

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH 31
MEDAN TA. 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

NABILA JIHAN MUNTAZ
NPM. 1902090201



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1. _____

3. _____



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

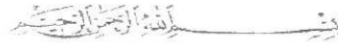
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.ikip.umma.ac.id> E-mail: ikip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan T.A. 2022/2023.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
13/07-2023	Bimbingan BAB. IV dan V.		
21/07-2023	Revisi BAB. IV: Alur. proses dan Bab. III.		
31/07-2023	Revisi : Data Analisis, Data-matematis.		
8/08-2023	Revisi : Diagram. Alur dan proses.		
16/08-2023	Revisi : BAB. V dan lampiran.		
25/08-2023	ACC. Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (PGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2002/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (PGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2002/2023**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Nabila Jihan Muntaz
NPM. 1902090201

ABSTRAK

Nabila Jihan Muntaz. 1902090201. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA.2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.2023.

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan dalam kegiatan belajar siswa, kurangnya penggunaan model pembelajaran pada saat pembelajaran oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang terdapat pada skripsi ini yaitu bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan, bagaimana hasil belajar sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan, dan bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan, untuk mengetahui hasil belajar sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan, dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun yang menjadi populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan. yang berjumlah 60 orang Siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Tes keterampilan Menganalisis yang berjumlah 20 Soal berbentuk isian yang sudah diuji validitas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dikelas kontrol diperoleh hasil rata-rata sebesar 63,3 dan rata-rata di kelas eksperimen sebesar 72,67 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dilihat dari hasil output "*Independent Samples Test*" diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan.

Kata kunci : *Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar*

ABSTRACT

Nabila Jihan Muntaz. 1902090201. The Effect of the *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Learning Outcomes of Grade IV Students at SD Muhammadiyah 31 Medan TA.2022/2023. Thesis. Medan: Faculty of Teaching and Education, Muhammadiyah University of North Sumatra. 2023.*

This research was conducted because there were problems in student learning activities, the lack of use of learning models during learning by teachers so that the impact on student learning outcomes was low. The formulation of the problem contained in this thesis is what are the learning outcomes before using the Teams Games Tournament (TGT) learning model for fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan, what are the learning outcomes after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model for fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan, and how the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of class IV students at SD Muhammadiyah 31 Medan. The purpose of this study was to determine learning outcomes before using the Teams Games Tournament (TGT) learning model for fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan, to determine learning outcomes after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model for fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan, and to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan. In this study the authors used a type of quantitative research. This study used two classes, namely the control class and the experimental class. As for the population and sample in this study were all fourth grade students at SD Muhammadiyah 31 Medan. which totaled 60 students. The instrument used in this study was the Analyzing skills test, which consisted of 20 questions in the form of entries that had been tested for validity. Based on the results obtained in the control class, the average result was 63.3 and the average in the experimental class was 72.67 using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Judging from the output results of the "Independent Samples Test" it is known that the sig. (2-tailed) of 0.004 < 0.05. So it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Class IV SD Muhammadiyah 31 Medan.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023**" tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan proposal skripsi ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan selesainya proposal ini, perkenankanlah diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara **Prof.Dr. Agussani.,M.AP** atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program sarjana ini.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda **Dra. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S, Pd, M. Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibunda **Suci Perwita Sari, S. Pd., M. Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Penguji Saya.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S. Pd., M. Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S. Pd.I., M. Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan proposal skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Penghargaan dan Terima Kasih yang setulus-tulusnya kepada inspirasi sekaligus motivator dalam hidup yaitu. Ayahanda dan Ibunda tercinta **Mukti Pringgo** dan **Sri Rahayu** yang telah mengasuh dan mendidik saya dengan curahan kasih sayang.
10. Terima kasih kepada Abang kandung saya **Zulfachry Azhar, S. H** yang telah memberi saya semangat dan motivasi dalam penyelesaian proposal skripsi.
11. Rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2019 kelas D pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Akhirnya tiada gading yang tak retak, retaknya gading karena alami, tiada orang yang tak bersalah, kecuali Ilahi Robbi. Mohon maaf atas segala kesalahan selama ini begitupun disadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaannya. Terimakasih semua, tiada lain yang di ucapkan selain kata semoga kira mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah–mudahan semuanya

dalam lindungan Allah SWT Amin. Sesungguhnya Allah mengetahui akan niat baik hamba-hambanya.

Medan, 25 Agustus 2023

Hormat saya peneliti

NABILA JIHAN MUNTAZ

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Proses Pembelajaran	10
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	11
a. Pengertian Model Pembelajaran	11
b. Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	13
c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
d. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)...	16
3. Hasil Belajar	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17
b. Fungsi Hasil Belajar	18
c. Tujuan Hasil Belajar	21

d. Manfaat Hasil Belajar	21
e. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
f. Indikator Hasil Belajar	23
B. Kerangka Konseptual	25
C. Penelitian Relevan	27
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	30
B. Populasi Dan Sampel	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Analisis Data	36
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
C. Keterbatasan Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	6

