

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata-mata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar yang aktif.¹ Sama seperti yang sudah dijelaskan pada salah satu ayat di dalam al-Qur'an dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan..."(QS.Al-Mujadalah: 11)²

Oleh sebab itu, hasil belajar yang optimal dan langgeng itu memerlukan proses yang tidak instan. Semua itu memerlukan keterlibatan antara siswa sendiri. Belajar yang optimal akan membuahkan hasil yang optimal juga. Belajar yang optimal tidak hanya memerlukan pemeragaan dan penjelasan saja. Namun harus adanya penerapan dalam kehidupan sehari-harinya. Dari hasil yang optimal akan ditinggikanlah derajatnya atau pangkatnya di hadapan manusia dan yang menciptakan manusia itu sendiri.

¹ Melvin Silberman, *Active Learning*, Cetakan III (Edisi Revisi), Bandung: Nusamedia, 2009, h. 9.

² Kementerian Agama RI, "*Musaf Al-Qur'an Terjemahan*", Bogor:Nur Publishing, 2007, h. 543.

Menurut Somatowa sebagaimana yang dikutip oleh Nur Cholid Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia berupa: pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar. Kegiatan manusia diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain pengamatan, identifikasi, penyusunan, dan pengujian gagasan serta penyelidikan. Pelajaran IPA adalah pelajaran yang memiliki materi yang sangat luas dan panjang. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Semakin sulit materi pelajaran maka semakin sulit pula dipelajarinya. Faktor ini mempengaruhi sikap dan reaksi individu dalam aktivitas belajarnya, sebab individu yang belajar adalah interaksi dengan lingkungannya.³

Materi sifat benda dan perubahan sifat benda baru diajarkan pada siswa kelas III. Sifat benda dan perubahan sifat benda tersebut meliputi perubahan sifat benda padat menjadi cair, cair menjadi gas, padat menjadi gas, cair menjadi padat dan lainnya, sedangkan sifat bendanya ada padat, cair dan gas. Penyampaian materi mengenai sifat benda dan perubahan sifat benda tersebut harus memperhatikan dua hal penting, yaitu pengamatan, percobaan. Apabila siswa suka menyepelkan dalam mengamati ataupun dalam melakukan percobaan mengenai sifat benda dan perubahan sifat benda tersebut maka di jenjang kelas yang lebih tinggi siswa akan mengalami kesulitan dalam belajarnya. Biasanya sifat benda dan perubahan sifat benda dianggap sepele karena dianggap mudah. Tapi tidak semua mampu untuk membedakan perubahan sifat benda yang sebenarnya, kebanyakan siswa banyak yang salah dalam memahami perubahan sifat benda tersebut.

Berdasarkan kondisi pembelajaran IPA di kelas III MI Permata Belia Kalipancur Ngalian Semarang guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Dimana dalam pembelajarannya guru

³ Nur Cholid, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Semarang: Fatawa Publishing, 2015, h. 27-28.

masih saja menggunakan metode ceramah, tanya jawab, tanpa adanya praktik maupun percobaan dan hanya mengandalkan materi-materi di buku maupun di dalam LKS. Sehingga dalam pembelajaran siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun sebenarnya siswa di kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang itu aktif, namun aktifnya dalam tanda kutip (suka gaduh, suka ribut sendiri, suka bermain-main di dalam pelajaran). Guru belum optimal dalam menggunakan metode, model, strategi, media dan alat peraga yang lain untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran masih saja berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga pembelajaran masih kurang efektif dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya yang dilakukan guru untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa dalam materi pelajaran sifat benda dan perubahan sifat benda dengan cara hanya menerangkan atau berceramah saja mempersulit siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang untuk memahami materi. Selain itu, khusus materi yang dianggap sebagai masalah dalam penelitian ini, yaitu sifat benda dan perubahan sifat benda ada masalah tersendiri yang dialami oleh siswa, siswa cenderung menganggap sifat benda dan perubahan sifat benda itu sama. Hal ini dikarenakan konsep keduanya yang belum tertanam secara kuat pada siswa.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan siswa dalam belajar dan untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar materi sifat benda dan perubahan sifat benda adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk solusi pemecahan masalahnya.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁴ Model pembelajaran ini terdiri atas tiga tahapan sebagai berikut: 1) kelompok (*teams*), 2) *games* dan, 3) *tournament*.

Pembelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) akan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Siswa dapat belajar dengan senang sambil bermain dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dari paparan di atas maka peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIFAT BENDA DAN PERUBAHAN SIFAT BENDA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS III MI PERMATA BELIA NGALIYAN SEMARANG TAHUN 2017/2018”**.

B. Alasan Pemilihan Judul

1. Siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang masih kesulitan dalam membedakan sifat-sifat benda.
2. Dalam pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
3. Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini belum pernah digunakan sebelumnya di dalam mata pelajaran IPA.
4. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menyenangkan.

⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Cetakan 1, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, h. 203.

C. Telaah Pustaka

Sebagai dasar bahan kajian dalam penelitian dan untuk menghindari adanya plagiat, peneliti akan memaparkan literatur serta hasil penelitian yang relevansinya terhadap skripsi yang akan ditulis, sehingga hasil penelitian yang ada dapat dijadikan landasan teoritis dan bahan perbandingan.

1. Menurut Aulia Rahman, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Sifat Benda Menggunakan Pendekatan Kontekstual Tipe Inkuiri pada Siswa Kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah”. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. *Inkuiri* adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. *Inkuiri* menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif. Pada prosentasi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 pertemuan ke-1, siklus 1 pertemuan ke-2, siklus 2 pertemuan ke-1 dan siklus 2 pertemuan ke-2 yaitu dari 53,84% meningkat menjadi 69,23% meningkat lagi menjadi 73,07% dan tambah meningkat lagi menjadi 93,84%.⁵ Dengan demikian, perbedaan skripsi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian ini berfokus pada pendekatan *kontekstual tipe inkuiri* dan materi sifat benda, tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih terfokus pada model *Teams Games Tournameny*

⁵ Aulia Rahman, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Sifat Benda Menggunakan Pendekatan Kontekstual Tipe Inkuiri pada Siswa Kelas V C SDN SN Antasan Besar 7 Kecamatan Banjarmasin Tengah*. (Skripsi), Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, 2011.

(TGT), tujuannya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan materi perubahan sifat benda. Penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu pelajaran IPA materi sifat benda.

2. Menurut Desi Riyanti Putri, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV A Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di MI Ma’arif Bego Maguwoharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil validitas keaktifan siswa di MI Ma’arif Bego Maguwoharjo Yogyakarta dilakukan dengan dua siklus, yaitu pada siklus I hasil presentasinya mencapai 65,4% sedangkan pada siklus II hasil presentasi keaktifan siswa meningkat menjadi 78%. Darisitu dapat dilihat bahwasannya peningkatan keaktifan peserta didik di MI Ma’arif Bego Maguwoharjo Yogyakarta mengalami peningkatan yang sangat signifikan.⁶ Dengan hal tersebut, persamaan skripsi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah, sama-sama terfokus pada upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini juga mempunyai perbedaan yaitu penelitian ini terfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan skripsi penulis terfokus pada mata pelajaran IPA.
3. Menurut Abdul Khoer, Universitas Wahid Hasyim Semarang (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Menggunakan Strategi *The Power of Two* di Kelas III C MI Nashrul Fajar Kec. Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016”. Strategi *the power of two* berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Strategi *the power of two* adalah strategi pembelajaran memberi siswa kesempatan untuk

⁶ Desi Riyanti Putri, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV A Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di MI Ma’arif Bego Maguwoharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*, (Skripsi), Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012.

bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan dan teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, yaitu memberi kesempatan delapan kali lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.⁷ Pada prosentase peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, siklus II yaitu dari 48% meningkat menjadi 67% dan mengalami peningkatan lagi menjadi 77,45%. Dengan hal itu, perbedaan skripsi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, penelitian ini terfokus pada strategi *the power of two*, materi pelajaran lingkungan sehat dan tidak sehat dan untuk meningkatkan hasil belajar, sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada *model Teams Games Tournament* (TGT), untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan pada materi pelajaran sifat benda dan perubahannya. Penelitian ini juga mempunyai persamaan yaitu sama-sama meneliti mata pelajaran IPA.⁸

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda di kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang?
2. Adakah peningkatan keaktifan belajar siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda di kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang?

