

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Data Hasil Penelitian

##### 1. Pra Siklus

Berdasarkan keterangan dari Titin Magfiroh, S.Pd.I selaku guru IPA kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA belum pernah mengaplikasikan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan guru di tempat masing-masing.

Pada materi pokok sumber daya alam dan teknologi, terdapat banyak ragam sumber daya alam seperti sumber daya alam dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui, sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati. Untuk menjelaskan ragam sumber daya alam tersebut, perlu diberikan contoh-contoh sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik mengalami kesulitan untuk membedakan masing-masing sumber daya alam tersebut.

Akibat dari masalah tersebut nilai yang diperoleh peserta didik kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung tahun 2010-2011 belum mencapai KKM yaitu 65. Rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 60 dan peserta didik yang tuntas 10 siswa dari 28 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Perolehan hasil belajar peserta didik pra siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Khoirul Rahman	53	Tidak Tuntas
2	Azidatun Nashihah	67	Tuntas

3	Deni Nur Candra	60	Tidaktuntas
4	Dewi Sulistyaningsih	40	Tidak Tuntas
5	Dian Ika Novita Sari	67	Tuntas
6	Dini Puspita sari	60	Tidak Tuntas
7	Diska Pravitasari	73	Tuntas
8	Dwi Lestari	60	Tidak Tuntas
9	Eka Puji Lestari	53	Tidak Tuntas
10	Erika Nurma Sasdiati	67	Tuntas
11	Eva Sulistyono Ningrum	60	Tidak Tuntas
12	Faiza Tussaniyah	73	Tuntas
13	Hasan Faizin	60	Tidak Tuntas
14	Himatul Khasanah	53	Tidak Tuntas
15	Ivan Prasetyo	60	Tidak Tuntas
16	Muhammad Saiful Anwar	73	Tuntas
17	Muhammad Khilmi Abdullah	60	Tidak Tuntas
18	Nur Afifah	53	Tidaktuntas
19	Puput Adriyani	67	Tuntas
20	Rika Fitriyani	40	Tidak Tuntas
21	Rino Perdana Putra	53	Tidak Tuntas
22	Saidatul Umah	60	Tidak Tuntas
23	Sitifina Yuliana	73	Tuntas
24	Siti Nur Khamidah	67	Tuntas
25	Siti Rodhotul Nasekha	53	Tidak Tuntas
26	Susandi	47	Tidaktuntas
27	Titik Merlina	67	Tuntas
28	Zaenal Arifin	60	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		73	
Nilai Terendah		40	
Rata-rata kelas		60	
Ketuntasan klasikal		35,71%	

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa sebelum mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), ketuntasan hasil belajar klasikal masih di bawah ketuntasan hasil belajar klasikal yang diharapkan yaitu 75%. Dengan demikian peneliti membuat perubahan dalam sistem mengajar agar aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat. Adapun desain pembelajarannya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

## 2. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, guru menyampaikan materi tentang hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan.

### a) Pengertian sumber daya alam

Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan bagi kesejahteraan manusia. Sumber daya alam digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahtraannya. .

Benda-benda yang ada di sekitar kita berasal dari sumber daya alam yang berbeda-beda. Berdasarkan jenisnya sumber daya alam dibedakan menjadi sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati.

Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- 1) Sumber daya alam yang dapat diperbarui
- 2) Sumber daya alam tidak dapat diperbarui

### b) Hubungan Antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan

Kerusakan lingkungan dapat menyebabkan mutu sumber daya alam tidak bagus, selain itu kerusakan lingkungan juga dapat sumber daya alam menjadi hilang atau habis.

### a. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2012 pukul 10.00-11.10 WIB di kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung

dengan materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan. Guru beserta peneliti memasuki ruangan kelas IV kemudian guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawabnya. Guru mengabsen peserta didik, pada saat itu peserta didik yang tidak masuk kelas ada 2 peserta didik, yaitu: Nur Wahyu Febriyanto dan Yuyun Alfiyah. Kemudian guru menanyakan kepada peserta didik kenapa tidak masuk? Kemudian salah satu dari peserta didik menjawab mereka sakit. Pembelajaranpun tetap berlangsung. Guru membuka pelajaran IPA dengan memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan jalannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Ketika guru memberikan apersepsi guru bertanya kepada peserta didik: “ Ada yang tahu apa itu sumber daya alam?” peserta didik tidak ada yang menjawab karena tidak berani dan takut salah. Kemudian guru menunjuk salah satu peserta didik dengan melihat dari buku absensi yaitu: Usrotul Baroroh untuk menjawabnya. Dijawabnya sumber daya alam yaitu segala sesuatu yang ada di alam. Kemudian guru bertanya lagi “Sumber daya alam apa saja yang sering kita gunakan?” kemudian peserta didik menjawab air, tumbuhan, hewan, dll. Betul, hari ini kita akan pelajari tentang sumber daya alam dan teknologi untuk yang pertama yaitu hubungan sumber daya alam dengan lingkungan. Kemudian guru memaparkan materi tentang hubungan sumber daya alam dengan lingkungan.

