuk langsung oleh guru. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan³. Metode ceramah menjadi pilihan utama metode pembelajaran sehingga siswa hanya menerima pengetahuan guru secara langsung tanpa terlebih dahulu mengalami dan menemukan apa yang terjadi dan apa yang diperoleh kurang bermakna dan pembelajaran kurang produktif sehingga siswa jadi cenderung mengalami kejenuhan terutama dalam belajar IPA. Oleh karena itu di perlukan pemilihan metode atau strategi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jika hal ini terus berlanjut, maka pembelajaran IPA akan berlalu begitu saja dalam pikiran siswa, sehingga siswa tidak bisa berfikir kreatif. Adanya metode yang baru dalam proses pembelajaran IPA merupakan harapan bagi setiap guru dan siswa agar siswa dapat dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA.

³Merry Ellen, Guru Mata Pelajaran IPA, Palembang, Observasi: 28 Juli 2017

Adapun yang membedakan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu pada materi mahluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan yang akan diajarkan karena pada materi ini siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya, sebab tidak semua siswa mampu menyelesaikan jika guru kurang kreatif dalam menentukan metode pembelajaran misalnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan latihan soal seperti yang sebelumnya. Hal itu terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang mendapatkan nilai tidak mencapai KKM yaitu 60 hal tersebut dibuktikan dari nilai ulangan harian siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Siswa

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Ulangan Harian
1.	Agnia Nursakina	60	30
2.	Aldiafa Mutiara	60	40
3.	Amelia	60	60
4.	Anggi Sriwijaya	60	50
5.	Arini Duwiyanti	60	50
6.	Aris Munandar	60	55
7.	Bunga Zahra	60	80
8.	Chairil Putra	60	65
9.	Citra Lestari	60	30
10.	Deka	60	30
11.	Ellen Yuliani	60	70

12.	Fitriyanti.R	60	40
13.	Haris	60	60
14.	Imelda Qumairah.V	60	50
15.	Khusnul Khatimah	60	50
16.	M.Aridho Putra	60	75
17.	M. Dirly Ramadhan	60	55
18.	Messi Eka Putri	60	75
19.	M. Farel Ramadhan	60	40
20.	M. Farhan	60	35
21.	M. Aldy	60	30
22.	M. Mansyur	60	80
23.	M. Yasin Sabillah	60	70
24.	Puji Lestari	60	55
25.	Rahma	60	75
26.	Ridho Saputra	60	65
27.	Serly	60	80
28.	Siti Masito	60	70
29.	Yulisa	60	60

Adapun alasan peneliti mengambil metode *Teams Games Tournament* tersebut karena metode ini dalam pembelajarannya siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya secara bebas dan terarah dan adanya permainan juga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPA, serta dapat mengarahkan siswa untuk bekerja sama. Bagi siswa yang malu untuk mengungkapkan pendapat dengan guru, siswa dapat mengungkapkannya dengan kelompok masing-masing. Hal ini dapat membantu siswa

yang kurang berani menjadi berani untuk berpendapat sehingga dapat melatih siswa bekerjasama dalam kelompok, suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Maka dari itu diharapkan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu dengan adanya penerapan metode *Teams Games Tournament* dimana siswa dituntut lebih aktif dan kreatif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. jika menggunakan metode dan media yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dan membuat suasana belajar lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan penilaian peserta didik sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan tujuan yang hendak dicapainya dapat berhasil sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut penulis lebih lanjut untuk melakukan penelitian eksperimen. Dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Guru kesulitan menggunakan metode pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa sebagian kurang mengerti dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru.

- b. Belum adanya metode yang menarik yang digunakan guru mata pelajaran IPA dalam menyampaikan mata pelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajar.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

2. Batasan Masalah

Dalam upaya memperjelas dan mempermudah penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Metode yang akan diterapkan pada kelompok eksperimen adalah metode *Teams Games Tournament*.
- b. Hasil belajar yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan) siswa pada mata pelajaran IPA.
- c. Mata pelajaran IPA yang akan diuji melalui metode *Teams Games Tournament* adalah materi tentang mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- d. Objek yang diteliti adalah siswa kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Metode *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?

- c. Adakah pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah wathoniyah Palembang.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas V sebelum dan sesudah Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah wathoniyah Palembang.
- c. Untuk mengetahui Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah wathoniyah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan memperluas wawasan berfikir dalam ilmu pengetahuan pendidikan terutama dalam hal pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
- b. Secara praktis
 - 1) Bagi siswa, agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan mengurangi tingkat kebosanan siswa pada saat belajar IPA.
 - 2) Bagi guru, sebagai bahan masukan agar pembelajaran lebih aktif dan variatif.
 - 3) Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan ide untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

- 4) Bagi lembaga, diharapkan dengan melakukan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi mengenai motivasi kerja guru untuk meningkatkan mutu sekolah.
- 5) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan sebagai pengajar dalam menciptakan suasana kelas yang bermakna masa mendatang.

D. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka yang dimaksud disini yaitu uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sebelumnya.⁴ Tinjauan pustaka hendaknya dapat menunjukkan kebijakan dan peraturan yang menjadi konteks permasalahan penelitian, serta informasi empirik untuk mendukung argumentasi yang dikembangkan dalam usulan penelitian tersebut.⁵ Sehubungan dengan penulisan skripsi tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Pertama, Kadek Mita Wahyuni dalam skripsinya. " Pengaruh model pembelajaran team game tournament (tgt) melalui variasi reinforcement terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD GuGus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2013/2014". Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) melalui variasi reinforcement dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut terbukti dengan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $7,81 > 2,000$ dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas

⁴Team Penyusun, *Buku Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi*, (Palembang:UIN Raden Fatah, 2014), hlm.9

⁵Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2013), hlm. 220-221

kontrol yaitu sebesar $76,85 > 66,70$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) melalui variasi reinforcement terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2013/2014. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya jika penelitian diatas variabel x diatas membahas metode *Teams Games Tournament variasi reinforcement* dan penelitian saya focus pada pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA⁶.

Kedua, Teguh Sumantoro dalam skripsinya.” Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (tgt) menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan, dengan rating rata-rata 77,13% dengan rincian rating media permainan ular tangga 75,30%; materi 78,40% dan soal 77,70%; (2) Aktifitas guru pertemuan pertama, kedua dan ketiga masing-masing sebesar 76,00%, 81,00% dan 82,00% dengan rata-rata sebesar 79,67% termasuk dalam katagori baik. Sedangkan keaktifitas siswa pertemuan pertama, kedua dan ketiga masing-masing sebesar 67,20%, 76,30% dan 80,00% dengan rata-rata 74,50% dalam katagori baik; (3) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata 79,24 dan kelas kontrol 75,62. Berdasarkan uji-t didapat nilai $t_{hitung} 3,053 > t_{tabel} 2,00$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan ular tangga berbeda atau lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-

⁶ Kadek Mita Wahyuni.” *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) melalui variasi reinforcement terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014.*ejornal Jurusan Pendidikan PGSD Vol:2 No:1 Tahun: 2014, (Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

sama menggunakan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya jika penelitian diatas variabel x diatas membahas metode *Teams Games Tournament Menggunakan Media Permainan Ular Tangga* dan penelitian saya focus pada Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.⁷

Ketiga, Chinta Kartika dalam judul skripsinya, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa kelas V SDN 5 Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarsiswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa, pada siklus I mencapai 63% berkategori kurang aktif dan pada siklus II meningkat menjadi 72% berkategori cukup aktif serta pada siklus III meningkat menjadi 80% berkategori aktif. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I memiliki persentase ketuntasan yang mencapai 57%, dengan rata-rata nilai adalah 64, pada siklus II memiliki persentase ketuntasan yang meningkat menjadi 77% dengan rata-rata nilai adalah 71 dan pada akhir siklus III persentase ketuntasan mencapai 90% dengan rata-rata nilai 80. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan metode *teams games tournament*. Sedangkan perbedaannya jika penelitian diatas membahas aktivitas dan penelitian saya focus pada pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.⁸

Keempat, Anis Widiastuti, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten Tahun 2013/2014". Hasil pengamatan

⁷Teguh Sumantoro dalam skripsinya, *Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*".

⁸Chinta Kartika, *Peningkatan aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa kelas V SDN 5 Jati mulyo kecamatan Jatiagung Lampung Selatan*.

pembelajaran dengan model pembelajaran model kooperatif dengan tipe Teams Games Tournament (TGT). Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan partisipasi siswa sebesar 67% dan setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 83%.Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan model *teams games tournament*. Sedangkan perbedaannya jika penelitian diatas membahas prestasidan penelitian saya focus pada Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.⁹

Kelima, Nugroho Dhessriyatno Fajar dalam skripsinya yang berjudul, " Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Kaliwiru Semarang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 17,5 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh skor 27 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 17,7 dengan kriteria baik, dan siklus II memperoleh 22,15 dengan kriteria sangat baik Presentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh presentase 57%, siklus II memperoleh presentase 88%. Simpulan dari penelitian ini adalah implementasi Model Temas Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SD Kaliwiru Semarang. Saran-saran yang dapat disampaikan guru dapat menerapkan model TGT karena model ini membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan metode *teams games tournament*. Sedangkan perbedaannya jika penelitian diatas membahas peningkatan kualitas pembelajaran IPA dan penelitian saya focus

⁹Anis Widiastuti, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT)) Pada Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Jambukidul, Ceper, Klaten*

pada pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.¹⁰

E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.¹¹ Kerangka teoritis yang penulis jadikan sebagai batasan yang bersifat praktis dan sebagai ketentuan pembuatan skripsi agar menjadi tolak ukur dalam kegiatan penelitian.

1. Metode *Teams Games Tournament*

Metode secara harfiah berarti cara. Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hodos*. Meta berarti melalui, dan hodos berarti jalan atau cara. Jadi, metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹² Metode mempunyai peranan penting dalam upaya menjamin kelangsungan proses belajar mengajar, karena seorang guru yang akan menyampaikan materi pelajaran. Sebelum menyampaikan materi pelajaran seorang guru dituntut untuk mengetahui apa pengertian metode itu sendiri. Setelah mengetahui pengertian metode, guru juga dituntut untuk memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam metode *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain. Nilai mereka yang diperoleh dalam hal ini akan menentukan skor kelompok masing-masing. Skor turnamen yang diperoleh bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok. Siswa akan menikmati bagaimana

¹⁰Nugroho Dhessriyatno Fajar dalam skripsinya yang berjudul, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Kaliwiro Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.*

¹¹Kasinyo Harto, *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Ra*

den Fatah Palembang, (Palembang:IAIN Raden Fatah Palembang,2014),hlm. 5

¹²M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta:Bumi Aksara,1994), hlm.61*

suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam metode ini terasa lebih fair dibandingkan dengan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.¹³

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview Dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁴ Menurut Huda, dalam *Teams Games Tournament* siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang yang berkamampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam *Teams Games Tournament* setiap anggota untuk mempelajari terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.¹⁵

Jadi menurut beberapa pengertian di atas bahwa metode *Teams Games Tournament* adalah metode yang untuk membantu siswa menguasai mata pelajaran atau mempelajari materi di ruang kelas yang dibentuk satu kelompok yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik dan nilai dari game ini yang menentukan skor kelompok mereka.

¹³Miftahul Huda, *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm.117-118

¹⁴ Suyatno, *Menjelajah Seratus Pembelajaran Inovatif*. (Jawa Timur : Masmedia Buana Pustaka, 2009), hlm. 56

¹⁵*Ibid.*

2. Hasil Belajar

Menurut Gagne belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.¹⁶ Menurut Lester D.Crow dan Alice Crow mengatakan bahwa belajar adalah ditujukan untuk memperoleh kebiasaan, sikap, dan pengetahuan. Belajar membentuk pola dan sikap baru pelajar sehingga mereka lebih menjadi subjek-subjek yang melakukan kegiatan-kegiatan produktif.¹⁷

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁸ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah (pengetahuan, ingatan), (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), (menerapkan), (menguraikan, menentukan hubungan), (menorganisasi, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan (menilai). Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan prilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemampuan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.¹⁹

Jadi menurut beberapa pengertian di atas bahwa hasil belajar adalah suatu keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan didapatnya nilai yang berupa huruf atau angka, yang ditandai dari perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut. Misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu.

¹⁶*Op cit.*, hlm.2

¹⁷ M.Yamin, *Teori Dan Metode Pembelajaran*, (Malang : Madani, 2015), hlm. 11

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Bumi Aksara, 2006), hlm. 30

¹⁹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 5-6

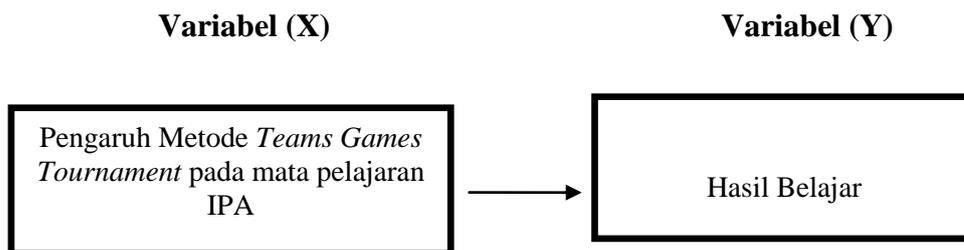
3. Mata Pelajaran IPA

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain dari penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. Standar kompetensi kelas V semester 1 yaitu mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari Variabel yang meliputi:

Skema Variabel



G. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari pengertian yang biasa tentang istilah kata yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu penjelasan lebih rinci tentang istilah kata-kata tersebut sebagai berikut:

1. *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament adalah salah satu metode pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁰

Adapun Indikator hasil belajar

a. Kognitif meliputi sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan yaitu menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, menjelaskan kembali, mengidentifikasi, mendefinisikan.
- 2) Pemahaman yaitu menerjemahkan, mengubah, menguraikan, menuliskan kembali, merangkum, menyimpulkan, dan menjelaskan.
- 3) Penerapan yaitu menerapkan, mengoperasikan, mengubah, menggunakan, menunjukkan proses, menghitung.
- 4) Analisis yaitu menguraikan, mengkategorikan, memilih, dan membedakan.
- 5) Sintesis, yaitu merancang, merumuskan, mengorganisasikan, dan merencanakan.
- 6) Evaluasi yaitu mengkritik, memutuskan, dan memberikan evaluasi.²¹

Untuk memilih kata-kata operasional dalam indikator hasil belajar bisa melihat daftar kata-kata operasional sebagaimana yang dikemukakan di atas. Akan tetapi guru juga dapat menambahkan kata-kata operasional lain untuk merumuskan indikator sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan daerah dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Kemudian setelah indikator hasil belajar dari kompetensi dasar yang akan diajarkan telah diidentifikasi, selanjutnya dikembangkan dalam kalimat indikator yang merupakan karakteristik kompetensi dasar.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 22

²¹<http://misbach13.blogspot.com/2012/12/makalah-komponen-indikator-hasil-belajar.html>. diakses 17 agst 2016

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan Penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

I. Metodologi Penelitian

Metodologi berasal dari kata “metode” yang berarti cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan “logos” yang berarti ilmu dan pengetahuan. Jadi, metodologi adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan fikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.²² Kalau dihubungkan dengan penelitian, metodologi penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukannya dalam kegiatan penelitiannya tersebut.