⁷ Trianto, *Mendesain Strategi Pembelajaran Inovatif, Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010, h. 81.

⁸ Abdul Khoer, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat Menggunakan Strategi The Power of Two di Kelas III C MI Nashrul Fajar Kec. Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Skripsi), Semarang: Universitas Wahid Hasyim Semarang, 2016.

E. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang Tahun 2017/2018, peneliti menyusun rencana pemecahan masalah melalui penelitian tindakan kelas.

Agar penelitian tindakan kelas ini dapat berlangsung dengan lancar dan dapat mencapai hasil yang maksimal, maka ada beberapa langkah yang dapat ditempuh:

1. Melakukan penelitian tindakan kelas.
2. Mengadakan identifikasi adanya permasalahan yang ada di kelas selama menggunakan media pembelajaran *konvensional*.
3. Melalui tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran diharap siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga ada peningkatan belajar. Adapun susunan pembelajarannya dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:
 - a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran.
 - b. Guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa dalam satu kelompoknya.
 - c. Guru membagikan materi pelajaran pada siswa (*handout*).
 - d. Siswa diberi waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan materi pelajaran yang sudah diberikan pada teman sekelompoknya.
 - e. Guru memaparkan materi pelajaran supaya siswa lebih paham.
 - f. Guru membuat *games*.
 - g. Pada akhir pertemuan guru membuat sebuah *tournament* untuk mengetahui hasil belajar siswa.
 - h. Guru memberi hadiah kepada siswa yang meraih nilai tinggi.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis akan memberikan penjelasan secara lebih terperinci:

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada pertandingan permainan kelompok. Teori ini dikembangkan oleh Slevin.⁹

2. Pelajaran IPA

Menurut Somatowo sebagaimana yang dikutip oleh Nur Cholid, pelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia berupa: pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar. Somatowo juga menyatakan bahwa sains merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.¹⁰

3. Sifat Benda

Sifat benda adalah ciri khusus atau ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda.¹¹ Entah itu benda cair, padat, dan gas.

4. Perubahan Sifat Benda

Benda dapat mengalami perubahan disebabkan oleh banyak hal. Perubahan dapat terjadi dengan sendirinya, dapat pula terjadi karena disengaja. Penyebab perubahan tersebut, antara lain, umurnya makin tua, adanya penyakit, mengalami pendinginan, pengeringan, pembakaran, perpindahan, dan sebagainya. Dengan demikian pengertian perubahan sifat benda adalah perbedaan kondisi benda yang disebabkan oleh faktor tertentu.¹²

⁹ Nur Cholid, *Menjadi Guru Profesional*, Semarang: CV Presisi Cipta Media, 2015, h. 99.

¹⁰ Nur Cholid., *Ibid*, h. 27-28.

¹¹ Priyono, Titik Sayekti, *Ilmu Pengetahuan Alam (Untuk SD dan MI Kelas III)*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008, h. 68.

¹² *Ibid.*, h. 85.

5. Keaktifan

Keaktifan atau aktif adalah unsur dasar penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar adalah salah satunya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.¹³

G. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tentang penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang.
2. Untuk mengetahui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda.

Adapun manfaat yang di ambil dari penelitian ini dapat dilihat dari manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan masukan ilmu pengetahuan mengenai model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPA serta dapat menjadikan model tersebut sebagai variasi dalam melakukan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Dengan diadakanya penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi sekolah untuk selalu melakukan inovasi dalam melakukan pembelajaran.

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010, h. 61.

b) Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang menyenangkan untuk mengurangi kebosanan siswa.

c) Bagi Siswa

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan para siswa dapat aktif dalam belajarnya pada mata pelajaran IPA.

d) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru khususnya penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang dalam mata pelajaran IPA.