Setelah guru selesai memaparkan materi tersebut guru memulai kuis untuk mnguji kemampuan peserta didik namun sebelum memulai kuis, guru membagi kelompok kuis yang terdiri dari 5 kelompok dan 5-6 peserta didik pada setiap kelompok dan guru mengatur tempat duduk peserta didik sesuai dengan kelompoknya. Guru memberikan waktu belajar 5 menit agar peserta didik menguasai materi sebelum kuis dimulai. kemudian guru menjelaskan peraturan dalam kuis yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan kuis yang dibacakan oleh guru dengan mengangkat papan jawaban yang sudah disediakan setelah guru selesai membacakan pertanyaan tersebut.
- 2) Masing-masing kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan dengan tepat, cepat dan benar.
- 3) Kelompok yang menjawab dengan tepat, cepat dan benar dengan nilai tertinggi akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

Kemudian guru menanyakan kepada peserta didik, "Ada yang mau hadiah?" Serentak peserta didik menjawabnya "Mau". guru mengatakan jika kalian mendapat nilai tertinggi, dialah yang jadi pemenang dan berhak mendapatkan hadiah. Maka semangatlah dalam menjawab dan jawab dengan benar. "Kalian siap mulai kuis?" dengan serentak peserta didik menjawab "Siap". Guru membacakan pertanyaan satu persatu dari 10 pertanyaan dan setiap kelompok menjawabnya dengan mengangkat papan jawaban kemudian dicocokkan. Guru mendekati kepada salah satu kelompok yang menjawab salah dengan bertanya kenapa salah? Namun dalam kelompok tersebut malah saling menyalahkan terhadap teman kelompoknya. Kemudian guru memberikan penjelasan dari pertanyaan tersebut. Kuis berlangsung hingga 10 pertanyaan kuis selesai dibacakan dan dijawab oleh setiap kelompok. Guru memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

Setelah kuis selesai guru meminta peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Kemudian guru membagikan soal evaluasi untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik. Kegiatan evaluasi dilakukan selama 15 menit. Peserta didik menerima soal evaluasi, dengan segera soal itu dikerjakan dengan penuh ketenangan. Selanjutnya guru mengakhiri pelajaran pada pertemuan ini dan memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

b. Observasi

Dari pengamatan peneliti dan guru selama proses pembelajaran siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik

Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan afektif dan psikomotorik peserta didik. Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- a) Pada siklus I sebagian besar peserta didik terlalu bersemangat ketika kuis berlangsung yang mengakibatkan gaduh, ramai dan kurang terkontrol dengan baik. Hal tersebut terjadi karena masing-masing-masing kelompok saling berkompetisi dan berambisi untuk menjadi pemenang. Ternyata hal tersebut mengakibatkan peserta didik mengabaikan peraturan dalam permainan yang sudah ditentukan dalam kuis.
- b) Pada setiap kelompok saling menyalahkan jika jawabanya salah sehingga terlihat gaduh dan kurang terkontrol ketika guru membacakan pertanyaan selanjutnya.
- c) Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dapat ditunjukkan dengan ketidaktuntasan hasil belajar
- d) Penilaian afektif setiap peserta didik yang meliputi: kedisiplinan peserta didik, cara memperhatikan pelajaran, menghargai pendapat teman. Berdasarkan oservasi, ada beberapa peserta didik yang masuk kelas terlambat dengan alasan dari kamar mandi atau baru saja beli jajan.

Pada saat guru menjelaskan pelajaran, peserta didik ada yang bergurau dan ngobrol dengan teman sebangku. Selain itu, ada peserta didik yang tidak menghargai pendapat temannya dengan tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan pendapat temannya. Hasil penilaian afektif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil pengamatan afektif peserta didik siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	0	0%
2	Baik	9	33,33%
3	Cukup	5	18,51%
4	Kurang	12	44,44%
5	Gagal	1	3,37%

- e) Penilaian psikomotorik setiap peserta didik yang meliputi: keaktifan dalam menyelesaikan soal, ketaatan mengikuti permainan, ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan, kemampuan menyimpulkan data hasil kegiatan. Berdasarkan observasi, peserta didik menyelesaikan kuis dengan bersemangat namun ada juga peserta didik yang pasif dalam menyimpulkan data hasil kegiatan dengan alasan karena tidak berani. Hasil penilaian afektif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil pengamatan psikomotorik peserta didik siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	0	0%
2	Baik	2	7,4%
3	Cukup	11	40,7%
4	Kurang	10	37,03%
5	Gagal	4	14,81%

Tabel 4.4 Perolehan nilai afektif dan psikomotorik peserta didik siklus I

No	Kategori penilaian	Avektivitas	
		Afektif	Psikomotorik
1	Nilai terendah	33,33	31,25
2	Nilai tertinggi	83,33	75
3	Nilai rata-rata	57,72	52,55

2) Pengamatan terhadap evaluasi hasil belajar kognitif

Pada saat berlangsungnya evaluasi siklus I, peserta didik mengerjakan soal dengan semangat dan menyelesaikan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah disediakan. Perolehan nilai peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Perolehan nilai kognitif peserta didik siklus I

No	Nama	Nilai
1	Ahwan wahyu akhadani	87
2	Eni Adriyani	87
3	Heru Prasetyo	47
4	Ika Mulyatul Azka	80
5	Indra Usmansyah	67
6	Irna Alwara	40
7	Izzul Wafiudin	67
8	Nisak	40
9	Kharisma Novi Alfiand	47
10	Kustriyono	53
11	Lilik Putriani	60
12	M. Komarul Arifin	67
13	M. Sahal Fikri	73
14	M. Syariful Anam	87



15	Maulana Safiyun Nada	67
16	Musdalifah	73
17	Nadiyahus Sakdiyah	40
18	Nur Fatichah	53
19	Nadiyahatul Khasanah	67
20	Nila Lailatul Inayah	53
21	Nur Wahyu Febrianto	-
22	Siti Khusnatul Laila	67
23	Siti Norizzah	73
24	Usrotul Baroroh	73
25	Yuyun Alfiah	-
26	Wulan Safitri	53
27	Zulfan Nuri Dukha	53
28	Mukhammad Nur Fathoni	53
29	Rizky Nur Diana	93
Jumlah		108
Nilai maksimum		93
Nilai minimum		40
Rata-rata		64
Ketuntasan klasikal		55,56%

c. Refleksi

Setelah pelaksanaan dan pengamatan siklus I, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan pada siklus I. Berdasarkan refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi yang telah diberikan pada siklus I, guru melakukan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik.