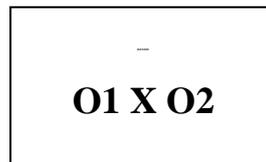
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pengertian penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dimaksudkan penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang di peroleh berupa angka-angka atau pernyataan yang di nilai, dan dianalisis dengan analisis statistik²³. Adapun penelitian yang penulis lakukan ini menggunakan penelitian *pre-experimental design* bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini hanya ada satu

²²Choid Narbuko, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: BumiAksara, 2007) , hlm. 13

²³<http://www.kamusq.com/2013/06/penelitian-kuantitatif-adalah.html>? Tgl 05 agst,22:03

sampel yaitu kelas yang menjadi kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol (kelas pembanding), yaitu kelas eksperimen diberikan pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:²⁴



Keterangan :

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment (pemberian perlakuan)

O₂ = Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5x pertemuan, meliputi: 1x (sebelum diberi perlakuan), 3x (pemberian perlakuan), dan 1x (setelah diberi perlakuan). Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan adalah dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan pengaruh metode *Teams Games Tournament* melalui *pretest* dan *posttest* dikelas V B di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil

²⁴Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2014), hlm.75

Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

- 2) Data kuantitatif adalah data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisa Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dibagi dua, yaitu data primer dan data skunder.

- 1) Data primer yaitu sumber data langsung diperoleh. Sumber data primer ini meliputi melakukan pertanyaan langsung kepada guru mata pelajaran IPA tentang bagaimana hasil belajar siswa.
- 2) Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui dokumentasi yang meliputi keadaan umum lokasi penelitian, sejarah berdirinya sekolah, struktur sekolah, keadaan siswa dan guru serta keadaan sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang berjumlah 57 siswa dengan rincian sebagai berikut:

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta ,2015), hlm.117

Tabel 1.2
Data Populasi siswa kelas V
Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Kelas	Jumlah
1.	VA	28
2.	VB	29
	Jumlah	57

*Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun ajaran 2017/2018*

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁶ Dalam penelitian pengambilan Sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sarannya.²⁷ Sampel yang dijadikan subjek penelitian diambil dengan teknik *simple random sampling*. Dikatakan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.²⁸ melakukan secara acak tanpa memp adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual. Teknik sampling ini digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.²⁹ Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah 29 siswa.

²⁶*Ibid.*, hlm.118

²⁷Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta:PT Rineka Cipta,2015), hlm. 29

²⁸ *Ibid.*, hlm.82

Tabel 1. 3
Data Sampel siswa kelas VB MI Wathoniyah
Palembang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VB	13	16	29
	Jumlah	13	16	29

*Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2017/2018*

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat atau mengamati perubahan fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan penelitian atas perubahan tersebut.³⁰ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data awal dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung ke tempat lokasi penelitian seperti proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Observasi ini digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament*, yang mana observernya adalah peneliti dibantu pihak lain.

Hal-hal yang akan diobservasi dalam penelitian ini yaitu tentang penggunaan metode *Teams Games Tournament* dan kaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

³⁰*Ibid.*, hlm. 63

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang: sejarah berdirinya sekolah, jumlah guru/karyawan, keadaan siswa, sarana dan prasarana, daftar nilai bidang IPA, serta hal-hal yang berhubungan dengan masalah penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

c. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

1) Mengadakan *Pre-Test*

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum mereka mengikuti pembelajaran. soal *pre-test* sama dengan soal-soal dalam *Post-test*. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan.

2) Mengadakan *Post-test*

Test yang diberikan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran setelah menerapkan metode *Teams Games Tournament* dan soal *Post-test* yang diberikan sama seperti dengan soal *Pre-test*.

4. Teknik Analisis Data

Untuk mencari pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Di Madrasah Ibtida'iyah Wathoniyah Palembang peneliti menggunakan rumus uji statistik Product Moment untuk data tunggal dimana N kurang dari 30. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks Korelasi Variabel X dan Variabel Y

$\sum x^2$ = Jumlah deviasi skor X setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum y^2$ = Jumlah deviasi skor Y setelah terlebih dahulu dikuadratkan³¹

Dalam hal ini, dilakukan analisis statistic untuk mencari presentase dengan rumus : P

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

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

Adapun langkah- langkah yang ditempuh

a. Mencari Mean Variabel X dan Variabel Y dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} \text{ dan } M_y = \frac{\sum fy}{N}$$

b. Mencari Standar Deviasi X dan Standar Deviasi Y dengan rumus:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \text{ dan } SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N}}$$

c. Setelah itu untuk mengetahui indikasi yang termasuk kategori tinggi, sedang dan rendah (TSR) maka seluruh skor diatas dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

Tinggi (T) = M+1.SD keatas

Sedang (S) = M-1.SD s/d M+1.SD

Rendah (R) = M-1 SD kebawah

³¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 191

J. Sistematika Pembahasan

Sebagai upaya untuk memudahkan alur pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis urutkan sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pembahasan dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesa, variabel penelitian, definisi operasional, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan

BAB II Landasan teori tentang teori-teori metode *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa. Bagian ini membahas tentang pengertian, tujuan, manfaat, dan pengaruh (dampak positif dan negatif).

BAB III Gambaran umum Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Bagian ini menguraikan sejarah umum Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, visi, misi, dan tujuan, keadaan guru dan tenaga administrasi, sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa, dan kegiatan ekstrakurikuler siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

BAB IV Keadaan pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, Keadaan hasil belajar siswa dan pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

BAB V Kesimpulan dan saran, kesimpulan, bagian ini berisikan tentang apa-apa yang telah penulis paparkan dari bab-bab sebelumnya yang berkenaan dengan masalah dalam skripsi. Saran, berisikan solusi dari permasalahan dalam skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Teams Games Tournament*

1. Pengertian

Metode secara harfiah berarti cara. Metode berasal dari dua kata yaitu *meta* dan *hodos*. Meta berarti melalui, dan hodos berarti jalan atau cara. Jadi, metode artinya suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.³² Metode mempunyai peranan penting dalam upaya menjamin kelangsungan proses belajar mengajar, karena seorang guru yang akan menyampaikan materi pelajaran. Sebelum menyampaikan materi pelajaran seorang guru dituntut untuk mengetahui apa pengertian metode itu sendiri. Setelah mengetahui pengertian metode, guru juga dituntut untuk memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Secara umum metode *Teams Games Tournament* sama dengan metode STAD kecuali satu hal yaitu menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³³

Metode *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Metode ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan menggunakan permainan yang dirancang dalam metode *Teams Games Tournament*

³²M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 61

³³Aninditya Sri Nugraheni, *Penerapan Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 200

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.³⁴

Dalam metode *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain. Nilai mereka yang diperoleh dalam hal ini akan menentukan skor kelompok masing-masing. Skor turnamen yang diperoleh bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok. Siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam metode ini terasa lebih fair dibandingkan dengan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.³⁵

Menurut Slavin, *Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview an menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.³⁶

Menurut Huda, dalam metode *Teams Games Tournament* siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang yang berkamampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam *Teams Games Tournament* setiap anggota untuk mempelajari terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka

³⁴Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*,(Jogjakarta:Ar-ruzz Media, 2015), hlm. 55

³⁵Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm.117-118

³⁶Suyatno, *Menjelajah Seratus Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur :Masmedia Buana Pustaka, 2009), hlm. 56

diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.³⁷

Menurut Isjoni, metode *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan para siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan lima hingga enam anggota. Dalam hal ini, kemampuan, jenis, kelamin, dan suku, atau ras setiap siswa harus berbeda. Guru berperan menyajikan materi sedangkan mereka bekerja di dalam kelompok masing-masing.³⁸

Jadi menurut beberapa pengertian di atas bahwa metode *Teams Games Tournament* adalah metode yang untuk membantu siswa menguasai mata pelajaran atau mempelajari materi di ruang kelas yang dibentuk satu kelompok yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik dan nilai dari game ini yang menentukan skor kelompok mereka.

2. Komponen Metode *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin, adapun komponen dari metode *Teams Games Tournament* ini sebagai berikut:³⁹

a. Penyajian (*class presentation*)

Penyajian kelas dalam metode pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang di bahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam

³⁷*Ibid.*,

³⁸Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Kooperatif Learning*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 138

³⁹Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 68

kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

d. Kompetisi (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

3. Langkah-langkah Metode *Teams Games Tournament*

a. Adapun langkah-langkah Metode *Teams Games Tournament* sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran metode *Teams Games Tournament* dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- 2) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 5-6 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- 3) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu.
- 4) Dengan metode yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda akan membuat siswa mempunyai nilai.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament*

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 70-72

- a. Adapun Kelebihan dari Metode *Teams Games Tournament* sebagai berikut:⁴¹
- 1) Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - 2) Rasa percaya diri manusia menjadi lebih tinggi.
 - 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain lebih kecil.
 - 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
 - 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
 - 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
 - 7) Siswa dapat menelaah sebuah pokok bahasan bebas, selain itu kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
- b. Adapun Kelemahan dari metode *Teams Games Tournament* sebagai berikut:⁴²
- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
 - 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
 - 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

B. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam Al Qur'an telah dijelaskan bahwa belajar atau menuntut ilmu itu sangat penting, seperti yang dijelaskan pada Surah At-Thaha ayat 114 berikut ini:

فَتَعَلَىٰ ٱللَّهِ ٱلْمَلِكِ ٱلْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ ٱبْقُرْءَانِ مِن قَبْلِ أَن يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا (طه: ١١٤)

⁴¹*Ibid...*, hlm. 72-73

⁴²*Ibid...*, hlm. 73

Artinya: *"Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan*

Janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."

Pada hakikatnya hasil belajar adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Beberapa para pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut :

Menurut Gagne belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.⁴³ Menurut Hilgard mengatakan bahwa belajar adalah proses muncul atau berubahnya suatu perilaku karena adanya respons terhadap suatu situasi.⁴⁴

Menurut Lester D.Crow dan Alice Crow mengatakan bahwa belajar adalah ditujukan untuk memperoleh kebiasaan, sikap, dan pengetahuan. Belajar membentuk pola dan sikap baru pelajar sehingga mereka lebih menjadi subjek-subjek yang melakukan kegiatan-kegiatan produktif.⁴⁵

Menurut Dimiyanti dan mudjiono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.⁴⁶

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari

⁴³Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

⁴⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hlm. 21

⁴⁵M.Yamin, *Teori Dan metode Pembelajaran*, (Malang : Madani, 2015) , hlm. 11

⁴⁶Fajri Ismail, *Evaluasi pendidikan*, (Palembang : Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38-39

tidak mengerti menjadi mengerti.⁴⁷ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (menorganisasi, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemampuan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.⁴⁸

Dari beberapa penjelasan di atas, belajar merupakan proses penting dalam suatu kegiatan memperoleh pendidikan. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu tergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Belajar merupakan tindakan, tahapan atau proses yang diarahkan kepada tujuan atau mengubah tingkah laku seseorang.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok sebagai berikut:⁴⁹

- a. Faktor internal : faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Misalnya, faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, sikap, minat, bakat, motivasi, kesiapan).
- b. Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Misalnya faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

⁴⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Bumi Aksara, 2006), hlm. 30

⁴⁸Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 5-6

⁴⁹Euis Karwati, *Manajemen Kelas*, (Bandung:Alfabeta, 2014), hlm. 218-219

Dari uraian di atas bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang setiap faktor membawa pengaruhnya masing-masing terhadap hasil belajar. Karenanya penting bagi guru dalam memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa supaya dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang optimal.

3. Macam-macam hasil belajar

Menurut Benyamin Bloom dalam buku Nana Sudjana, menyebutkan tiga macam hasil belajar, yaitu :⁵⁰

- a. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
- b. Hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Hasil belajar psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dari penjelasan beberapa macam-macam hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik di atas, yang diterapkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif.

4. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-prilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain, kognitif, afektif, psikomotorik.⁵¹

- a. Ranah kognitif

⁵⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22-23

⁵¹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2015), hlm. 48

Kognitif berasal dari bahasa *cognition* yang berarti mengetahui. Pengetahuan ialah perolehan, penataan, dan penggunaan segala sesuatu yang diketahui yang ada dalam diri seseorang. Menurut Bloom dalam buku Fajri Ismail, hasil belajar mencakup kemampuan ranah kognitif adalah :⁵²

- 1) Pengetahuan, pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan lain-lain tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- 3) Penerapan, penerapan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus, teori, dan lain-lain dalam situasi yang baru dan kongkrit.
- 4) Analisis, analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami diantara bagian-bagian tersebut
- 5) Sintesis, sintesis adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses berpikir yang memadukan bagian atau unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Evaluasi, evaluasi adalah penilaian kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai, atau ide.

b. Ranah Afektif

⁵²Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang : Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 44

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai, aspek afektif ini oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dirinci ke dalam beberapa jenjang atau taraf afektif, yaitu sebagai berikut :⁵³

- 1) Penerimaan, penerimaan adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek.
- 2) Tanggapan, tanggapan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikuti sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- 3) Penghargaan, penghargaan adalah memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- 4) Pengorganisasian, Pengorganisasian adalah mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.
- 5) Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai. Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Simpon yang dikutip oleh Purwanto mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam, sebagai berikut:⁵⁴

⁵³*Ibid.*, hlm. 53

⁵⁴Purwanto, *Op Cit*, hlm. 53

- 1) Persepsi, persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
- 2) Kesiapan, kesiapan adalah kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, gerakan terbimbing adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohnya.
- 4) Gerakan terbiasa, gerakan terbiasa adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh.
- 5) Gerakan kompleks, gerakan kompleks adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat (sesuai dalam berbagai situasi).
- 6) Kreativitas, kreativitas adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Jadi ketiga aspek ini saling mendukung atau sama lain yang mana aspek kognitif sebagai kemampuan siswa dalam menyerap suatu materi. Aspek afektif sebagai perasaan emosional siswa terhadap suatu materi seperti minat, sikap, dan apresiasi. Dan aspek psikomotorik sebagai kemampuan siswa dalam bertindak sesuai dengan materi atau pengalaman belajar.