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁴ Berdasarkan hal tersebut, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, h. 96.

I. Metode Penelitian

1. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian disini ada dua, yaitu subyek penerima dan subyek yang membantu dalam penelitian. Subyek penerima disini ditujukan kepada seluruh siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang yang berjumlah 15 siswa, di mana siswa laki-laki berjumlah 7 siswa dan siswa perempuan berjumlah 8 siswa. Sedangkan subyek yang membantu di dalam penelitian adalah guru kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang.

Adapun yang menjadi obyek penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda terutama terkait dengan keaktifan belajar siswa.

2. Lokasi Penelitian

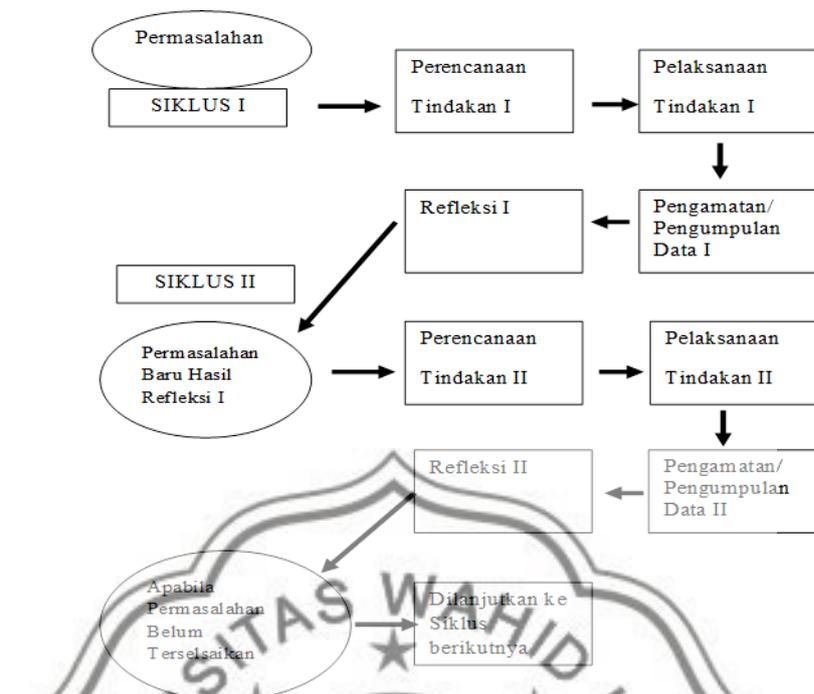
Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MI Permata Belia Kalipancur Ngaliyan Semarang tepatnya di Jl. Candi Penataran Timur RT/RW 08/04 Kalipancur, Ngaliyan, Semarang.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan secara bersama di kelas secara profesional.¹⁵

Desain penelitian tindakan yang digunakan adalah model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart.

¹⁵ Lapis PGMI, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: Aprinta, 2015, h. 3-9.



Gambar 1.1 Skema Desain Penelitian
Desain Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart¹⁶

Secara garis besar terdapat empat tahapan sebagai berikut:

a. Menyusun rencana tindakan

Menemukan materi pokok, membuat RPP, menyiapkan sarana, media dan model pembelajaran yang akan diterapkan selama penelitian berlangsung, lembar observasi dan lembar kerja siswa serta membuat pedoman wawancara.

b. Pelaksanaan tindakan

Urutan kegiatan yang akan dilakukan adalah prasiklus, siklus I, siklus II.

c. Pengamatan

Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, jadi selama pelaksanaan tindakan, peneliti juga melakukan

¹⁶ Suharsimi Arikunta, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015, h. 144.

pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung sambil mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti catatan, dokumentasi dan lembar kerja siswa.

d. Refleksi

Melakukan kegiatan pengamatan dan perenungan suatu tindakan. Disamping itu melakukan alternatif-alternatif solusi dari permasalahan yang timbul selama pelaksanaan tindakan.