Kelemahan utama pada siklus I adalah peserta didik terlalu bersemangat ketika kuis berlangsung yang mengakibatkan gaduh,

ramai dan kurang terkontrol dengan baik menyebabkan peserta didik mengabaikan peraturan dalam permainan. Pada setiap kelompok saling menyalahkan jika jawabannya salah sehingga menjadi gaduh dan kurang terkontrol ketika guru membacakan pertanyaan selanjutnya. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dapat ditunjukkan dengan ketidaktuntasan hasil belajar. Ada beberapa peserta didik yang masuk kelas terlambat dengan alasan dari kamar mandi atau baru saja beli jajan. Peserta didik ada yang bergurau dan ngobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran. Selain itu, ada peserta didik yang tidak menghargai pendapat temannya dengan tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan pendapat temannya dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik, maka pada siklus II akan tetap dilaksanakan pembelajaran dengan *Team Games Tournament (TGT)*. Usaha yang dilakukan guru agar hasil belajar peserta didik pada siklus II ini nantinya dapat meningkat dengan meningkatkan keaktifan peserta didik baik saat pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran dalam kelompok melalui turnamen.

Peningkatan aktifitas peserta didik saat pembelajaran dalam kelas dilakukan dengan memberikan motivasi dengan mengatakan kata hello dan peserta didik menjawab hay agar peserta didik terkontrol selain itu guru menggunakan paswod *are you ready* dan peserta didik menjawab *ready* dengan lantang. Hal tersebut dilakukan sebelum melanjutkan membacakan pertanyaan kuis agar tidak lagi saling menyalahkan.

Guru memberikan peringatan untuk peserta didik yang datangnya terlambat agar tidak terlambat masuk kelas. Selain itu guru menegur peserta didik jika tidak menghargai pendapat temannya dengan meminta peserta didik tersebut maju ke depan kelas untuk

menjelaskan materi yang peserta didik peroleh. Agar hasil peserta didik meningkat guru menjelaskan materi pelajaran dengan menunjukkan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan.

### 3. Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II guru menyampaikan materi pelajaran tentang hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi.

Hubungan antara sumber daya alam dengan Teknologi adalah sumber daya alam digali dengan teknologi. Agar kita dapat mengambil dan memanfaatkan sumber daya alam dengan baik maka diperlukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebelum digunakan sumber aya alam harus diolah terlebih dahulu. Misalnya, pengolahan padi menjadi nasi, pengolahan kayu menjadi kertas, pengolahan kapas menjadi pakaian, dan pengolahan ikan segar menjadi makananan kaleng.

#### a. Pelaksanaan tindakan

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 30 April 2012 pukul 10.00-11.10 WIB kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung dengan materi hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi. Guru beserta peneliti memasuki ruangan kelas IV kemudian guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawabnya. Pada siklus II ini ada 1 peserta didik yang tidak masuk kelas, yaitu: Kustriyono. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik kenapa tidak masuk? Kemudian salah satu dari peserta didik menjawab mereka sakit. Pembelajaranpun tetap berlangsung. Guru membuka pelajaran IPA dengan memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan jalannya pembelajaran dengan mengguakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Ketika guru memberikan apersepsi berupa guru bertanya kepada peserta didik: “ masih ingat apa itu sumber daya alam?” peserta didik serentak menjawab “masih”. Selanjutnya guru bertanya apa itu teknologi? Peserta didik diam tidak ada yang menjawab. Namun guru bertanya lagi “Contoh teknologi itu seperti apa?” ada beberapa peserta

didik menjawabnya mesin penggilingan padi, pabrik, traktor. Betul, hari ini kita akan pelajari tentang hubungan sumber daya alam dengan teknologi. Sebelum guru memaparkan materi tentang hubungan sumber daya alam guru mengecek konsentrasi peserta didik dengan tepuk “cek” “bum”. Guru mencontohkan tepuk tersebut dan peserta didik menirukan sesuai dengan yang diucapkan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam mengikuti materi hubungan sumber daya alam dengan teknologi. Kemudian guru memaparkan materi dengan menunjukkan beberapa contoh teknologi yang ada di sekitar kita.

Setelah guru selesai memaparkan materi tersebut guru memulai kuis untuk menguji kemampuan peserta didik namun sebelum memulai kuis, guru menyuruh peserta didik untuk berkelompok sesuai dengan kelompok pertemuan sebelumnya. Sebelum memulai kuis guru memberikan waktu belajar 5 menit agar peserta didik menguasai materi. Kemudian guru mempertegas peraturan dalam kuis agar tidak terjadi kegaduhan, yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan kuis yang dibacakan oleh guru dengan mengangkat papan jawaban yang sudah disediakan setelah guru selesai membacakan pertanyaan tersebut.
- 2) Peserta didik tidak boleh ramai, tetap dalam tempat duduk masing-masing dan harus sportif dalam berkompetisi.
- 3) Masing-masing kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat, cepat dan benar.
- 4) Ketika guru mengatakan paswod *are you ready* dan peserta didik harus menjawab *ready*. Dilakukan sebelum membacakan pertanyaan kuis.
- 5) Kelompok yang menjawab dengan tepat, cepat dan benar dengan nilai tertinggi akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