5. Indikator Hasil Belajar

Indikator sangat berhubungan dengan kompetensi dasar (KD). Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan. Indikator sendiri merupakan ukuran, karakteristik, ciri-ciri, atau proses

yang menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar.⁵⁵ Dalam merumuskan indikator haruslah kata-kata yang bersifat operasional. Berikut kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

a. Ranah Kognitif.

Ranah kognitif memiliki beberapa indikator belajar diantaranya.⁵⁶

- 1) Pengetahuan yaitu menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, menjelaskan kembali, mengidentifikasi, mendefinisikan.
- 2) Pemahaman yaitu menerjemahkan, mengubah, menguraikan, menuliskan kembali, merangkum, menyimpulkan, dan menjelaskan.
- 3) Penerapan yaitu menerapkan, mengoperasikan, mengubah, menggunakan, menunjukkan proses, menghitung.
- 4) Analisis yaitu menguraikan, mengkategorikan, memilih, dan membedakan.
- 5) Sintesis, yaitu merancang, merumuskan, mengorganisasikan, dan merencanakan.
- 6) Evaluasi yaitu mengkritik, memutuskan, dan memberikan evaluasi.

b. Ranah Efektif meliputi :

Ranah kognitif memiliki beberapa indikator belajar diantaranya.⁵⁷

- 1) Penerimaan yaitu mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya, dan mengalokasikan.
- 2) Menanggapi yaitu menyatakan, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan.

⁵⁵Asep Jihad & Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2012), hlm. 118

⁵⁶*Ibid*, hlm. 119.

⁵⁷*Ibid*, hlm. 120

- 3) Penanaman nilai yaitu membenarkan, melibatkan, mengusulkan, dan melakukan.
- 4) Pengorganisasian yaitu mengatur, melengkapi, menyusun, menyatukan, menghubungkan, dan menyesuaikan.
- 5) Karakterisasi yaitu menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.

c. Ranah Psikomotorik meliputi:

Ranah kognitif memiliki beberapa indikator belajar diantaranya.⁵⁸

- 1) Persepsi yaitu membedakan, mempersiapkan, menunjukkan, dan mengidentifikasi.
- 2) Kesiapan yaitu memulai, mengawali, mempersiapkan, menanggapi, dan mempertunjukkan.
- 3) Gerakan terbimbing yaitu mempraktekkan, mengikuti, dan memainkan.
- 4) Gerakan terbiasa yaitu mengoperasikan, melaksanakan, dan mengerjakan.
- 5) Gerakan kompleks yaitu melaksanakan, mengerjakan, menggunakan, mendemonstrasikan.
- 6) Kreativitas yaitu mengubah, mengatur kembali dan membuat variasi.

Untuk memilih kata-kata operasional dalam indikator hasil belajar bisa melihat daftar kata-kata operasional sebagaimana yang dikemukakan di atas. Akan tetapi guru juga dapat menambahkan kata-kata operasional lain untuk merumuskan indikator sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan daerah dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Kemudian setelah indikator hasil belajar dari kompetensi dasar yang akan diajarkan telah diidentifikasi, selanjutnya dikembangkan dalam kalimat indikator yang merupakan karakteristik kompetensi dasar.

⁵⁸Fajri Ismali, *Op.Cit.*, hlm. 44

Adapun indikator dalam penelitian ini adalah indikator dalam hal kognitif yang difokuskan pada aspek pengetahuan yang berkaitan dengan materi antara lain :

- a. Meningkatkan nilai belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam
- b. Siswa mampu mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup.
- c. Siswa mampu mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup misalnya menyesuaikan diri untuk memperoleh makanan dan melindungi diri dari musuhnya.
- d. Siswa mampu mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup misalnya tumbuhan menyesuaikan diri untuk kelangsungan hidupnya dan melindungi diri dari musuhnya.
- e. Siswa mengetahui contoh tumbuhan daun lebar
- f. Siswa mengetahui hewan yang melindungi diri dengan kamuflase.
- g. Siswa mengetahui tumbuhan yang dapat hidup di air

C. Mata Pelajaran IPA

1. Pengertian Mata Pelajaran IPA

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. IPA terbagi menjadi tiga kata yaitu Ilmu Pengetahuan Alam, dari ketiga istilah mempunyai arti tersendiri yakni, Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Sedangkan Ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmu adalah rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat. Sedangkan objektif artinya sesuai dengan

objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengamatan. Dapat disimpulkan bahwa IPA diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. Carin dan Sund dalam buku Asih Widi mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.⁵⁹

2. Cara Berpikir IPA

Cara berpikir IPA meliputi:

a. Percaya (*Believe*)

Kecenderungan para ilmuwan melakukan penelitian terhadap masalah gejala alam dimotivasi oleh kepercayaan bahwa hukum alam dapat dikonstruksikan dari observasi dan diterangkan dengan pemikiran dan penalaran.

b. Rasa ingin tahu (*Curipsyti*)

Kepercayaan bahwa alam dapat dimengerti didorong oleh rasa ingin tahu untuk menemukannya.

c. Imajinasi (*Imagination*)

Para ilmuwan sangat mengandalkan pada kemampuan imajinasinya dalam memecahkan masalah gejala alam.

d. Penalaran (*Reasoning*)

Penalaran setingkat dengan imajinasi. Para ilmuwan juga mengandalkan penalaran dalam memecahkan gejala alam.

e. Koreksi diri (*Self examination*)

Pemikiran ilmiah adalah sesuatu yang lebih tinggi daripada sekedar suatu usaha untuk mengerti tentang alam. Pemikiran ilmiah juga merupakan sasaran untuk

⁵⁹Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, cet. Ke-1, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 24

memahami dirinya, untuk melihat seberapa jauh para ahli sampai pada kesimpulan tentang alam.

3. Objek atau Bidang Kajian IPA

Batang tubuh IPA (*science body of knowledge*) yang dihasilkan dari disiplin keilmuan menunjukkan hasil-hasil kreatif penemuan umat manusia selama berabad-abad. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori, dan model). Saat ini, ada dimensi pengetahuan IPA keempat, yaitu pengetahuan meta kognitif.

4. Hakikat Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran IPA. Sistem pembelajaran IPA, sebagaimana sistem-sistem lainnya terdiri atas komponen masukan pembelajaran, dan keluran pembelajaran. Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran IPA harus memerhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai *integrative science* atau IPA terpadu telah diberikan di SD/MI dan SMP/MTs sebagai mata pembelajaran IPA Terpadu dan secara terpisah di SMA/MA sebagai mata pembelajaran ilmu Biologi, Fisika, IPA, serta Bumi dan Antariksa. Seorang guru dan atau dosen IPA wajib memiliki empat kompetensi, sebagaimana telah

ditetapkan dalam Undang-Undang Guru dan Dosen (UU No. 14 Tahun 2005) dan Standar Nasional Pendidikan (PP No. 19 Tahun 2005). Kompetensi tersebut ialah:⁶⁰

- a. Kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan melaksanakan proses pembelajaran IPA.
- b. Kompetensi profesional yaitu kemampuan menguasai materi IPA.
- c. Kompetensi kepribadian yaitu kemampuan menjadi teladan bagi peserta didik dan sejawat, atasan, dan bawahan.
- d. Kompetensi sosial, yaitu kemampuan hidup bermasyarakat di sekolah maupun di luar sekolah.

Pendidikan IPA berhubungan dengan kompetensi pedagogik seorang guru IPA. Pendidikan IPA mempunyai arti yang lebih luas daripada pembelajaran IPA, karena pendidikan IPA terdiri atas komponen pembelajaran IPA, pembimbingan IPA, dan pelatihan IPA. Di samping itu, pendidikan IPA memiliki cakupan aspek yang lebih luas karena meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sementara pembelajaran IPA lebih menekankan pada aspek kognitif.

Guru dan/ dosen IPA adalah seorang yang profesional. Profesional dalam bidang IPA, artinya ahli dan terampil dalam menyampaikan IPA kepada peserta didiknya. IPA sebagai suatu bidang ilmu, seperti ilmu-ilmu yang lain, memiliki objek atau bahan kajian (aspek ontologi), memiliki cara memperoleh (aspek epistemologi), dan kegunaan (aspek aksiologi).

Objek IPA adalah proses IPA dan produk IPA. Atas dasar hal ini, pembelajaran IPA meliputi pula pembelajaran proses dan produk IPA. Objek proses belajar IPA adalah kerja ilmiah (prosedur), sedangkan objek produk IPA adalah pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif IPA.

⁶⁰*Ibid*, hlm. 26-27

5. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan adalah arah yang hendak dituju, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan satuan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena alam yang berkaitan langsung dalam kehidupan manusia. Selain hal tersebut tujuan Pembelajaran IPA di MI/SD adalah sebagai berikut:⁶¹

- a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keturunan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran yang tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA.
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran dan peran serta dalam memelihara dan menjaga dalam melestarikan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam sebagai salah satu ciptaan tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPA merupakan satuan pendidikan yang diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi IPA di lingkungan, teknologi dan masyarakat.

⁶¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 171-172

6. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup lingkup pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:⁶²

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

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPA adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan Alam semesta atau yang mempelajari yang ada di permukaan bumi baik yang diamati dengan indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.

7. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dari Ilmu Pengetahuan Alam kelas V sebagai berikut:

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Semester	Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)
1	3. Mengidentifikasi cara mahluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan	3.1 Mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup. 3.2 Mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan untuk mempertahankan hidup.

⁶²Bambang Suhendro, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, (jakarta:Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), hlm. 37

BAB III

KONDISI MI WATHONIYAH PALEMBANG

A. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang didirikan oleh Kemas H. Husin bin Kemas H. Abdullah. Pada tanggal 2 Mei 1973 Kemas H. Husin bin Kemas H. Abdullah mengajak sahabatnya Drs. A. Zainuri untuk memformat bentuk pengajaran agama secara formal yang akan disesuaikan dengan kurikulum Departemen Agama. Dengan izin Allah swt, tujuan untuk membetuk sekolahan akhirnya terwujud tanpa halangan sehingga lembaga pendidikan agama yang didirikanya dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, yang terdaftar di Departemen Agama, dengan nomor Statistik Madrasah (NSM) 1121671022024 dan NSB Nomor 00716273060701.

Dalam rangka memantapkan program pengajaran yang akan dilaksanakan secara klasikal, Kemas Haji Husin bin Kemas Haji Abdullah, membangun lokal-lokal yang masih sangat sederhana, yang terletak di atas tanah miliknya sendiri. Dengan dibangunnya lokal-lokal belajar tersebut, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik. Kemudian setelah Kemas Haji Husin bin Kemas Haji Abdullah meninggal dunia dan atas inisiatif dari anak tertuanya yaitu Kemas Amiruddin madrasah tersebut mengalami renovasi yang cukup besar, yang sebelumnya lokal-lokal tersebut dari rumah panggung kayu telah berubah menjadi bangunan permanen batu yang terdiri dari dua lantai dan telah dikeramik, yang juga terdiri dari beberapa kelas, dan kelas tersebut digunakan sebagai ruang belajar yang berjumlah 8 ruang dan beberapa ruang lainnya, seperti ruang kantor, ruang yayasan, ruang guru dan ruang perpustakaan. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, siswa-siswinya sebagian besar berdomisili di lingkungan sekitar Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Latar

belakang pekerjaan orang tua pun bervariasi mulai dari tukang becak, berdagang, pegawai swasta, dan

B. Letak Geografi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang menjadi objek penelitian, berlokasi di Jl. KHA. Azhari 5 Ulu Laut nomor 88 Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Waktu kegiatan proses belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang berlangsung dari hari senin sampai dengan hari sabtu, di mulai dari pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 12.40 WIB.

Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang yang berada di sekitar pemukiman masyarakat juga berada pada lokasi yang strategis yaitu di pinggiran jalan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan jasa transportasi umum seperti angkot, becak, dan alat transportasi lainnya. Ada pun dibawah ini akan merupakan batasan-batasan wilayah dari Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, yaitu:

Sebelah barat : Berbatasan dengan Daerah Aliran Sungai Musi (DAS)

Sebelah timur : Berbatasan dengan pemukiman penduduk

Sebelah utara : Berbatasan dengan pemukiman penduduk

Sebelah selatan : Berbatasan dengan Jl. KHA. Azhari 5 ulu Laut

Bangunan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang adalah bangunan yang permanen dan berlantai 2 yang berbentuk huruf “L” memanjang, yang terdiri dari ruang Kepala Yayasan, ruang Kepala Madrasah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang belajar, ruang UKS dan toilet siswa serta guru. Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang memiliki luas bangunan sebesar 772,5 m².

C. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

1. Nama Sekolah : MI Wathoniyah Palembang
2. Alamat :Jln. KHA. Azhari 5 Ulu Laut No 88,

Kecamatan Sebrang Ulu 1

3. Status MI : Swasta
4. NPSN : 607051 88
5. Nama BadanP engelola : Kemenag Kota Palembang
6. Waktu Belajar : 07.15 - 12.00
7. Kurikulum yang digunakan : KTSP dan Kurikulum 2013
8. Nama Kepala Sekolah : Merri, S.Pd.I.
9. Pendidikan Terakhir : Strata 1
10. Masa Menjabat : - sekarang

D. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Wathoniyah Palembang

Agar berlangsungnya proses pendidikan dan pengajaran dengan baik, memerlukan sarana dan prasarana belajar mengajar yang baik dan lengkap. Dengan sarana dan prasarana yang lengkap guru akan mudah dalam menyampaikan pelajaran dan siswa akan mudah dalam memahami pelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan fasilitas yang sangat menunjang dalam kelancaran penyelenggaraan proses pembelajaran, sekaligus merupakan elemen yang sangat berpengaruh dalam pengembangan kuantitas maupun kualitas suatu lembaga pendidikan.