4. Faktor yang Diteliti

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik, termasuk di dalamnya adalah keaktifan belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di MI Permata Bèlia Ngaliyan Semarang.

5. Rencana Tindakan

Tindakan akan direncanakan dalam tiga tahap yaitu tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

a. Prasiklus

Pada tahap ini, peneliti akan menyampaikan materi sifat benda dan perubahan sifat benda dengan menggunakan metode ceramah yang biasanya diterapkan oleh pendidik selama ini. Peneliti akan mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Indikator yang digunakan pada tahap prasiklus adalah *pre-test* secara lisan kepada setiap kelompok. Hasil dari prasiklus akan digunakan sebagai bahan perbandingan pada tahap berikutnya yaitu siklus I.

b. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan mencerminkan keseluruhan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.
- b) Mempersiapkan alat bantu atau media sebagai penunjang pembelajaran yang diterapkan (*handout*).
- c) Menyiapkan soal-soal *games* untuk masing-masing kelompok belajar siswa.
- d) Menyiapkan soal-soal *tournament* antar kelompok belajar siswa.
- e) Menyiapkan lembar pedoman observasi untuk mengetahui kegiatan siswa.
- f) Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan peristiwa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- g) Menyiapkan hadiah untuk penghargaan kelompok juara dalam *tournament*.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan.
- b) Peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda.
- c) Siswa belajar secara kelompok.
- d) Siswa melakukan *games*.
- e) Siswa melakukan *tournament*.
- f) Peneliti melakukan pengamatan dan melakukan antisipasi kendala yang ada selama pembelajaran berlangsung.
- g) Siswa mendapatkan penghargaan kelompok bagi yang mendapat nilai tertinggi.

3) Pengamatan Tindakan

Hal ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah ditentukan sebelumnya untuk melihat keaktifan siswa dari tindakan yang telah dilaksanakan. Pengamatan ini menjadi penting sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan refleksi dan revisi dari tindakan yang telah dilakukan dan untuk menentukan solusi dari permasalahan yang timbul di siklus I ini.

4) Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti meneliti dan mengevaluasi hal-hal sebagai berikut:

- a) Kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan rencana yang telah dibuat.
- b) Membuat analisis dari kekurangan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung.
- c) Merumuskan perbaikan dari kekurangan tersebut.

Dari hal di atas, peneliti akan melaksanakan siklus II untuk dapat mengatasi masalah yang timbul setelah melakukan refleksi selama siklus I berlangsung dengan harapan meningkatnya hasil belajar siswa.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Hasil refleksi dievaluasi dan didiskusikan kemudian mencari solusi yang terbaik dari permasalahan yang timbul selama siklus I berlangsung. Kemudian merancang kembali desain perbaikan untuk diterapkan pada siklus II ini, tentunya untuk meminimalisir kekurangan yang ada. Rencana ini berbentuk RPP yang lebih baik guna pelaksanaan pembelajaran yang efektif.

2) Pelaksanaan Tindakan

- a) Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah direvisi.
- b) Peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelajaran sifat benda dan perubahan sifat benda.
- c) Peneliti membagikan *handout* yang sama seperti siklus I.
- d) Peneliti menggunakan media tambahan untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti air, es batu, batu, tanah, kertas dan lainnya.
- e) Peneliti mempresentasikan materi pelajaran (*handout*) dan dengan menggunakan media nyata yang lain seperti air, es batu, batu, tanah, kertas dan lainnya.
- f) Peneliti melakukan bimbingan yang tepat untuk mengarahkan siswanya.
- g) Siswa melakukan diskusi kelompok.
- h) Siswa melakukan *games*.
- i) Siswa melakukan *tournament* atau test akhir sebagai evaluasi.
- j) Siswa mendapat hadiah bagi yang mendapat nilai tertinggi.

3) Pengamatan Tindakan

- a) Melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b) Mencatat hal-hal yang berguna sebagai data penelitian.

4) Evaluasi

Peneliti akan melihat adakah peningkatan keaktifan belajar siswa setelah melewati siklus I.