Selanjutnya guru membacakan pertanyaan satu persatu dari 10 pertanyaan dan setiap kelompok menjawabnya dengan mengangkat papan jawaban dengan cepat kemudian dicocokkan. Kelompok yang benar dan lebih cepat mengangkat papan jawaban mendapatkan skor tertinggi. Adapula kelompok yang menjawab salah yang kemudian guru mendekati kepada salah satu kelompok yang menjawab salah dengan bertanya kok bisa salah kenapa? Tidak ada yang menjawab, namun yang terjadi dalam kelompok tersebut malah saling menyalahkan terhadap teman kelompoknya. Kemudian guru memberikan penjelasan dari pertanyaan tersebut. Kuis berlangsung hingga 10 pertanyaan kuis selesai dibacakan dan dijawab oleh setiap kelompok. Guru memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

Setelah kuis selesai guru meminta peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Kemudian guru membagikan soal evaluasi siklus II yang berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik. Kegiatan evaluasi dilakukan selama 15 menit. Peserta didik menerima soal evaluasi siklus II, dengan segera soal itu dikerjakan dengan penuh ketenangan. Selanjutnya guru mengakhiri pelajaran pada pertemuan ini dengan bersama-sama menyimpulkan materi tentang hubungan sumber daya alam dengan teknologi dan memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

b. Observasi

1) Pengamatan terhadap aktifitas peserta didik

Aktifitas pada siklus II mulai meningkat. Peserta didik mulai terkontrol dan mengikuti peraturan yang telah ditentukan. Namun peserta didik ada yang menginginkan hadiah dengan berkata: bu mana hadiahnya? dan guru pun menjawab: semangatlah, jawab pertanyaan kuis dengan tepat dan cepat. Hadiah akan kalian dapatkan jika nilai kalian tertinggi. Selain itu

ada beberapa peserta didik yang masih belum faham dengan materi tersebut.

Berikut merupakan hasil pengamatan terhadap aktifitas afektif dan psikomotorik peserta didik siklus II sesuai kriteria penilaian.

Tabel 4.6 Hasil pengamatan aktifitas afektif peserta didik siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	10	35,71%
2	Baik	12	42,85%
3	Cukup	3	10,71%
4	Kurang	3	10,71%
5	Gagal	0	0%

Tabel 4.7 Hasil pengamatan aktifitas psikomotorik peserta didik siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	2	7,14%
2	Baik	8	28,57%
3	Cukup	12	42,85%
4	Kurang	6	21,4%
5	Gagal	0	0%

Tabel 4.8 Perolehan nilai afektif dan psikomotorik peserta didik siklus II

NO	Kategori penilaian	Kriteria	
		Afektif	Psikomotorik
1	Nilai terendah	41,67	43,75
2	Nilai tertinggi	100	87,5
3	Nilai rata-rata	72,02	62,72

2) Pengamatan terhadap evaluasi hasil belajar kognitif

Pada saat berlangsungnya evaluasi siklus II, peserta didik mengerjakan soal dengan semangat dan menyelesaikan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah disediakan. Perolehan nilai peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Perolehan nilai kognitif peserta didik siklus II

No	Nama	Nilai
1	Ahwan wahyu akhadani	67
2	Eni Adriyani	73
3	Heru Prasetyo	60
4	Ika Mulyatul Azka	87
5	Indra Usmansyah	73
6	Irna Alwara	60
7	Izzul Wafiudin	80
8	Nisak	80
9	Kharisma Novi Alfiand	73
10	Kustriyono	-
11	Lilik Putriani	87
12	M. Komarul Arifin	53
13	M. Sahal Fikri	73
14	M. Syariful Anam	87

15	Maulana Safiyun Nada	47
16	Musdalifah	87
17	Nadiyahus Sakdiyah	60
18	Nur Fatichah	73
19	Nadiyahatul Khasanah	80
20	Nila Lailatul Inayah	73
21	Nur Wahyu Febrianto	67
22	Siti Khusnatul Laila	67
23	Siti Norizzah	80
24	Usrotul Baroroh	60
25	Yuyun Alfiyah	87
26	Wulan Safitri	93
27	Zulfan Nuri Dukha	67
28	Mukhammad Nur Fathoni	53
29	Rizky Nur Diana	80
Jumlah		2027
Nilai maksimum		93
Nilai minimum		47
Rata-rata		72,39
Ketuntasan klasikal		75%

c. Refleksi

Setelah pelaksanaan dan pengamatan siklus II, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan pada siklus II. Kelemahan pada siklus II ini peserta didik mengharapkan hadiah dari turnamen dan hasil evaluasi peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan. Berdasarkan refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi yang telah diberikan pada siklus II, guru melakukan perbaikan pada siklus III untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik dengan



memberikan motivasi dan lebih memperjelas materi pelajaran melalui gambar-gambar sesuai dengan materi pelajaran tersebut dan mencontohkan dengan melihat alam sekitar kita kemudian guru meminta salah satu peserta didik untuk menjelaskan dari gambar tersebut. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi dengan memberikan hadiah berupa buku dan jajanan kepada pemenang turnamen.

#### **4. Pelaksanaan Siklus III**

Pada siklus III guru menyampaikan materi pelajaran tentang dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan.

##### 1) Laut

Pengambilan sumber daya laut tanpa perhitungan, misalnya ketika menjaring ikan di laut dan menggunakan peledak untuk menangkap ikan sehingga menyebabkan ikan-ikan, baik besar maupun kecil mati.