1. Sarana

Kelangsungan kegiatan proses belajar mengajar untuk dapat berhasil dengan baik dan dengan hasil yang optimal, maka sangat diperlukan adanya sarana yang cukup, sebagai mana kita ketahui bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, hal ini dapat digolongkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Sarana pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal (faktor dari luar) yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar mengajar tersebut.

2. Prasarana

Kualitas suatu madrasah sangat ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, sangat tidak mungkin suatu lembaga pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila tidak memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar di sekolah tersebut. Kenyataan di lapangan masih ditemui madrasah yang belum memperhatikan hal tersebut dan memiliki sarana dan prasarana yang belum lengkap. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar tidak akan sempurna apabila tidak didukung oleh media pendidikan yang relevan serta sarana dan prasarana yang mencukupi.

Berkaitan dengan sarana prasarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar ini, telah diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) yaitu UU RI No. 20 Tahun 2003 pada Bab XII tentang Sarana dan Prasaran Pendidikan dalam Pasal 45 ayat (1) dan (2), yang berbunyi:

- (1) Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.
- (2) Ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Adapun Peraturan Pemerintah yang mengatur mengenai sarana dan prasarana di sekolah yaitu pada PP.No.19/2005 dalam pasal 42 ayat (1) dan (2), yang berbunyi:

- (1) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasaran yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku sumber belajar lainnya, bahan habis

pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

- (2) Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi: lahan, ruangkelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat olahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang dapat diketahui pada table di bawah ini:

Tabel 3.1
Kondisi Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun pelajaran 2017/2018

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Yayasan	1	Baik
2.	Ruang Kepala Madrasah (Kantor)	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Belajar	9	Baik
5.	Meja Siswa untuk 2 Orang	155	Baik
6.	Meja Siswa untuk 1 Orang	40	Baik
7.	Kursi Siswa	342	Baik
8.	Lemari	10	Baik
9.	Meja Guru	9	Baik
10.	Kursi Guru	9	Baik
11.	Papan Tulis	9	Baik
12.	Papan Absen	2	Baik

13.	Papan Administrasi Kelas	6	Baik
14.	Papan Statistik	11	Baik
15.	Papan Pengumuman	2	Baik
16.	TV	2	Baik
17.	Radio (Tape Recorder)	1	Baik
18.	Komputer	1	Baik
19.	Kipas Angin	1	Baik
20.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
21.	Bangsas Bermain	1	Baik
22.	Lapangan Olahraga	1	Baik
23.	Alat olahraga	1	Baik
24.	Ruang UKS	1	Baik
25.	Toilet Guru	1	Baik
26.	Toilet Siswa	2	Baik
27.	Tempat Wudhu'	1	Baik
28.	PLN	1	Baik
29.	PDAM	1	Baik
30.	Telepon	1	Baik
31.	Alat Praktek Keterampilan	1	Baik

*Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang Tahun 2017/2018.*⁶³

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 31 sarana dan prasarana yang ada di Madrasah ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Sarana dan prasarana yang teradapat di MI Wathoniyah Palembang dalam kondisi baik, sarana dan prasarana ini bertujuan agar dapat

⁶³Dokumentasi, *Keadaan Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah*, Palembang : 28 Juli 2017

menunjang dan memperlancar dalam proses kegiatan belajar mengajar yang ada di MI Wathoniyah Palembang.

E. Kondisi Guru dan Pegawai Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Pada poin ini akan membahas mengenai data observasi yang telah penulis dapatkan, yaitu mengenai keadaan guru dan pegawai di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Untuk dapat terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan baik, maka hal utama yang paling menunjang yaitu dengan adanya tenaga pengajar (pendidik) yaitu peran seorang guru. Dan juga tak lepas dari peran pegawai atau karyawan dan tenaga administrasi madrasah sebagai pengelola nuntuk berlangsungnya proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan.

Dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang ini memiliki dan dibantu oleh tenaga pendidik (guru) yang berjumlah 13 (tigabelas) orang guru, 1 (satu) orang pegawai (pengelola) perpustakaan, 2 (dua) orang pegawai Tata Usaha (TU), dan 1 (satu) orang penjaga Madrasah.

1. Keadaan Guru

Tabel 3.2
Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2017/2018

No	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir/ Jurusan	Jabatan
1.	Merri, S.Pd.I.	P	S1 / Tarbiyah	Kepala Madrasah
2.	Edi Firdaus, S.Pd.I.	L	S1 / Tarbiyah	Wk. Kepala Madrasah/ Guru

3.	R.A. Maznah, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	Guru
4.	Nyayu Nurhayati, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	TU / Guru
5.	Heryani Fitri, S.Pd.I.	P	S1 / PGMI	Guru
6.	Marbiyah, S.Ag. akta IV/ PAI	P	S1 / Dakwah Akta IV	Bendahara / Guru
7.	Msy. Ummi Kalsum, S.E.	P	S1 / Ekonomi	Guru
8.	Merry Ellen, S.Pd.	P	S1 /B. Inggris	Guru
9.	Misradewi, S.Pd.I.	P	S1 / Tarbiyah	Guru
10.	Nurul Khoiriyah S., S.Pd.I.	P	S1 / PAI	Guru
11.	Temu, S.Ag. Akta IV/ PAI	P	S1 / Syariah	Guru
12.	NyayuKhorunnisa	P	SMK	TU
13.	Azizatul Arifah S.Pd.I.	P	S1 / B. Arab	Guru
14.	Nurul Huda, S.Pd.	P	S1 / MIPA	Guru
15.	DikaTaslim	L	S1/Dakwah	Guru Penjas

Sumber: *Dokumentasi Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang 2017/2018.*⁶⁴

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata guru di MI Wathoniyah Palembang berpendidikan tinggi yaitu Strata 1 yang terdapat 14 guru, dari 14 guru tersebut ada yang menjabat sebagai kepala Madrasah, wakil kepala Madrasah sekaligus guru, bendara sekaligus guru, pegawai

⁶⁴Dokumentasi, *Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah*, Palembang: 28 Juli 2017

TU, guru penjas dan yang lainnya sebagai guru kelas. Dan terdapat 1 guru yang pendidikan terakhirnya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menjabat sebagai pegawai TU.

2. Keadaan Pegawai

Pegawai dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak yang tidak termasuk kedalam kelompok tenaga pengajar atau guru. Adapun jumlah pegawai yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebanyak 3 (tiga) orang, agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3
Keadaan Pegawai/ Karyawan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2017/2018

No	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir/ Jurusan	Jabatan
1.	R.A. Maryam	P	SMA	Pengelola Perpustakaan
2.	Nyayu Khoirunnisa	P	SMK	Pegawai Tata Usaha
3.	Kailani Abdullah	L	SMP	Penjaga dan Petugas Pembersih Madrasah

*Dokumentasi Keadaan Pegawai /Karyawan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang 2017/2018.*⁶⁵

⁶⁵Dokumentasi, *Keadaan Pegawai /Karyawan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah*, Palembang: 28 Juli 2017

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pendidikan terakhir pegawai di MI Wathoniyah Palembang ada 2 macam, yang pertama tingkat pendidikan menengah 3 orang dan pendidikan tinggi 1 orang. Pegawai yang tingkat pendidikan menengah jabatannya ada yang sebagai pengelola perpustakaan, pegawai TU dan sebagai penjaga serta petugas pembersih Madrasah. Sedangkan yang tingkat pendidikan tinggi menjabat sebagai pegawai TU dan juga sebagai guru.

3. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang adalah anak-anak yang tinggal di sekitar lokasi MI Wathoniyah itu sendiri yaitu sekitar lokasi Kecamatan Seberang Ulu 1 Palembang. Pada tahun ini yaitu Tahun Ajaran 2016/2017, sesuai dengan data yang telah penulis peroleh, siswa-siswi kelas I (satu) sampai VI (enam) di MI Wathoniyah Palembang berjumlah 375 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 213 orang dan siswa perempuan sebanyak 159 orang.

Untuk mengetahui jumlah siswa secara rinci, maka akan dibahas secara perkelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4
Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang
Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I.A	24	11	35
2.	I.B	21	16	37
3.	II.A	20	18	38
4.	II.B	21	17	38
5.	III.A	21	7	28
6.	III.B	20	8	28

7.	IV A	18	14	32
8.	IV B	13	16	29
9.	V.A	15	13	28
10.	V.B	13	16	29
11.	VI.A	13	16	29
	VI.B	11	13	24
Jumlah		213	159	375

Dokumentasi keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang Tahun 2017/2018.⁶⁶

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 388 siswa di MI Wathoniyah Palembang. Kelas 1 terdiri dari 2 kelas IA dan IB yang berjumlah 72 siswa, kelas 2 terdiri dari 2 kelas IIA dan IIB yang berjumlah 76 siswa, kelas 3 terdiri dari 2 kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 56 siswa, kelas 4 terdiri dari 2 kelas IVA dan IVB yang berjumlah 61 siswa, kelas 5 terdiri dari 2 kelas VA dan VB yang berjumlah 57 siswa, dan kelas 6 juga terdiri dari 2 kelas VIA dan VIB yang berjumlah 53 siswa. Dari 6 tingkatan tersebut siswa yang paling sedikit jumlahnya yaitu pada tingkat kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 53 siswa dan yang paling banyak yaitu pada tingkat kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 76 siswa.

4. Kondisi Kelas Penelitian

Kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang merupakan salah satu kelas yang dijadikan untuk penelitian. Kelas VB peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen. Dimana peneliti menerapkan metode yang digunakannya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Dengan jumlah siswa yang ada di kelas VB yaitu berjumlah 29 siswa, 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Ibu Merry Ellen, S.Pd. sebagai wali kelas VB. Kondisi ruang belajar di

⁶⁶Dokumentasi keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah, Palembang: 28 Juli 2017

kelas VB cukup kondusif untuk proses pembelajaran. penempatan meja, kursi, papan tulis, meja guru serta ventilasi kelas sudah cukup baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Kognitif

Pada Bab ini untuk melihat pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Maka dilakukan praktik langsung di kelas VB pada tanggal 11 September 2017 sampai 21 September 2017. Praktik penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan materi “Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan”. Pada pertemuan pertama di tanggal 11 September peneliti melakukan test awal yaitu *pre test* dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pertemuan kedua pada tanggal 14 September dan sampai pertemuan keempat tanggal 18 September peneliti menggunakan pengaruh Metode *Teams Games Tournament* yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan pada pertemuan kelima peneliti melakukan *post test* yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2017. *Post test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan Pengaruh Metode *Teams Games Tournament*.

Tabel 4.1

Jadwal Penelitian di Wathoniyah Palembang

Hari / Tanggal	Jam Pelajaran	Kegiatan
Senin , 11September 2017	11.30-12.15	Melaksanakan pembelajaran pertemuan pertama
Kamis, 14September 2017	07.30-08.40	Melaksanakan pembelajaran pertemuan kedua
Sabtu, 16 September2017	07.30-08:40	Melaksanakan pembelajaran pertemuan ketiga
	11.30-12.15	Melaksanakan pembelajaran pertemuan

Senin 18 September 2017		keempat
Kamis 21 September 2017	07:30-08.40	Melaksanakan pembelajaran pertemuan kelima

1. Penerapan Metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 11 September 2017. Pada pertemuan pertama ini peneliti melakukan perkenalan dan melakukan tes awal atau pretest. Pada tahap ini peneliti mengambil data hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran materi tentang penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya.

Data pada pretest ini dilakukan dengan cara memberikan tes berupa soal kepada siswa. Penyebaran soal pretest yang ditunjukkan kepada 29 siswa. Soal *pretest* ini berisi 20 item soal. Masing-masing soal pertanyaan diberikan empat pilihan jawaban, untuk dipilih salah satu jawaban (a) (b) (c) dan (d). Pada saat pelaksanaan pretest ini siswa tidak diperbolehkan untuk bekerja sama, karena soal harus diisi sesuai dengan pilihan masing-masing siswa. soal yang diberikan kepada siswa ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode *Teams Games Tournament* di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 14 September 2017 di kelas VB di MI Wathoniyah Palembang. Pada pertemuan kedua ini guru memulai belajar dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament*. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen serta memotivasi siswa kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku IPA dengan materi tentang adaptasi hewan dengan lingkungannya. Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP. Langkah pertama,

peneliti menyampaikan materi tentang penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan. secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai dan diselingi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan.

Peneliti meminta siswa memindahkan bangku membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan. Peneliti menjelaskan kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 5-6 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. Selanjutnya peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penugasan untuk mempelajari pelajaran selanjutnya kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan kedua ini, siswa terlihat lebih berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* dibandingkan pada pertemuan pertama, tetapi pada saat peneliti menyampaikan materi pelajaran masih terdapat beberapa siswa terlihat masih bermain dan tidak mendengarkan penjelasan dari peneliti, hanya saja ketika ditegur maka siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti. Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, hanya saja sama seperti pertemuan sebelumnya masih terdapat siswa yang terlihat ngobrol dengan temannya tanpa membantu teman kelompoknya mencari jawaban. Peneliti melihat bahwa terdapat beberapa kelompok yang belum berhasil menjawab semua

pertanyaan, sedangkan kelompok lainnya telah berhasil menjawab semua pertanyaan yang ada dengan baik.

Pertemuan Ketiga, Penelitian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 16 september 2017 di kelas VB di MI Wathoniyah Palembang. Pada pertemuan ketiga ini guru memulai belajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa serta memotivasi siswa kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku IPA dengan materi tentang penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri

Pada kegiatan inti, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran Metode *Teams Games Tournament* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai menyebutkan ciri khusus tumbuhan melindungi diri dengan tempatnya. dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Peneliti meminta siswa memindahkan bangku membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan. Peneliti menjelaskan kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 5-6 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. Selanjutnya peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penugasan untuk mempelajari pelajaran selanjutnya kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan ketiga ini, siswa terlihat lebih berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* sehingga dalam belajar mulai ada peningkatan dari sebelumnya. Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, hanya saja sama seperti pertemuan sebelumnya masih terdapat siswa yang terlihat ngobrol dengan temannya tanpa membantu teman kelompoknya mencari jawaban.