5) Refleksi

Melakukan evaluasi dari keseluruhan tahap penelitian dengan melihat keaktifan belajar siswa tiap siklus dan tentunya menginginkan adanya peningkatan belajar.

6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melakukan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.¹⁷

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan daftar nama dan daftar nilai peserta didik yang akan menjadi sampel penelitian dan rekaman kegiatan pembelajaran dalam bentuk gambar serta data sekolah yang diperlukan oleh peneliti.

b. Metode Observasi

Metode observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.¹⁸ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang MI Permata Belia Ngaliyan Semarang.

c. Metode Wawancara

Wawancara disusun untuk menerangkan hal-hal yang tidak diketahui atau kurang jelas diamati pada saat observasi. Metode wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan-keterangan secara lisan dari sebagian siswa dan guru mata pelajaran IPA itu sendiri. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada sebagian siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang mengenai tanggapan dan respon terhadap pembelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Disamping itu, peneliti juga melakukan

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Metode Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010, h. 131.

¹⁸ Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 203.

wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA khususnya di kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai pembelajaran kooperatif yang telah diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang.

7. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Beberapa tahap dalam analisis data, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data digunakan untuk merangkum data, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta menghapus data yang tidak terpakai dari data hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil lembar observasi pembelajaran dan lain-lain.

b. Display Data

Display data merupakan data yang dianalisis disajikan dalam bentuk diskriptif berupa kata-kata dan simbol sehingga mudah dibaca dan dipahami. Dalam data keaktifan belajar siswa yang telah diamati dengan lembar observasi kemudian dianalisis. Analisis hasil pengamatan aktivitas siswa dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung presentase dari lembar observasi.

Untuk mengetahui persentase keaktifan siswa digunakan rumus:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah skor kelompok tiap indikator} \times 100\%}{\text{Jumlah seluruh kelompok} \times 5}$$

Tabel 1.1 Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Tinggi
$60\% < P \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P \leq 60\%$	Sedang
$20\% < P \leq 40\%$	Rendah
$P < 10\%$	Sangat Rendah

c. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikut. Dengan demikian kesimpulan data ini mungkin saja dapat menjawab rumusan masalah dan mungkin saja tidak.

8. Indikator Keberhasilan

Untuk mengukur tercapainya tujuan penelitian pada siklus terakhir sekurang-kurangnya:

- a. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Permata Belia meningkat sekurang-kurangnya 80%.
- b. Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) keaktifan belajar siswa kelas III MI Permata Belia pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda meningkat 80%.

J. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi merupakan suatu susunan atau aturan dari pembahasan skripsi ini, berfungsi untuk mempermudah pembahasan permasalahan-permasalahan yang ada di dalamnya. Sistematika penyusunan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Awal:

Halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman abstrak, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman pedoman transliterasi Arab-Latin, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar grafik.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab satu: Pendahuluan bab ini memuat latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, telaah pustaka, rumusan masalah, rencana pemecahan masalah, penegasan istilah, tujuan dan manfaat penelitian, hipotesis tindakan, metode penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab dua: Landasan teori memuat tiga sub bab. Sub bab pertama pembahasan mengenai model TGT dari pengertian, kelebihan dan kekurangan, langkah-langkah penerapannya. Sub bab kedua yaitu mata pelajaran IPA materi sifat benda, pengelompokan benda cair, padat dan gas, sifat benda cair, padat dan gas. Sub bab ketiga yaitu pengertian keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar.

Bab ketiga: Laporan hasil penelitian berisi tentang penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sifat benda dan perubahan sifat benda untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang Tahun 2017/2018 disajikan dengan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Bab keempat: Analisis Hasil Penelitian, berisi tentang analisis data Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat Benda dan Perubahan Sifat Benda untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III MI Permata Belia Ngaliyan Semarang Tahun 2017/2018. Setelah data terkumpul, peneliti akan mengadakan analisis per siklus dan diakhiri dengan pembahasan.

Bab lima: Penutup, bab ini berisi simpulan, saran-saran dan kata penutup.

3. Bagian Akhir:

Pada bagian ini terdiri dari Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup Penulis.