##### 2) Sungai

Sungai di Indonesia banyak yang rusak akibat ulah manusia, seperti mengambil batu-batuan sungai. Jika batu-batuan ini diambil, arus sungai dapat menyebabkan erosi tanah disekitar sungai.

##### 3) Hutan

Penebangan hutan secara liar dapat berdampak hilangnya fungsi hutan sebagai penyimpanan atau penyerap air hujan. Hal ini mengakibatkan saat hujan turun akan terjadi banjir atau tanah longsor.

##### 4) Lapisan tanah

Pemanfaatan mineral tanpa memperhatikan kelestarian lingkungan di sekitarnya akan merusak kesuburan tanah. Manusia juga sering mengambil sumber daya alam secara boros. Pemborosan ini dapat menyebabkan sumber daya alam kita cepat habis.

a. Pelaksanaan tindakan

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 24 April 2012 pukul 10.00-11.10 WIB kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung dengan materi dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan. Guru beserta peneliti memasuki ruangan kelas IV kemudian guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawabnya. Pada siklus III ini peserta didik tidak ada yang absen semuanya masuk. Pembelajaranpun tetap berlangsung seperti pada siklus sebelumnya. Guru membuka pelajaran IPA dengan memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan pembelajaran tetap mengguakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Ketika guru memberikan apersepsi berupa guru bertanya kepada peserta didik: “ bagaimana cara mengambil dan sumber daya alam yang biasa kalian lakukan?” beragam jawaban dilontarkan peserta didik, ada yang menjawab dipetik seperti memetik sayur, dipanen seperti memanen padi, ditebang, dipancing, dll. Selanjutnya guru bertanya apa yang terjadi jika sumber daya alam di ambil secara terus-menerus? Peserta didik menjawab akan habis. Betul, oleh karena itu kita harus memanfaatkan sumber daya alam secara baik dan benar. Nah, hari ini kita akan pelajari tentang dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan. Sebelum guru memaparkan materi tentang hubungan sumber daya alam guru mengecek konsentrasi peserta didik dengan tepuk “cek” “bum”. Guru mencontohkan tepuk tersebut dan peserta didik menirukan sesuai dengan yang diucapkan guru. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih bersemangat dan berkonsentrasi dalam mengikuti materi dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan. Kemudian guru memaparkan materi dengan menunjukkan beberapa contoh. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang dampak pengambilan bahan alam tanpa usaha pelestarian dengan menunjukkan gambar

tanah longsor, banjir dan abrasi. Selanjutnya Guru menjelaskan upaya manusia dalam mengatasi kerusakan lingkungan dengan menunjukkan gambar reboisasi, gambar cara membuang sampah pada tempatnya dengan memisahkan sampah organik dan sampah anorganik dan menunjukkan gambar cara mengambil ikan dengan benar. Guru meminta kepada setiap kelompok mewakili kelompoknya untuk menjelaskan gambar tersebut.

Setelah guru selesai memaparkan materi tersebut guru memulai kuis untuk menguji kemampuan peserta didik namun sebelum memulai kuis, guru menyuruh peserta didik untuk berkelompok sesuai dengan kelompok pertemuan sebelumnya. Agar dalam penempatan kelompok terkondisikan guru mengatakan “hello” dan peserta didik menjawab “hay”. Sebelum memulai kuis guru memberikan waktu belajar 5 menit agar peserta didik menguasai materi. Kemudian guru mempertegas peraturan dalam kuis agar tidak terjadi kegaduhan, yaitu:

- 1) Masing-masing kelompok harus menjawab pertanyaan kuis yang dibacakan oleh guru dengan mengangkat papan jawaban yang sudah disediakan setelah guru selesai membacakan pertanyaan tersebut.
- 2) Peserta didik tidak boleh ramai, tetap dalam tempat duduk masing-masing, harus sportif dalam berkompetisi dan tidak boleh saling menyalahkan.
- 3) Masing-masing kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan tersebut dengan tepat, cepat dan benar agar menjadi pemenang di kuis terakhir.
- 4) Ketika guru mengatakan Paswod *are you ready* dan peserta didik harus menjawab *ready*. Dilakukan sebelum membacakan pertanyaan kuis.
- 5) Kelompok yang menjawab dengan tepat, cepat dan benar dengan nilai tertinggi akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah.

Pada siklus III ini lebih semangat dan terkondisikan dibanding siklus sebelumnya. Selanjutnya guru membacakan pertanyaan satu persatu dari 10 pertanyaan dan setiap kelompok menjawabnya dengan mengangkat papan jawaban dengan cepat. Setelah semuanya menjawab kemudian dicocokkan. Kelompok yang benar dan lebih cepat mengangkat papan jawaban akan mendapatkan skor tertinggi dibanding kelompok yang menjawab benar namun kurang cepat dalam menjawabnya. Adapula kelompok yang menjawab salah yang kemudian guru mendekati kepada salah satu kelompok yang menjawab salah dengan bertanya kok bisa salah kenapa? Menjawab dengan sederhana sepengetahuan mereka. Kemudian guru memberikan penjelasan dari pertanyaan tersebut. Kuis berlangsung hingga 10 pertanyaan kuis selesai dibacakan dan dijawab oleh setiap kelompok. Guru memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok. Setelah guru selesai menilai dari kuis pertama hingga ketiga Selanjutnya guru membacakan pemenang kuis dan pemenangnya adalah kelompok III. Kemudian Guru menyuruh kelompok yang menang untuk maju ke depan dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi dengan memberikan hadiah berupa buku dan jajanan kemudian guru memandu peserta didik untuk bertepuk tangan kepada tim pemenang turnamen pertama .