Pertemuan keempat, Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 18 September 2017 di kelas VB di MI Wathoniyah Palembang. Pada pertemuan keempat ini guru memulai belajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Pada tahap awal, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, setelah itu peneliti mengajak siswa berdoa bersama dan mengabsen siswa serta memotivasi siswa kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku IPA dengan materi tentang tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup.

Pada kegiatan ini, proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran Metode *Teams Games Tournament* sesuai dengan RPP. Langkah pertama, peneliti menyampaikan secara singkat materi yang akan dipelajari mengenai cara tumbuhan melindungi diri dengan siswa mengenai materi yang peneliti sampaikan. Peneliti meminta siswa memindahkan bangku membentuk meja tim. Peneliti menyuruh siswa untuk mengamati peta konsep tentang materi yang dipelajari. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan. Peneliti menjelaskan kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 5-6 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Pada akhir putaran pemenang mendapat

satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehannya bila sudah ada. Selanjutnya peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran dan membahas tugas dari materi yang sebelumnya dan memberikan penugasan untuk mempelajari pelajaran selanjutnya kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan Hamdalah bersama-sama.

Pada pertemuan keempat ini, siswa terlihat lebih berantusias mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* sehingga dalam belajar mulai ada peningkatan dari sebelumnya. Pada saat mengerjakan soal secara berkelompok, semua kelompok terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, hanya saja sama seperti pertemuan sebelumnya masih terdapat siswa yang terlihat ngobrol dengan temannya tanpa membantu teman kelompoknya mencari jawaban.

Pertemuan kelima Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 21 September 2017 di kelas VB di MI Wathoniyah Palembang. Pada pertemuan ini peneliti melakukan tes akhir atau post-test, pada tahap ini peneliti mengambil data hasil belajar siswa sesudah dilakukan pembelajaran tentang mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan metode *Teams Games Tournament*. Tes akhir atau post-test ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan siswa tentang penyesuaian cara makhluk hidup dengan lingkungannya sesudah dilaksanakan Metode *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di atas bahwa Penerapan Metode *Teams Games Tournament* telah dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan siswa yang mengikuti proses pembelajaran juga memberikan respon yang baik dan membuat mereka lebih mudah mengerti dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

a) Pretest

Tabel 4.2

Hasil Belajar Siswa Kelas VB sebelum menerapkan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Nama	Skor
1.	Agnia Nursakina	30
2.	Aldiafa Mutiara	40
3.	Amelia	65
4.	Anggi Sriwijaya	35
5.	Arini DuwiYanti	55
6.	Aris Munandar	55
7.	Bunga Zahra	30
8.	Chairil Putra	50
9.	Citra lestari	40
10.	Deka	30
11.	Ellen Yuliani	80
12.	Fitriyanti. R	40
13.	Haris	35
14.	Imelda Qumairah.V	45
15.	Khusnul Khotimah	45
16.	M. Aridho Putra	35
17.	M. Dirly Ramadhan	50
18.	Messi Eka Putri	85
19.	M. Farel Ramadhan	65
20.	M. Farhan	35
21.	M. Aldy	40
22.	M. Mansyur	30
23.	M. Yasin Sabillah	65
24.	Puji Lestari	55
25.	Rahma	75

26.	Ridho Saputra	65
27.	Serly	50
28.	Siti Masito	45
29.	Yulisa	45

Peneliti melakukan penskoran ke dalam tabel frekuensi

30 40 65 35 55 55 30 50 40 30 80
40 45 45 35 50 85 65 35 40 30 65 55
75 50 45 45 35 65

Peneliti mengurutkan penskoran nilai dari yang terendah ke nilai tertinggi

30 30 30 30 35 35 35 35 40 40 40 40
45 45 45 45 50 50 50 55 55 55 65 65
65 65 75 80 85

Setelah diurutkan, data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sebelum Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Nilai Tes	Frekuensi
1	30	4
2	35	4
3	40	4
4	45	4
5	50	3
6	55	3
7	65	4
8	75	1
9	80	1
10	85	1
	Jumlah	N=29

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sebelum Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	X	F	F _x	fX ²
1	30	4	120	14400
2	35	4	140	19600
3	40	4	160	25600
4	45	4	180	32400
5	50	3	150	22500
6	55	3	165	27225
7	65	4	260	67600
8	75	1	75	5625
9	80	1	80	160
10	85	1	85	7225
Jumlah		N = 29	Σf _x = 1415	ΣfX ² = 222335

- a. Mencari nilai rata rata

$$M_x = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$M_x = \frac{1415}{29}$$

$$M_x = 48,8 \text{ dibulatkan menjadi } 49$$

- b. Mencari nilai SD_x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma fx^2}{N} - \left(\frac{\Sigma fx}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{222335}{29} - \left(\frac{1415}{29}\right)^2}$$

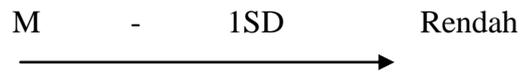
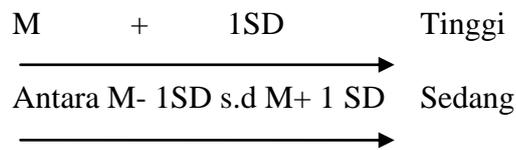
$$SD_x = \sqrt{7666,7 - 49^2} = \sqrt{7666,7 - 2401}$$

$$SD_x = \sqrt{52,65}$$

$$SD_x = 7,2 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N-1}} = \frac{7}{\sqrt{29-1}} = \frac{7}{\sqrt{28}} = \frac{7}{5,2} = 1,34$$

- c. Mengelompokkan Hasil Belajar Kedalam Tiga Kelompok Yaitu Tinggi Sedang Rendah (TSR)



Lanjut perhitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala di bawah ini:

50+ (1 x 7) = 57 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sebelum
 ───────────────────► penerapan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan tinggi.

Antara 43 s.d 57 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sebelum
 ───────────────────► penerapan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan sedang.

50 – (1 x 7) = 43 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sebelum
 ───────────────────► penerapan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan rendah

Tabel 4.5

Hasil Belajar siswa kelas V B Mata Pelajaran IPA Sebelum Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Hasil Belajar siswa	Frekuensi	Presentase $P \frac{F}{N} \times 100\%$
1	Tinggi (Baik)	3	10 %
2	Sedang	14	48,27 %
3	Rendah	12	41,37 %
Jumlah		N = 29	100

Berdasarkan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran IPA sebelum menerapkan metode *Teams Games Tournament* yang tergolong

tinggi (baik) sebanyak 3 orang siswa (10 %), tergolong sedang sebanyak 14 orang siswa (48,27%), dan yang tergolong rendah 12 orang siswa (41,37%). Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas VB sebelum menerapkan metode *Teams Games Tournament* di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang di kategorikan rendah yakni sebanyak 12 orang siswa (41,37 %) dari 29 siswa yang menjadi sampel.

b) Post Test

Berikut ini adalah hasil belajar siswa sesudah menerapkan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas VB di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Adapun hasil belajar siswa (*Post Test*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Belajar Siswa Kelas VB Sesudah Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Nama	Skor
1.	Agnia Nursakina	95
2.	Aldiafa Mutiara	70
3.	Amelia	95
4.	Anggi Sriwijaya	80
5.	Arini Duwiyanti	90
6.	Aris Munandar	90
16.	Bunga Zahra	95
8.	Chairil Putra	70
9.	Citra Lestari	75
10.	Deka	80
11.	Ellen Yuliani	85
12.	Fitriyanti.R	80
13.	Haris	70
14 .	Imelda Qumairah.V	85
15.	Khusnul Khatimah	80
16.	M.Aridho Putra	75

17.	M. Dirly Ramadhan	90
18.	Messi Eka Putri	80
19.	M. Farel Ramadhan	80
20.	M. Farhan	75
21.	M. Aldy	95
22.	M. Mansyur	75
23.	M. Yasin Sabillah	80
24.	Puji Lestari	75
25.	Rahma	80
26.	Ridho Saputra	75
27.	Serly	90
28.	Siti Masito	80
29.	Yulisa	80

Peneliti melakukan penskoran ke dalam tabel frekuensi

75 70 95 75 75 85 80 75 75 80
90 80 70 85 80 75 90 80 80 75
95 75 80 75 80 75 90 80 85

Peneliti mengurutkan penskoran nilai dari yang terendah ke nilai tertinggi

70 70 75 75 75 75 75 75 75 75
75 75 80 80 80 80 80 80 80
80 80 85 85 85 90 90 90 95 95

Setelah diurutkan, data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Nilai Tes	Skor
1	70	2
2	75	10

3	80	9
4	85	3
5	90	3
6	95	2
Jumlah		N = 29

Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Metode *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

No	Y	F	Fy	Fy ²
1	70	2	140	19600
2	75	10	750	562500
3	80	9	720	518400
4	85	3	255	65025
5	90	3	270	72900
6	95	2	190	36100
Jumlah		N = 29	ΣfY = 2325	ΣfY ² = 1274525

- a. Mencari nilai rata rata

$$M_y = \frac{\Sigma fY}{N}$$

$$M_y = \frac{2325}{29}$$

$$M_y = 80,1 \text{ dibulatkan menjadi } 80$$

- b. Mencari nilai SD_x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma fY^2}{N} - \left(\frac{\Sigma fY}{N}\right)^2} = \sqrt{\frac{1274525}{29} - \frac{2325^2}{29}}$$

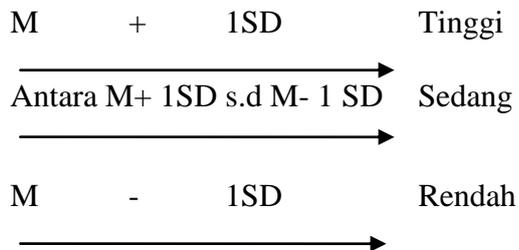
$$SD_x = \sqrt{43949,1 - 80,1^2} = \sqrt{43949,1 - 6400}$$

$$SD_x = \sqrt{37,54}$$

$SD_x = 6,1$ dibulatkan menjadi 6

$$SE_{MI} = \frac{SD_I}{\sqrt{N-1}} = \frac{6}{\sqrt{29-1}} = \frac{6}{\sqrt{28}} = \frac{6}{5,2} = 1,15$$

- c. Mengelompokkan Hasil Belajar Kedalam Tiga Kelompok Yaitu Tinggi Sedang Rendah (TSR)



Lanjut perhitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala di bawah ini:

80 + (1 x 6) = 86 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sesudah
 —————→ menerapkan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan tinggi.

Antara 74 s.d 86 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sesudah
 —————→ menerapkan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan sedang.

80 - (1 x 6) = 74 hasil belajar siswa mata pelajaran IPA sesudah
 —————→ menerapkan metode *Teams Games Tournament* di
 kategorikan rendah

Tabel 4.9
 Presentase Hasil Belajar siswa kelas VB Mata Pelajaran IPA Sesudah Menerapkan Metode
Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah
 Palembang

No	Hasil Belajar siswa	Frekuensi	Presentase $P \frac{F}{N} \times 100\%$
1	Tinggi (Baik)	5	17,24 %
2	Sedang	12	41,37 %

3	Rendah	12	41,37 %
Jumlah		N = 29	100

Berdasarkan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran IPA sesudah menerapkan metode *Teams Games Tournament* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 5 orang siswa (17,24%), tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (41,37%), dan yang tergolong rendah 12 orang siswa (41,37%). Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas VB sesudah menerapkan metode *Teams Games Tournament* di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang di kategorikan sedang yakni sebanyak 12 orang siswa (41,37 %) dari 29 siswa yang menjadi sampel.

- c) Pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Maka peneliti melakukan perhitungan melalui *product moment*. Dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } r_{xy} = \frac{\sum XY - N.M_X . M_Y}{\sqrt{[\sum X^2 - N.M_X^2] - (\sum Y^2 - N.M_Y^2)}}$$

Tabel 4.10
Perhitungan untuk Memperoleh Angka Indeks Korelasi
antara Variabel X dan Y

No	Nama	X	Y	Xy	x ²	y ²
1	Agnia Nursakina	30	95	2850	900	9025
2	Aldiafa Mutiara	40	70	2800	1600	4900
3	Amelia	65	95	6175	4225	9025

4	Anggi Sriwijaya	35	80	2800	1225	6400
5	Arini DuwiYanti	55	90	4950	3025	8100
6	Aris Munandar	55	90	4950	3025	8100
7	Bunga Zahra	30	95	2850	900	9025
8	Chairil Putra	50	70	3500	2500	4900
9	Citra Lestari	40	75	3000	1600	5625
10	Deka	30	80	2400	900	6400
11	Ellen Yuliani	80	85	6800	6400	7225
12	Fitriyanti .R	40	80	3200	1600	6400
13	Haris	35	70	2450	1225	4900
14	Imelda Qumairah.V	45	85	3825	2025	7225
15	Khusnul Khatimah	45	80	3600	2025	6400
16	M.Aridho Putra	35	75	2625	1225	5625
17	M. Dirly Ramadhan	50	90	4500	2500	8100
18	Messi Eka Putri	85	80	6800	7225	6400
19	M. Farel Ramadhan	65	80	5200	4225	6400
20	M. Farhan	35	75	2625	1225	5625
21	M. Aldy	40	95	3800	1600	9025
22	M. Mansyur	30	75	2250	900	5625
23	M. Yasin Sabillah	65	80	5200	4225	6400
24	Puji Lestari	55	75	4125	3025	5625
25	Rahma	75	80	6000	5625	6400
26	Ridho Saputra	65	75	4875	4225	5625
27	Serly	50	90	4500	2500	8100

28	Siti Masito	45	80	3600	2025	6400
29	Yulisa	45	80	3600	2025	6400
		1415	2370	$\Sigma xy =$ 115850	$\Sigma x^2 =$ 75725	$\Sigma y^2 =$ 195400

$$XY = 115850$$

$$X^2 = 75725$$

$$Y^2 = 195400$$

$$M_x = 49$$

$$M_y = 80$$

$$N = 29$$

Mencari:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - N.M_x . M_y}{\sqrt{[\Sigma X^2 - N.M_x^2) - (\Sigma Y^2 - N.M_y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{115850 - 29 \times 49 \times 80}{\sqrt{(75725 - (29 \times 49^2))(195400 - 29 \times 80^2)}}$$

$$= \frac{115850 - 113680}{\sqrt{[(75725 - 69629)][(195400 - 185600)]}}$$

$$= \frac{2170}{\sqrt{6096 \times 9800}}$$

$$= \frac{2170}{\sqrt{59740}}$$

$$= \frac{2170}{7,7}$$

$$= 2,88$$

$$Df = N - nr = 29 - 2 = 27$$

$$5\% = 0,381$$

$$1\% = 0,487$$

Ternyata $r_o = 2,88$ lebih besar dari pada r_t baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf 1%. Dengan demikian H_a diterimakan H_o ditolak.