Kemudian guru membagikan soal evaluasi siklus III yang berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik. Kegiatan evaluasi dilakukan selama 15 menit. Peserta didik menerima soal evaluasi siklus III, dengan segera soal itu dikerjakan dengan penuh ketenangan. Selanjutnya guru mengakhiri pelajaran dengan menyimpulkan materi pelajaran yang telah disampaikan dan meminta peserta didik untuk selalu rajin belajar.

b. Observasi

1) Pengamatan terhadap aktifitas peserta didik

Aktifitas pada siklus III mulai meningkat. Peserta didik mulai terkontrol dan semangat ketika kuis berlangsung dengan mengikuti peraturan yang telah ditentukan. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi tersebut dengan menjelaskan melalui gambar yang telah disediakan oleh guru.

Tabel 4.10 Berikut merupakan hasil pengamatan terhadap aktivitas afektif dan psikomotorik peserta didik siklus III sesuai kriteria penilaian.

Tabel 4.10 Hasil pengamatan aktivitas afektif peserta didik siklus III

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	20	68,96%
2	Baik	6	20,68%
3	Cukup	1	3,44%
4	Kurang	2	6,89%
5	Gagal	0	0%

Tabel 4.11 Hasil pengamatan aktivitas psikomotorik peserta didik siklus III

No	Kategori Penilaian	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Baik sekali	11	37,93%
2	Baik	11	37,93%
3	Cukup	4	13,79%
4	Kurang	3	10,34%
5	Gagal	0	0%

Tabel 4.12 Perolehan nilai afektif dan psikomotorik peserta didik siklus III

NO	Kategori penilaian	Avektivitas	
		Afektif	Psikomotorik
1	Nilai terendah	50	50
2	Nilai tertinggi	100	100
3	Nilai rata-rata	82,18	75,43

2) Pengamatan terhadap evaluasi hasil belajar kognitif

Pada saat berlangsungnya evaluasi siklus III, peserta didik mengerjakan soal dengan semangat dan menyelesaikan evaluasi sesuai dengan waktu yang telah disediakan. Perolehan nilai peserta didik siklus III dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4.13 Perolehan nilai kognitif peserta didik siklus III

No	Nama	Nilai
1	Ahwan wahyu akhadani	80
2	Eni Adriyani	73
3	Heru Prasetyo	87
4	Ika Mulyatul Azka	93
5	Indra Usmansyah	73
6	Irna Alwara	73
7	Izzul Wafiudin	93
8	Nisak	80
9	Kharisma Novi Alfiand	67
10	Kustriyono	53
11	Lilik Putriani	73
12	M. Komarul Arifin	100
13	M. Sahal Fikri	80

14	M. Syariful Anam	87
15	Maulana Safiyun Nada	93
16	Musdalifah	87
17	Nadiyahus Sakdiyah	80
18	Nur Fatichah	80
19	Nadiyahatul Khasanah	93
20	Nila Lailatul Inayah	73
21	Nur Wahyu Febrianto	80
22	Siti Khusnatul Laila	67
23	Siti Norizzah	100
24	Usrotul Baroroh	73
25	Yuyun Alfiyah	53
26	Wulan Safitri	87
27	Zulfan Nuri Dukha	80
28	Mukhammad Nur Fathoni	80
29	Rizky Nur Diana	93
Jumlah		2331
Nilai maksimum		100
Nilai minimum		53
Rata-rata		80,44
Ketuntasan klasikal		93,1%

c. Refleksi

Hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

## B. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian tindakan kelas ini didasarkan atas hasil penelitian yang dilakukan dengan refleksi pada siklus tindakan. Secara umum proses belajar mengajar yang berlangsung di setiap siklus sudah berjalan dengan baik. Proses ini berlangsung dalam tiga siklus selalu mengalami peningkatan dari segi kualitas. Secara terperinci pembahasan hasil penelitian pada siklus dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Pembahasan Siklus I

Pada kegiatan pembelajaran sebelum dengan TGT, hasil belajar peserta didik masih kurang dari target yang ditetapkan yaitu 65. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik hanya mencapai 60 dan mencapai ketuntasan secara klasikal 35,71%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Secara garis besar, pelaksanaan pada siklus I masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik maupun hasil belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Peneliti harus memberikan motivasi agar peserta didik mau belajar mandiri di rumah, sehingga dapat menguasai materi dan mengungkapkan kepada guru hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan hasil tes kognitif terdapat 15 peserta didik (55,56%) yang tuntas belajar dan 12 peserta didik (44,44%) yang belum tuntas belajar. Nilai rata-rata yang dicapai peserta didik adalah 64, sedangkan pengamatan hasil observasi aktivitas peserta didik yaitu: untuk aktivitas afektif nilai rata-ratanya adalah 57,72 dan nilai rata-rata aktivitas psikomotorik adalah 52,55.