Kesimpulan:

H_a : Terdapat pengaruh yang disignifikan Penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang disignifikan Penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Jadi, Terdapat pengaruh yang disignifikan penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menempatkan Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebagai lokasi penelitian. Sampel yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB. Dalam pengumpulan data sendiri peneliti menggunakan

teknik dokumentasi, observasi, dan tes sebagai proses pengumpulan data. Dari segi instrument pengumpulan data, instrument tes yang digunakan dalam bentuk lembar kerja siswa yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar siswa. Dari data yang didapat, kemudian diformulasikan dengan hipotesis penelitian dan analisis menggunakan rumus TSR dan korelasi *productmoment* untuk melihat pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan di kelas VB di MI Wathoniyah Palembang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama lima kali pertemuan, skor nilai hasil belajar siswa kelas VB sebelum menerapkan metode *Teams Games Tournament* lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar siswa sesudah menerapkan metode *TeamsGames Tournament* sebagai. Dari data yang didapat, kemudian diformulasikan dengan hipotesa penelitian dan analisis menggunakan rumus TSR dan *product moment* untuk melihat pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata (*mean*) yaitu pada skor hasil belajar pre test 48,8. Dan perolehan nilai rata-rata (*mean*) pada saat post test atau setelah menerapkan metode *Teams Games Tournament* adalah 87,07

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan melihat nilai pre test dan post test, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sesudah menerapkan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas VB lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menerapkan metode *Teams Games Tournament*. Dengan ketentuan, jika pada hasil pre test sebelum diterapkan metode *Teams Games Tournament* berada pada persentase rendah dengan perolehan persentase rendah lebih tinggi dibandingkan dengan persentase tinggi dan sedang, atau sebanyak 41,37% yang mendapatkan skor rendah. Kemudian pada hasil *posttest* setelah diterapkan metode *Teams Games Tournament* berada persentase tinggi, dengan

perolehan skor persentase tinggi lebih besar dibandingkan skor persentase sedang dan rendah, dengan perolehan skor persentase tinggi 17,24%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang .

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai “Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dalam pembelajaran IPA materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VB terdapat peningkatan dari setiap pertemuan ke pertemuan selanjutnya dengan menerapkan metode *Teams games Tournament* pada mata pelajaran IPA .
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungan di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre test memperoleh nilai 49, sedangkan pada *post test* memperoleh nilai 80.
3. Pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi, dilihat dari hasil perhitungan R_{xy} (*product moment*) didapat bahwa didapat bahwa r_o lebih besar dari r_t , baik dari taraf signifikansi 5% maupun 1% sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan

metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, khususnya pada mata pelajaran IPA agar dapat menggunakan metode untuk meningkatkan hasil belajar
2. Kepada siswa, agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan giat dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar
3. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian menggunakan metode *Teams Games Tournament* hendaknya dapat dijadikan kajian penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dan diharapkan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode yang berbeda dengan memperhatikan kreatifitas siswa pada hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. 1994. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Ma'mur Jamal. 20016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dhessriyatno Fajar, Nugroho. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Kaliwiru Semarang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.
- Faturrohman , Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Arruzz Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haris Abdul, Jihad Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Harto, Kasinyo. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang*. Palembang: IAIN Raden Fatah Palembang.
- Ismail, Fajri. 2014. *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang Press.
- Kartika, Chinta. *PeningkatanAktivitas Dan HasilBelajar IP Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa Kelas V SDN 5 Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan*.
- Karwati, Euis. 2014. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, Endang.2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Nugraheni, Sri Aninditya. 2012. *Penerapan Strategi Cooperative Learning*.
- Narbuko, Choid. Et. Al. 2007. *MetodologiPenelitian*. Jakarta: BumiAksara.
- Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Rizki Widayanti S lameto, Eka. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Program Studi Pendidikan Guru Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Subagyo, Joko. 2015. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro, Bambang. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Peneitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Goup.
- Sulistiyowati, Eka, dkk. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sumantoro, Teguh. *Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Seratus Pembelajaran Inovatif*. Jatim: Musmedia Buana.
- Taniredja, Tukiran. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin. M. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang Madani.
- Widiastuti, Anis. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT)) Pada Siswa Kelas V MI*

Muhammadiyah Jambu kidul, Ceper, Klaten Tahun 2013/2014. Progrm Studi Pendidikan Guru.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Persada.

Zuhdiyah. 2009. *Pendidikan Agama Islam*. Palembang: Raffa Press

[http:// misbach 13 blogspot.com /2012/12/ makalah- komponen-indikator.hasil belajar.html](http://misbach13.blogspot.com/2012/12/makalah-komponen-indikator.hasil-belajar.html).diakses 17 agst 2016.

<http://www.kamusq.com/2013/06/penelitian-kuantitatif-adalah.html?m=1>

PEDOMAN OBSERVASI

Hari/Tanggal:

Objek Observasi: Sarana dan Prasarana

No	Uraian	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1.	Ruang Kepala Madrasah			
2.	Ruang Kepala Wakil Madrasah			
3.	Ruang Guru			
4.	Ruang Kelas			
5.	Ruang Perpustakaan			
6.	Ruang Mushollah			
7.	Ruang Kantin Sekolah			
8.	Ruang Toilet Siswa			
9.	Ruang Toilet Guru			
10.	Ruang UKS			
11.	Lapangan Basket/Futsal			
12.	Ruang Dapur			
13.	Ruang Security			
14.	Laboratorium IPA			
15.	Air Ledeng			
16.	PLN/listrik			

PEDOMAN DOKUMENTASI

GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH PALEMBANG

1. Profil Sekolah :

 - a. Nama Sekolah :
 - b. Alamat Sekolah :
 - c. Letak Geografis :
 - d. Didirikan tanggal :
 - e. Nama- nama Kepala Sekolah :

2. Sarana dan Prasarana
3. Struktur Organisasi Sekolah
4. Keadaan Guru
 - a. Nama Guru dan Pegawai :
 - b. Jumlah Guru dan Pegawai :
 - c. Jenis Jabatan:
5. Keadaan Siswa
 - a. Jumlah Kelas:
 - b. Jumlah Siswa setiap kelas :

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

IPA DI KELAS VB

Nama sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ Semester : VB / I (Satu)

Hari/ Tanggal :

Nama Guru : Merry Ellen, S.Pd.

Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom aspek yang diamati apabila guru melakukan aktivitas tersebut.

No.	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran		
	a. Menyiapkan RPP	✓	
	b. Memeriksa kesiapan siswa	✓	
2	Kegiatan Pembuka		
	a. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatan	✓	
	b. Melakukan apersepsi	✓	
3	Kegiatan Inti		
	a. Menyampaikan materi yang akan dipelajari	✓	
	b. Guru Menyuruh siswa membentuk kelompok kelompok terdiri 5-6 orang	✓	
	c. Guru membuat games yang terdiri dari pertanyaan	✓	

	d. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.	✓	
	e. Kemudian kelompok yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan untuk turnamen mingguan.	✓	
	f. Guru mengadakan turnamen yang biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit	✓	
	g. Guru membimbing siswa dikelas dalam mengerjakan tugas kelompok.	✓	
4	Kegiatan Penutup		
	a. Menyimpulkan pembelajaran	✓	
	b. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya	✓	
	c. Menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam	✓	

Palembang, September 2017

Observer

Merry Ellen, S. Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke 2

Satuan Pendidikan	: MI Wathoniyah Palembang
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: VI/I
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3.1 Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi penyesuaian diri hewan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup.

C. Indikator

Menyebutkan fungsi ciri khusus hewan sebagai bentuk penyesuaian terhadap makanannya.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat Menyebutkan fungsi ciri khusus hewan sebagai bentuk penyesuaian terhadap makanannya.

E. Materi Pembelajaran

Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan.

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Metode *Teams Games Tournament*

G. Sumber Belajar

Suyatman, Tutik Endrawati. 2009. *Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas V SD & MI*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Agama Pendidikan Nasional.

H. Media Pembelajaran

Karton, Buku Cetak

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
3. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
4. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi mengenai penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan
- Guru menyuruh siswa membentuk kelompok 5-6 orang
- Guru membuat games yang terdiri dari pertanyaan.
- Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu
- Guru memberi poin bagi kelompok yang menjawab benar
- Guru menjelaskan kembali materi yang sudah di pelajari
- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup

- Guru mengajak siswa menyimpulkan pelajaran materi tentang adaptasi hewan dengan lingkungannya.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dan berdoa bersama-sama

Guru Mata Pelajaran

Merry Ellen S.Pd

NIP:

Palembang, September 2017

Mahasiswa

Eva Setia Rahayu

NIM : 13270035

Mengetahui kepala sekolah



Merry, S.Pd.I

NIP:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan ke 3

Satuan Pendidikan	: MI Wathoniyah Palembang
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: V/I
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3.1 Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

B. Kompetensi Dasar

3.2 Mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup.

C. Indikator

Menyebutkan ciri khusus hewan untuk melindungi diri.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyebutkan ciri khusus hewan untuk melindungi diri

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Metode *Teams Games Tournament*

E. Materi Pembelajaran

Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri

F. Sumber Belajar

Suyatman, Tutik Endrawati. 2009. *Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas V SD & MI*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Agama Pendidikan Nasional.

G. Media Pembelajaran

Karton, Buku Cetak

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
3. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
4. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi mengenai penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri
- Guru menyuruh siswa membentuk kelompok 5-6 orang
- Guru membuat games yang terdiri dari pertanyaan.
- Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu
- Guru memberi poin bagi kelompok yang menjawab benar
- Guru menjelaskan kembali materi yang sudah di pelajari

Kegiatan penutup

- Guru mengajak siswa menyimpulkan pelajaran materi yang telah dipelajari tentang materi penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dan berdoa bersama-sama

I. Penilaian

Tes Tertulis

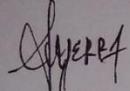
1. Bagaimana cara cicak melindungi diri dari musuhnya?
2. Bagaimana cara trenggiling melindungi diri dari musuhnya?
3. Bagaimana cara bunglon melindungi diri?

4. Bagaimana cara walang sangit melindungi diri ?
5. Bagaimana cara ular melindungi diri dari musuhnya?

Format penilaian hasil

No	Kunci jawaban	Skor
1	Memutuskan ekornya	20
2	Dengan cara menggulung tubuhnya	20
3	Mengubah warna kulitnya sesuai dengan lingkungan	20
4	Mengeluarkan bau	20
5	Dengan melilit musuhnya	20
	Jumlah	100

Guru Mata Pelajaran

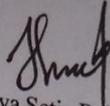


Merry Ellen S.Pd

NIP:

Palembang, September 2017

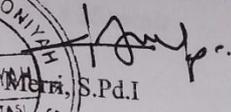
Mahasiswa



Eva Setia Rahayu

NIM : 13270035

Mengetahui kepala sekolah



Merry, S.Pd.I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Pertemuan ke 4

Satuan Pendidikan : MI Wathoniyah Palembang
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/Semester : V/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3.1 Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

B. Kompetensi Dasar

3.2 Mengidentifikasi penyesuaian diri tumbuhan dengan lingkungan tertentu untuk mempertahankan hidup.

C. Indikator

Menyebutkan ciri khusus tumbuhan untuk melindungi diri.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyebutkan ciri khusus tumbuhan untuk melindungi diri

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Metode *Teams Games Tournament*

E. Materi Pembelajaran

Cara tumbuhan melindungi diri

F. Sumber Belajar

Suyatman, Tutik Endrawati. 2009. *Asyiknya Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas V SD & MI*. Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Agama Pendidikan Nasional.

G. Media Pembelajaran

Karton, Buku Cetak

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama-sama
3. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa
4. Melakukan apersepsi

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi mengenai cara tumbuhan melindungi diri
- Guru menyuruh siswa membentuk kelompok 5-6 orang
- Guru membuat games yang terdiri dari pertanyaan.
- Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu
- Guru memberi poin bagi kelompok yang menjawab benar
- Guru menjelaskan kembali materi yang sudah di pelajari

Kegiatan penutup

- Guru mengajak siswa menyimpulkan pelajaran materi yang telah dipelajari tentang materi cara tumbuhan melindungi diri.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya
- Menutup pembelajaran dan berdoa bersama-sama

I. Penilaian

Tes Tertulis

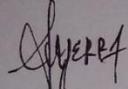
1. Bagaimana cara tumbuhan putrid malu melindungi diri dengan tempatnya?
2. Apakah fungsi Duri pada tumbuhan mawar ?

3. Sebutkan pohon yang melindungi diri dengan menggugurkan daunnya pada musim kemarau?
4. Tumbuhan apa yang pemakan serangga?
5. Tumbuhan yang tidak menggugurkan daun dimusim kemarau adalah?

Format penilaian hasil

No	Kunci jawaban	Skor
1	Daunnya akan kuncup bila disentuh	20
2	Untuk melindungi diri dari musuh	20
3	Pohon jati dan pohon mahoni.	20
4	Kantong semar	20
5	Pohon pinus	20
	Jumlah	100

Guru Mata Pelajaran

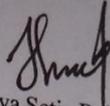


Merry Ellen S.Pd

NIP:

Palembang, September 2017

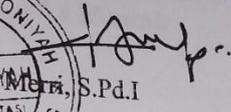
Mahasiswa



Eva Setia Rahayu

NIM : 13270035

Mengetahui kepala sekolah



Merry, S.Pd.I

Lembar Soal Post Test

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan member tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d dilembar jawaban yang telah disediakan !