Kelemahan utama pada siklus I adalah peserta didik terlalu bersemangat ketika kuis berlangsung yang mengakibatkan gaduh, ramai dan kurang terkontrol dengan baik menyebabkan peserta didik mengabaikan peraturan dalam permainan. Pada setiap kelompok saling menyalahkan jika



jawabnya salah sehingga terlihat gaduh dan kurang terkontrol ketika guru membacakan pertanyaan selanjutnya. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan dapat ditunjukkan dengan ketidak tuntasan hasil belajar. Ada beberapa peserta didik yang masuk kelas terlambat dengan alasan dari kamar mandi atau baru saja beli jajan. Peserta didik ada yang bergurau dan ngobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan pelajaran. Selain itu, ada peserta didik yang tidak menghargai pendapat temannya dengan tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan pendapat temannya dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik, maka pada siklus II akan tetap dilaksanakan pembelajaran dengan *Team Games Tournament* (TGT). Usaha yang dilakukan guru agar hasil belajar peserta didik pada siklus II ini nantinya dapat meningkat dengan meningkatkan keaktifan peserta didik baik saat pembelajaran dalam kelas maupun maupun pembelajaran dalam kelompok melalui turnamen.

Peningkatan aktifitas peserta didik saat pembelajaran dalam kelas dilakukan dengan memberikan motivasi dengan mengatakan kata hello dan peserta didik menjawab hay agar peserta didik dapat dikondisikan kembali selain itu guru menggunakan paswod *are you ready* dan peserta didik menjawab *ready* dengan lantang. Hal tersebut dilakukan sebelum melanjutkan membacakan pertanyaan kuis agar tidak lagi saling menyalahkan.

Guru memberikan peringatan untuk peserta didik yang datangnya terlambat agar tidak terlambat masuk kelas. Selain itu guru menegur peserta didik jika tidak menghargai pendapat temannya dengan meminta peserta didik tersebut maju ke depan kelas untuk menjelaskan materi yang peserta didik peroleh. Agar hasil peserta didik meningkat guru menjelaskan materi pelajaran dengan menunjukkan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan.

Peranan guru dalam memotivasi dan membimbing peserta didik sangat penting. Hal ini akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam belajar, berkompetisi, bertanya dan menyanggah pendapat teman. Kegiatan siklus I perlu diperbaiki agar kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran melalui pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat lebih meningkat.

## 2. Pembahasan Siklus II

Pada siklus II kegiatan pembelajarn juga menggunakan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) akan tetapi mengacu dari refleksi pada siklus I maka usaha yang dilakukan oleh guru adalah lebih memotivasi peserta didik agar aktif dalam pembelajaran dalam kelas maupun dalam kelompok. Penyampaian materi yang tidak hanya secara lisan namun dengan menunjukkan gambar dan peserta didik dapat mengambil kesimpulan dari gambar tersebut. Ternyata usaha ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dicapai hal ini bisa terlihat dari hasil observasi dan hasil evaluasi siklus II. Hasil tes kognitif evaluasi siklus II menunjukkan peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 21 peserta didik (75%), pada ranah kognitif dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 19,44%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik (25%). Nilai rata-rata peserta didik 72 sedangkan nilai hasil observasi aktivitas afektif rata-ratanya 72,02 dan masih belum baik, nilai observasi psikomotorik rata-ratanya adalah 62,72 dan masih belum baik.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat diterapkan dan dapat diterima dengan baik karena terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas belajar kognitif. Dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat terlihat dari keaktifan peserta didik dalam turnamen. Pada siklus II ini mengalami peningkatan dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam belajar, keaktifan peserta didik dalam berpartisipasi dan hubungan antara peserta didik lainnya mengalami peningkatan.

Kelemahan pada siklus II, peserta didik mengharapka hadiah dari turnamen dan hasil evaluasi peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan. Berdasarkan refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi yang telah diberikan pada siklus II, Kegiatan pada siklus II perlu diperbaiki untuk kemandapan agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan hasil belajar meningkat. Langkah perbaikan meliputi: memberikan motivasi dan lebih memperjelas materi pelajaran melalui gambar-gambar sesuai dengan materi pelajaran tersebut dan mencontohkan dengan melihat alam sekitar kita kemudian guru meminta salah satu peserta didik untuk menjelaskan dari gambar tersebut. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi dengan memberikan hadiah berupa buku dan jajanan kepada pemenang turnamen.

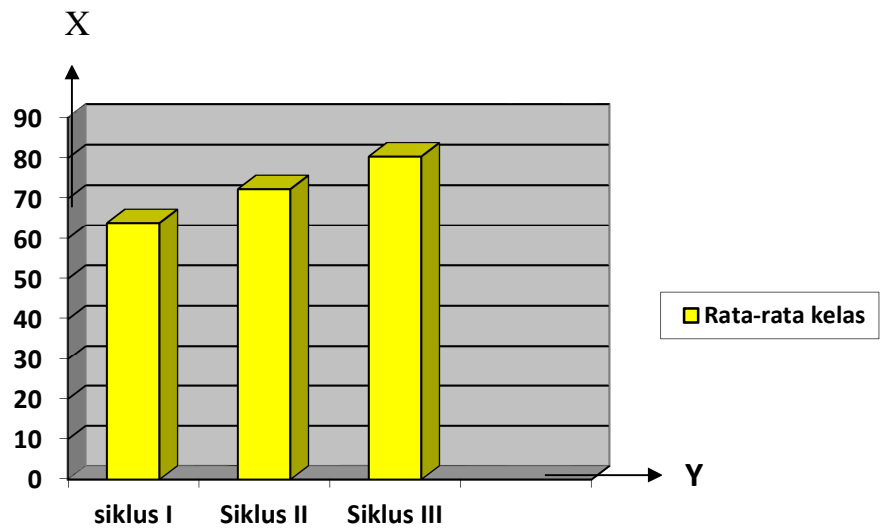
### 3. Pembahasan siklus III

Seperti pada siklus I dan siklus II, pembahasan yang diuraikan di sini didasarkan atas dasar refleksi, setelah melaksanakan pengamatan atas tindakan pembelajaran dan pemberian evaluasi diakhir kegiatan. Pada siklus III ini hasilnya sudah baik karena hasil kognitif peserta didik siklus III menunjukkan peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 27 peserta didik (93,1%) pada ranah kognitif dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan sebesar 18,1%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 2 peserta didik (6,9%). Nilai rata-rata peserta didik 80,44 sedangkan nilai hasil observasi aktivitas afektif rata-ratanya 82,18, nilai observasi psikomotorik rata-ratanya adalah 75,43 dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 75%.

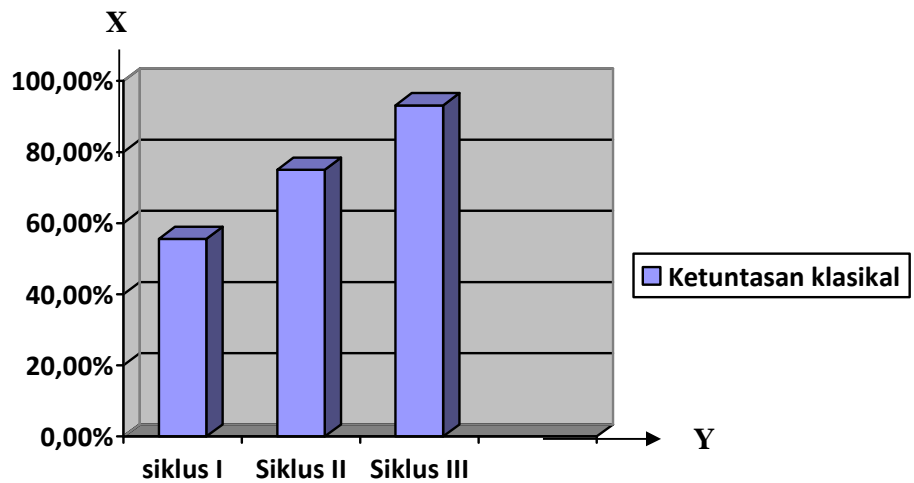
Pada siklus III aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Perbaikan yang diberikan pada siklus ini adalah memotivasi dan memberikan peraturan dalam turnamen serta memberikan penjelasan dengan berbagai gambar tentang contoh perilaku manusia dalam pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan dan dampak terhadap pelestarian lingkungan sehingga peserta didik diharapkan mampu

menyimpulkan materi pembelajaran ini sehingga peserta didik dapat menjawab soal evaluasi dengan benar.

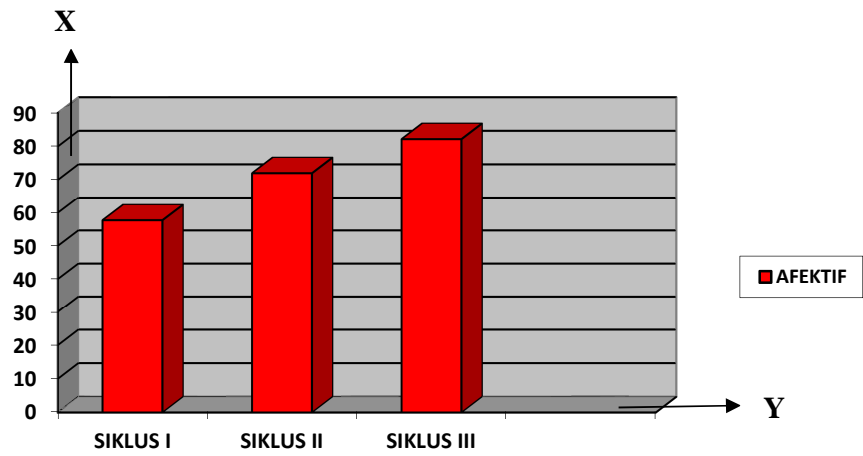
Penerapan model pembelajarn kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan keberanian dan semangat dalam belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbandingan siklus I, II dan III dapat dilihat sebagai berikut:



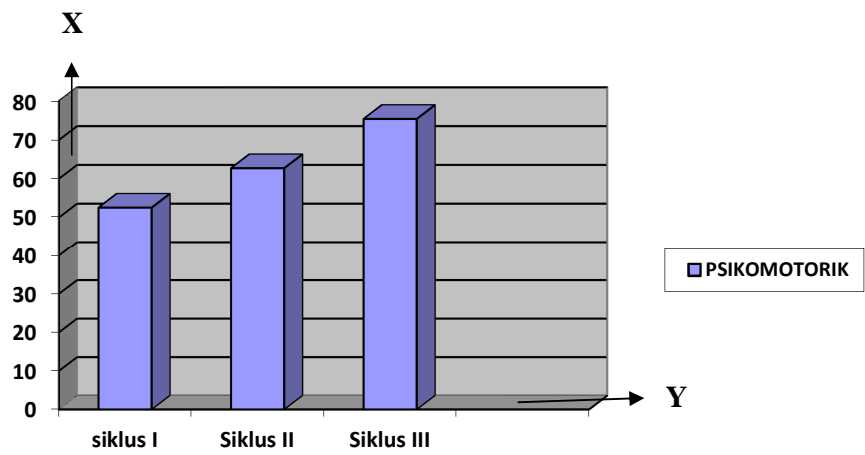
Gambar 4.1 Perolehan rata-rata kelas siklus I, II, dan III



Gambar 4.2 Perolehan ketuntasan klasikal siklus I, II, dan III



Gambar 4.3 Perbandingan perolehan nilai afektif siklus I, II, dan III



Gambar 4.4 Perbandingan perolehan nilai psikomotor siklus I, II, dan III