1. Tumbuhan yang dapat di air asin ialah.....
 - a. Lumut
 - b. Bakau
 - c. Eceng gondok
 - d. Kaktus
2. Angsa mempunyai jari kaki yang berseliput sehingga angsa.....
 - a. Pandai berenang
 - b. Pandai memanjat
 - c. Suka bertengger
 - d. Suka mencengkram lawan
3. Cecak menghindari musuhnya dengan cara.....
 - a. Mengeluarkan bau busuk
 - b. Memtuskan ekornya
 - c. Mengubah warna kulitnya
 - d. Mengeluarkan cairan tinta
4. Pohon yang meranggas ketika musim kemarau adalah.....
 - a. Jati
 - b. Durian
 - c. Kelapa
 - d. Mangga
5. Burung yang mempunyai paruh seperti pengait untuk mencabik cabik mangsanya adalah....
 - a. Elang
 - b. Merpati
 - c. Perkutut
 - d. Kakaktua
6. Berikut adalah pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya,*kecuali*....
 - a. Ovivar
 - b. Karnivora
 - c. Herbivora
 - d. Omnivar
7. Penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan disebut.....
 - a. Fotosintetis
 - b. Morfologi
 - c. Adaptasi
 - d. Biologi
8. Herbivora adalah sebutan untuk hewan pemakan.....
 - a. Tumbuhan
 - b. Telur
 - c. Daging
 - d. Jeroan
9. Ciri yang paling menonjol dari kelompok hewan pemakan daging dalah memiliki.....
 - a. Kepala yang lebar
 - b. Sayap yang panjang
 - c. Sayap yang panjang
 - d. Kepala yang lebar

- b. Kaki yang pendek d. Taring yang tajam
10. Berikut adalah hewan pemakan daging, *kecuali*.....
- a. Serigala c. Singa
b. Kuda d. Harimau
11. Tikus adalah hewan pemakan segala maka tikus dimasukkan dalam kelompok hewan.....
- a. Herbivora c. Omnivora
b. Karnivora d. Ovovivivar
12. Hewan ini bukan menggigit tapi menusuk kemudian menghisap darah sebagai makanannya adalah.....
- a. Lalat c. Nyamuk
b. Kupu-kupu d. Lebah
13. Sapi, domba, dan rusa melindungi diri dengan menggunakan.....
- a. Mengeluarkan bau c. Mengeluiarkan racun
b. Kuku yang tajam d. Tanduk
14. Hewan yang melindungi diri dengan kamufase adalah.....
- a. Bunglon c. Kuda
b. Cecak d. Trenggiling
15. Cumi-cumi adalah hewan yang melindungi diri dengan mengeluarkan.....
- a. Cairan tinta c. Cangkang
b. Racun d. Bau menyengat
16. Berikut adalah pohon yang mengalami masa meranggas, *kecuali*.....
- a. Mahoni c. Randu
b. Kaktus d. Jati
17. Pohon yang melindungi diri dengan bulu adalah.....
- a. Bambu c. Jati
b. Beringin d. Palem
18. Contoh tumbuhan dengan daun lebar adalah.....
- a. Teratai c. Kangkung
b. Pakis d. Semanggi
19. Daun yang harus dimasak jika dikonsumsi, karena mengandung racun adalah.....
- a. Daun selada c. Kubis
b. Daun kemangi d. Daun singkong

20. Serangga yang memiliki mulut penghisap madu yang dapat dijulurkan dan digulung yaitu....

- a. Lalat b. Nyamuk c. Kupu-kupu d. Lebah

Lembar Soal Pre Test

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan member tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d dilembar jawaban yang telah disediakan !

21. Tumbuhan yang dapat di air asin ialah.....
- c. Lumut c. Eceng gondok
d. Bakau d. Kaktus
22. Ansa mempunyai jari kaki yang berseliput sehingga ansa.....
- c. Pandai berenang c. Suka bertengger
d. Pandai memanjat d. Suka mencengkram lawan
23. Cecak menghindari musuhnya dengan cara.....
- c. Mengeluarkan bau busuk c. Mengubah warna kulitnya
d. Memtuskan ekornya d. Mengeluarkan cairan tinta
24. Pohon yang meranggas ketika musim kemarau adalah.....
- c. Jati c. Kelapa
d. Durian d. Mangga
25. Burung yang mempunyai paruh seperti pengait untuk mencabik cabik mangsanya adalah....
- c. Elang c. Perkutut
d. Merpati d. Kakaktua
26. Berikut adalah pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya,*kecuali*....
- c. Ovivar c. Herbivora
d. Karnivora d. Omnivar
27. Penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan disebut.....
- c. Fotosintetis c. Adaptasi
d. Morfologi d. Biologi
28. Herbivora adalah sebutan untuk hewan pemakan.....
- c. Tumbuhan c. Daging
d. Telur d. Jeroan
29. Ciri yang paling menonjol dari kelompok hewan pemakan daging dalah memiliki.....
- c. Kepala yang lebar c. Sayap yang panjang

- d. Kaki yang pendek d. Taring yang tajam
30. Berikut adalah hewan pemakan daging, *kecuali*.....
- c. Serigala c. Singa
d. Kuda d. Harimau
31. Tikus adalah hewan pemakan segala maka tikus dimasukkan dalam kelompok hewan.....
- c. Herbivora c. Omnivora
d. Karnivora d. Ovovivivar
32. Hewan ini bukan menggigit tapi menusuk kemudian menghisap darah sebagai makanannya adalah.....
- c. Lalat c. Nyamuk
d. Kupu-kupu d. Lebah
33. Sapi, domba, dan rusa melindungi diri dengan menggunakan.....
- c. Mengeluarkan bau c. Mengeluiarkan racun
d. Kuku yang tajam d. Tanduk
34. Hewan yang melindungi diri dengan kamufase adalah.....
- c. Bunglon c. Kuda
d. Cecak d. Trenggiling
35. Cumi-cumi adalah hewan yang melindungi diri dengan mengeluarkan.....
- c. Cairan tinta c. Cangkang
d. Racun d. Bau menyengat
36. Berikut adalah pohon yang mengalami masa meranggas, *kecuali*.....
- c. Mahoni c. Randu
d. Kaktus d. Jati
37. Pohon yang melindungi diri dengan bulu adalah.....
- c. Bambu c. Jati
d. Beringin d. Palem
38. Contoh tumbuhan dengan daun lebar adalah.....
- c. Teratai c. Kangkung
d. Pakis d. Semanggi
39. Daun yang harus dimasak jika dikonsumsi, karena mengandung racun adalah.....
- c. Daun selada c. Kubis
d. Daun kemangi d. Daun singkong

40. Serangga yang memiliki mulut penghisap madu yang dapat dijulurkan dan digulung yaitu....

- b. Lalat b. Nyamuk c. Kupu-kupu d. Lebah

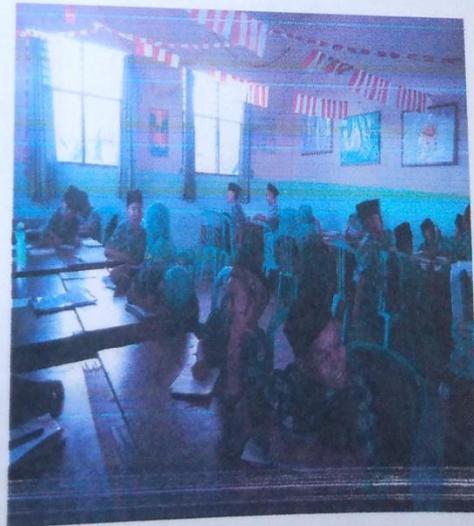
Lampiran 7

Dokumentasi kegiatan penerapan metode *Teams Games Tournament*

1. Siswa mengerjakan soal pre test



2. Proses pembelajaran menerapkan metode *Teams Games Tournament*





3. Mengerjakan soal post tes



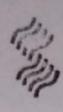
INSTITUT TEKNIK SEPuluh RI
Jalan Sepuluh No. 100
Telp. 021-25343111
www.itb.ac.id

TELAH DIPERIKSA KEBENYAKUAN
DAN SISA/DINGKALASNYA
PALMBAK G. 20408..... 20.17
No. B. 666... 10.000/10.000... 10...
Kopala B.A.K.

Nuryan S.A., M.M.
NIP. 19650102 19015 2 001

UNIVERSITAS : 0009 TAIN R. FATAH
 NPM : 13270035
 NAMA MAHASISWA : EVA SETIA
 PERANGKAP BAYAR : SPP
 PERANGKAP BAYAR : GANJIL
 TAHUN ANGLATAN : 2017
 FAKULTAS : ILMU TARBIAH DAN KEGURUBAN
 JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
 NPM INDIK : 13270035
 PERANGKAP PEMBAYARAN :

SPP		500.000,00
Referensi Kode		
Nilai transaksi	Rp.	600.000,00
Nilai Bank	Rp.	.00
Total Pembayaran	Rp.	500.000,00


BANK SUMSELBABEL
 SYARIAH
 CAPEM UIN RADEN FATAH


BANK SUMSEL BABEL
 KAS. 1000
 PALEMBANG

LUNAS

NO :
 005 RICH RUPTAH

Universitas menyatakan Struk ini sebagai Tanda Bukti Pembayaran yang sah
 jika Ada Keluhan Hub Call Center 0711-5228080 Ext. 1327 *****

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

: EVA SETIA RAHAYU
 : 13270035
 : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
 : PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
 IPA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH
 PALEMBANG

: Drs. NAJAMUDDIN ROYES, M.Pd.I
 : 195506161983031003

No	Hari/Tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
1.	Rabu 15/5	Judul Penelitian	M.
2.	Senin 22/5-17	Analisis & digunakan rumus Statistik Korelasi, Korenasi, serta mencari pengaruh.	M.
3.	Selasa 17/5-14	Aec bab I Tema di bab II	M.
4.	Selasa 22/5	Apa arti II di dalam ayat hadits - kertiip - apa & tulis tipe sprisi. - Perbaiki; dan lampir kan APD with bab III	M.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

HASIL UJIAN SKRIPSI/MAKALAH

Hari : Senin
Tanggal : 27 Nopember 2017
Nama : Eva Setia Rahayu
NIM : 13270035
Jurusan : PGMI
Program Studi : S-1 Reguler

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wethoniyah Palembang

Ketua Penguji : Drs. H. Najamuddin R, M.Pd.I

Sekretaris Penguji : Drs. Kms. Mas'ud Ali, M.Pd.I

Pembimbing I : Drs. H. Najamuddin R, M.Pd.I

Pembimbing II : Maryarah, M.Pd.I

Penguji I/Penilai I : Dr. Amilda, MA

Penguji II/Penilai II : Hanatus Sholaha, M.Pd

Nilai Ujian : 75,75 / B

IPK :

Setelah disidangkan, maka skripsi/makalah yang bersangkutan :

(.....) dapat diterima tanpa perbaikan

(.....) dapat diterima dengan tanpa perbaikan kecil

(.....) dapat diterima dengan tanpa perbaikan besar

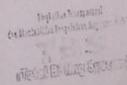
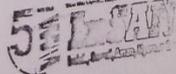
(.....) belum dapat diterima

Palembang, 27 Nopember 2017
Sekretaris,

Ketua,

(Signature)
Drs.H.Najamuddin R, M.Pd.I.
NIP. 19550616 198303 1003

(Signature)
Drs. Kms Mas'ud Ali, M.Pd.I
NIP. 19600531 200003 1 001





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry Kode Pos: 30126 Kotak Pos: 54 Telp. (0711) 353276

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Eva Setia Rahayu
Nim : 13270035
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH
WATHONIYAH PALEMBANG
Pembimbing I : Drs. Nadjamuddin, M.Pd.I
Nip : 195506161983031003

No	Hari/Tanggal	Masalah yang dikonsultasikan	Paraf
5.	Sen 4/1/17	Ace bob II tidak tersedia - tersedia bob III simplen APD.	M.
6.	Rabu 28/1/17	Ace - APD.	M.
7.	Sen 2/1/18	Ursil perhitung- karena waktu dnt tbb agar dibuat sudi hrsil.	M.
8.	Sen 2/1/18	Ace bob IV & bob V dpt digunakan uttk Upia.	M.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Prof.K.H.Zainal Abidin Fikry Kode Pos: 30126 Kotak Pos: 54 Telp. (0711) 353276

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Eva Setia Rahayu
Nim : 13270035
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH WATHONIYAH PALEMBANG**
Pembimbing I : Maryamah, M.Pd.I
Nip : 197611182007012008

No	Hari/Tanggal	Masalah yang dikonsultasikan	Paraf
1	11 Juli 2017	Perbaikan latar belakang, Analisis dikerangka teori.	[Signature]
2	03 Juli 2017	Perbaikan latar belakang.	[Signature]
3	07 Agustus 2017	ACC Keseluruhan Bab I lanjut Bab II	[Signature]
4	27 Agustus 2017	Perbaikan garis footnote, tambahkan teori	[Signature]
5	29 Agustus 2017	perbaikan teori tentang IPA.	[Signature]
6	05 September 2017	ACC Bab II & Bab III.	[Signature]
7	25 September 2017	Perbaikan Indikator Hasil Belajar, Perbaikan Apd & daftar isi	[Signature]
8	02 September October	Perbaikan Penulisan, Perbaikan abstrak, daftar pustaka	[Signature]
9	03 Oktober 2017	ACC Bab Keseluruhan	[Signature]



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

HASIL UJIAN SKRIPSI/MAKALAH

Hari : Senin
Tanggal : 27 Nopember 2017
Nama : Eva Setia Rahayu
NIM : 13270035
Jurusan : PGMI
Program Studi : S-1 Reguler
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyyah Palembang
Ketua Penguji : Drs. H. Najamuddin R, M.Pd.I
Sekretaris Penguji : Drs. Kms. Mas'ud Ali, M.Pd.I
Pembimbing I : Drs. H. Najamuddin R, M.Pd.I
Pembimbing II : Maryamah, M.Pd.I
Penguji I/Penilai I : Dr. Amilda, MA
Penguji II/Penilai II : Haniatus Sholihah, M.Pd
Nilai Ujian : 75,75/B IPK :
Setelah disidangkan, maka skripsi/makalah yang bersangkutan :
(.....) dapat diterima tanpa perbaikan
(.....) dapat diterima dengan tanpa perbaikan kecil
(.....) dapat diterima dengan tanpa perbaikan besar
(.....) belum dapat diterima

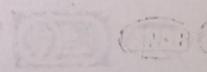
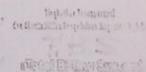
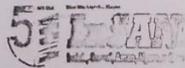
Knowledge, Quality & Integrity

Ketua,

Drs.H.Najamuddin R, M.Pd.I.
NIP. 19550616 198303 1003

Palembang, 27 Nopember 2017
Sekretaris,

Drs. Kms Mas'ud Ali, M.Pd.I
NIP. 19600531 200003 1 001





SURAT KETERANGAN
PERSETUJUAN
PENJILIDAN SKRIPSI

GUGUS PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN FAKULTAS
ILMU TARBIYAH DAN
KEGURUAN UIN RADEN
FATAH PALEMBANG

Kode. GPMPFT.SUKET.01/RO

Setelah melalui proses koreksi dan bimbingan maka terdapat skripsi mahasiswa:

NIM : 13270035
Nama : Eva Setia Rahayu
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang

Maka skripsi mahasiswa tersebut disetujui untuk dijilid *hardcover* dan diperbanyak sesuai kebutuhan. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Palembang, Januari 2017

Sekretaris Penguji

Ketua Penguji

Drs. H. Najamuddin R, M.Pd.I
NIP. 195506161983031003

Drs. Kms Mas'ud Ali, M.Pd.I
NIP. 196005312000031001



**SURAT KETERANGAN
LULUS UJIAN KOMPREHENSIF**

GUGUS PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN
KEGURUAN UIN RADEN FATAH
PALEMBANG

Kode:GMPMFT.SUKET.02/RO

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Ketua atau Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Eva Setia Rahayu

NIM : 13270035

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah dinyatakan **LULUS** dalam ujian komprehensif yang dilaksanakan pada hari Rabu 8 November 2017, dengan memperoleh nilai **B**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Palembang, 13 November 2017
Sekretaris/ Ketua Prodi PGMI

Dr. Hj. Mariah Astuti, M.Pd.I.
NIP.19761105 200710 2 002



Rekapitulasi Hasil Ujian Komprehensif
Program Regular Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Fatah Palembang

Tanggal : 8 November 2017
Hari : Rabu
Prodi : PRODI PGMI

No	NIM	Nama Mahasiswa	Nilai Mata Uji								Nilai	
			I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	Angka	Huruf
1	13270079	Novita Wulandari	78	75	80	75	82	78	75	66	76,13	B
2	13270086	Nyayu Nursyahria	72	70	87	80	84	78	75	68	76,75	B
3	13270083	Nurul Atika	68	70	78	78	75	78	75	75	74,63	B
4	13270034	Ety Monika	74	75	80	82	80	75	75	75	77,00	B
5	13270073	Mutia	65	75	75	79	78	75	75	65	73,38	B
6	13270035	Eva Setia Rahayu	73	75	75	81	80	78	75	69	75,75	B
7	13270132	Tri Suryani	73	85	75	79	76	78	75	65	75,75	B
8	13270125	Sulastri	80	80	80	80	84	75	75	78	79,00	B
9	13270099	Ria Munasari	72	75	80	78	82	75	75	70	75,88	B
10	13270056	Lusianah	78	70	70	79	80	85	75	66	75,38	B
11	13270074	Navisatu Solikhah	75	70	70	79	78	85	75	67	74,88	B
12	13270121	Sri Handayani	75	80	82	80	82	78	80	75	79,00	B
13	13270020	Dewi Monika W.	77	75	85	78	78	80	80	79	79,00	B
14	13270025	Dwi Kurniati P.	73	75	75	78	82	85	80	70	77,25	B
15	13270081	Nur Purnama Sari	70	75	82	82	85	80	80	70	78,00	B
16	13270059	Marsella	78	90	82	80	78	85	80	78	81,38	A

Keterangan :

Mata Uji

- I : Materi PAI MI
- II : Materi Umum MI
- III : Perencanaan Pembelajaran
- IV : Metodologi Pembelajaran
- V : Evaluasi Pembelajaran
- VI : Baca Tulis Al- Qur'an
- VII : Media Pembelajaran
- VIII : Pengembangan Kurikulum

Dosen Penguji

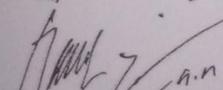
- : Dra. Nurlaeli, M.Pd.I.
- : H. Faisal, M.Pd.I.
- : Drs. Kms. Mas'ud Ali, M.Pd.
- : Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd.
- : Hani Atus Sholikha, M.Pd.
- : Miftahul Husni, M.Pd.I.
- : Tutut Handayani, M.Pd.I.
- : Drs. Tastin, M.Pd.I.

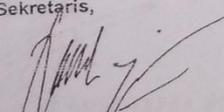
Interval Nilai

- 80 - 100 = A
- 70 - 79,99 = B
- 60 - 69,99 = C
- 50 - 59,99 = D
- 00 - 49,99 = E

Palembang, 13 November 2017
Panitia Ujian Komprehensif
FITK UIN Raden Fatah
Sekretaris,

Ketua,


Dr. Hj. Marchah Astuti, M.Pd.I.
NIP: 19761105 200710 2 002


Tutut Handayani, M.Pd.I.
NIP: 197811102007102004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI

NOMOR : B-5615/Un.09/IL.I/PP.009/8/2017

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang Nomor : B-747/Un.09/IL.I/PP.009/2/2017, Tanggal 2 Februari 2017, poin ke 2 bahwa Dosen Pembimbing diberikan hak untuk merevisi judul Skripsi Mahasiswa/i. Maka bersama ini menerangkan bahwa :

Nama : Eva Setia Rahayu
NIM : 13270035
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
Jurusan : PGMI

Atas pertimbangan yang cukup mendasar, maka Skripsi saudara tersebut diadakan perubahan judul sebagai berikut :

Judul Lama : Pengaruh Penerapan Strategi Lightening The Learning Climate Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas V di MI Wathoniyah Palembang.

Judul Baru : Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 29 Agustus 2017

R. Nur Huda Astuti, M.Pd.I
NIP. 19761052007102002



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Nomor
Lampiran
Perihal

: B-5780/Un.09/IL1/PP.00.9/9/2017

Palembang, 6 September 2017

: Mohon Izin Penelitian Mahasiswa/i
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah
Palembang.

Kepada Yth,
Kepala MI Wathoniyah Palembang
di

Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang dengan ini kami mohon izin untuk melaksanakan penelitian dan sekaligus mengharapkan bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk memberikan data yang diperlukan oleh mahasiswa/i kami :

Nama : Eva Setia Rahayu
NIM : 13270035
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Belitang OKU Timur.
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Demikian harapan kami, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. W. Wb

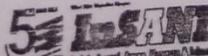


Kasinyo Harto, M. Ag. ♂
11 199703 1 004

Tembusan :

1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126
11 353276 uniba@uinaradenfatah.ac.id



MENGENGSAHKAN
No. 1 / SMKT / 1 / 0120
Tahun 2013
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIC INDONESIA

IJAZAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
PROGRAM 3 TAHUN

Program Studi Keahlian : *Tata Niaga*
Kompetensi Keahlian : *Pemasaran*
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan
Terpadu Takwa Belitang

nama : *EVA SETIA RAHAYU* menerangkan bahwa:
tempat dan tanggal lahir : *Belitang, 28 Mei 1995*
nama orang tua : *Suparno*
nomor induk : *4698*
nomor peserta : *4-13-11-13-101-207-2*

LULUS

dari satuan pendidikan berdasarkan hasil Ujian Nasional dan Ujian Sekolah serta telah memenuhi seluruh kriteria sesuai dengan peraturan perundang-undangan.



DKU Timur, 24 Mei 2013
Kepala Sekolah,
Anggih Sudarmawan, S. Ag
NIP.

DN-11 Mk 0019957



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG
 Nomor : B-747/Un.09/IL1/PP.009/2/2017

Tentang
PENUNJUKKAN PEMBIMBING SKRIPSI
 DEKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN RADEN FATAH PALEMBANG

- Menimbang** :
- Bahwa untuk mengakhiri Program Sarjana bagi seorang mahasiswa perlu ditunjuk ahli membimbing mahasiswa tersebut dalam rangka penyelesaian skripsinya.
 - Bahwa untuk lancarnya tugas-tugas pokok tersebut perlu dikeluarkan surat keputusan tersendiri.
- Mengingat** :
- Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
 - Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 2003 tentang Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan pemberhentian Pegawai Negeri Sipil;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 53 Tahun 2015 tentang ORTAKER UIN Raden Fatah;
 - Peraturan Menteri Keuangan Nomor 53/FMK.02/2014 tentang Standar Biaya Masukan;
 - DIPA Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang Tahun 2016;
 - Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Nomor 669B Tahun 2014 tentang Standar Biaya Honorarium dilingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
 - Peraturan Presiden Nomor 129 Tahun 2014 tentang Alih Status IAIN menjadi Universitas Islam Negeri.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara 1. Drs. Nadjamuddin, M.Pd.I NIP. 19550616 198303 1 003
 2. Maryamah, M.Pd.I. NIP. 19761118 200701 2 008

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang masing - masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas nama saudara :

Nama : Eva Setia Rahayu
 NIM : 13270035
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Strategi Lightening The Learning Climate Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas V di MI Wathoniyah Palembang.

- KEDUA** : Kepada Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul / kerangka dengan sepengetahuan Fakultas.
- KETIGA** : kepadanya diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku masa bimbingan dan proses penyelesaian skripsi diupayakan minimal 6 (enam) bulan.
- KEEMPAT** : Ketentuan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan oleh Fakultas.

Palembang, 02 februari 2017



Dekan,
 Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag.
 NIP. 19710911 199703 1 004

Tembusan :

- Rektor UIN Raden Fatah Palembang
- Mahasiswa yang bersangkutan
- Arsip





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Dengan Nama Allah SWT
KULIAH KERJA NYATA (KKN) ANGGKATAN 67 TAHUN 2017
TEMATIK POSDAYA BERBASIS ABCD

Sertifikat

No : B-545 / Un.09/8.0/PP.00/4/2017

Diberikan kepada :

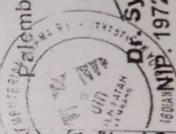
Eva Setia Rahayu

Tempat / Tgl. Lahir : Belitang, 28 Mei 1995
NIM : 13270035
Fak / Prodi : Ilmu Tarbiyah & Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Telah Melaksanakan Program Kuliah Kerja Nyata (KKM)
Tematik Posdaya Berbasis ABCD Angkatan 67
Dari Tanggal 7 Februari s/d 23 Maret 2017 di :
Desa : Taja Indah
Kecamatan : Betung
Kabupaten : Banyuasin
Provinsi : Sumatera Selatan
Lulus dengan nilai : A

Kepadanya Diberikan Hak Sesuai Dengan Peraturan Yang Berlaku

Palembang, 21 April 2017

Ketua



Dr. Syefriyeni, M.Ag

160110119720901 199703 2 003

Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
JULI PRINGE 11, ZAINAL ABIDIN FIKRY KM 3,5 PALEMBANG 30116
Telp. (071) 356208



SERTIFIKAT

Nomor : In.03 / 10.1 / Kp.01 / 030 / 2015

Diberikan kepada :
EVA SETIA RAHAYU
NIM : 13270035

Telah dinyatakan **LULUS** dalam mengikuti Pendidikan dan Pelatihan Keahlian Komputer yang diselenggarakan oleh PUSTIPD UIN Raden Fatah pada Semester I dan Semester II Tahun Akademik 2013 - 2014

Transkrip Nilai :

Program Aplikasi	Nilai	Nilai Akumulasi
Microsoft Word 2007	B	B
Microsoft Excel 2007	B	B

Palembang, 06 April 2015
Kepala Unit,

KEMENTERIAN AGAMA
RADEN FATAH
PALEMBANG
REPUBLIC OF INDONESIA
M. Fahruddin, M. Kom
NIP. 19750522 201101 1 001



SERTIFIKAT

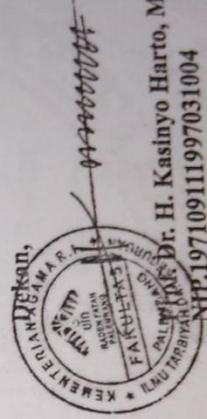
Nomor : B-3110/Un.09/II.1/PP.009/08/2016

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang memberikan penghargaan kepada:

Nama : Eva Setia Rahayu
NIM : 13270035
Program Studi : PGMI

Telah Mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK II) berbasis *Lesson Study* dan Praktik Lapangan Manajemen Pendidikan (PLMP II) yang dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus s.d 17 September 2016 dinyatakan LULUS

Palembang, 17 September 2016





SERTIFIKAT

“KETUPAT” KEGIATAN TA'ARUF PENDIDIKAN AKADEMIK INSTITUT

diberikan kepada :

'13

EVA SETIA PAHAYU

sebagai

PESERTA

Kegiatan OSPEK dalam membentuk karakter
untuk melahirkan Mahasiswa yang
Intelektual dan Religius

Institut Agama Islam Negeri

Raden Fatah Palembang

2013

Rektor



Dr. H. Aflatus Muchtar, M.A.

Nip. 19571210198603 1 004

Ketua Praksana

Sufrianto

Nim. 0919190064

Sekretaris Pelaksana

APRIL DELIA
Ketua Praksana
Syamsul Mulia, S.Pd

Nim. 11210191

Ketua Demai

Amran Marhamid

Nim. 09260003



SERTIFIKAT



No.: 010/B/OSPEK/DEMAF-Tar/VII/2013

Diberikan Kepada :

EVA SETIA RAHAYU

Sebagai PESERTA dalam kegiatan OSPEK
(Orientasi Study dan Perkenalan Kampus) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Raden Fatah Palembang, 5-6 September 2013

“Aktualisasi pendidikan karakter melalui Bermoral, Intelektual, dan Berkontribusi”
dengan mewujudkan mahasiswa yang Bermoral, Intelektual, dan Berkontribusi”

Ketua Pelaksana

Mupri

Mupri

NIM.10290017

Dekan
Fakultas Tarbiyah & Keguruan

Ketua DEMA
Fakultas Tarbiyah & Keguruan

No. In. 03111.PP.009/ 477/2017

Telah Diperiksa Kebenarannya
Dan Sesuai Dengan Aslinya
Pangkalan 20-8-2017



Sekretaris Pelaksana

Rusmala Dewi

Rusmala Dewi

NIM.12221094



Dekan
Fakultas Tarbiyah & Keguruan
IAIN Raden Fatah Palembang
DR. H. Masinoy Harto, M.Ag

Masino