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV A SD Muhammadiyah 31	
	Medan	6
Tabel 1.2	: Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV B SD Muhammadiyah 31	
	Medan	6
Tabel 2.1	: Indikator Hasil Belajar	24
Tabel 3.1	: Jumlah Siswa Kelas IV A Dan B SD Muhammadiyah 31 Medan	31
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Instrument Tes Pretest Dan Posttest	34
Tabel 3.3	: Kreteria Hasil Belajar	35
Tabel 4.1	: Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
	<i>Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.2	: Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
	<i>Tournament</i> (TGT) Kelas Kontrol	43
Tabel 4.3	: Distribusi Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams</i>	
	<i>Games Tournament</i> (TGT)	45
Tabel 4.4	: Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
	<i>Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.5	: Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
	<i>Tournament</i> (TGT) Kelas Kontrol	47
Tabel 4.6	: Distribusi Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran	
	<i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	48
Tabel 4.7	: Uji Normalitas Shapiro-Wilk	50
Tabel 4.8	: Uji Homogenitas	51
Tabel 4.9	: Hasil Uji Hipotesis	52
Tabel 4.10	: Hasil Uji T	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Berfikir	27
Gambar 4.1	: Diagram Pretest Kelas Eksperimen	43
Gambar 4.2	: Diagram Pretest Kelas Kontrol	44
Gambar 4.3	: Diagram Posttes Kelas Eksperimen	47
Gambar 4.4	: Diagram Posttest Kelas Kontrol	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Silabus Pembelajaran	65
Lampiran 2	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	67
Lampiran 3	: Data Nilai Awal Kelas Eksperimen	77
Lampiran 4	: Data Nilai Awal Kelas Kontrol	78
Lampiran 5	: Hasil Nilai Uji Validitas Kelas V SD Muhammadiyah 31 Medan	79
Lampiran 6	: Rubik Penilaian Uji Validitas.....	80
Lampiran 7	: Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen	84
Lampiran 8	: Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 9	: Rubik Penelitian Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan	88
Lampiran 10	: Hasil Penelitian	100
Lampiran 11	: Lembar Hasil Uji Validitas Kelas V SD Muhammadiyah 31 Medan	142
Lampiran 12	: Form K1	149
Lampiran 13	: Form K2	150
Lampiran 14	: Form K3	151
Lampiran 15	: Lembar Permohonan Pergantian Judul	152
Lampiran 16	: Permohonan Izin Riset	153
Lampiran 17	: Surat Balasan Sekolah	154
Lampiran 18	: Lembar Pengesahan Proposal	155
Lampiran 19	: Lembar Hasil Seminar Proposal	156
Lampiran 20	: Lembar Bimbingan Proposal	157
Lampiran 21	: Turnitin	158
Lampiran 22	: Daftar Riwayat Hidup	159
Lampiran 23	: Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan karena dengan pendidikan kita mampu menuntun dan membimbing manusia dalam menentukan arah kehidupannya. Namun tidak semua orang berfikir demikian, tetapi pendidikan tetap menjadi kebutuhan manusia. Bakat dan keterampilan seseorang dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut pemerintah sangat serius terhadap pendidikan. System pendidikan yang baik seharusnya menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu beradaptasi untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan tidak akan terlepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran guru yaitu sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan peran orang tua yaitu untuk mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada masa kini, guru dituntut untuk menjadi guru yang kreatif dalam pembelajaran seperti memanfaatkan model dan metode pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat menyongsong pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang berfokus pada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa seperti dalam memecahkan masalah, berinovasi, kreatif, berpikir kritis serta kerja sama. Keterampilan ini harus diajarkan di semua jenjang pendidikan khususnya pada Sekolah Dasar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan bersifat umum dimana semua orang bisa mendapatkan hak dalam menjalankan pendidikan namun tidak semua orang mengerti atau memahami bagaimana dunia pendidikan dan juga makna dari pendidikan tersebut.

Pada proses pembelajaran, secara umum peserta didik membutuhkan stimulan. Peserta didik yang mendapatkan stimulus yang baik akan memiliki motivasi dan semangat tinggi dalam belajar, walaupun intelegensinya kurang mendukung, akan diperoleh hasil yang baik. Dan sebaliknya, jika motivasi dan semangat belajarnya rendah namun memiliki intelegensi yang tinggi, peserta didik akan mengalami kegagalan dalam belajar. Motivasi dan semangat belajar yang baik serta ditunjang oleh kreativitas yang tinggi akan menjadi stimulus sangat penting dan diperlukan oleh peserta didik sebagai dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal terutama pada pembelajaran. (Kurniasih, Abidin Arief, & Wibowo, 2022).

Dalam buku Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning Model*) Isjoni menyatakan bahwa model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda. (Sulistio & Haryanti , 2022)

Model pembelajaran merupakan pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sebagai calon guru kita harus memiliki model pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa menjadi lebih semangat lagi dalam melakukan proses pembelajaran. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ini merupakan model pembelajaran yang sangat menarik karena mengarahkan siswa untuk lebih mudah mengingat pembelajaran serta melatih mereka untuk bekerja sama dalam kelompok.

Dalam pembelajaran siswa tidak jauh dengan yang namanya hasil belajar, definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. W. Winkel (Zakky, 2018).

Adapun menurut Sudjana pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun. (Wirida , Ulumudin, Widiputera, Listiawati, & Fujianita, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam berbagai bentuk seperti prestasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka.

Hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan teknik tes maupun teknik non tes. Teknik tes, digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik pada ranah kognitif dan psikomotorik. Contohnya seperti tes bakat khusus (bakat bahasa, bakat teknik, dan lain-lain). Sedangkan teknik non tes, digunakan untuk mengevaluasi ranah efektif dan kognitif. Contohnya seperti sikap, minat dan kepribadian. (Ysh & Maryadi, 2015)

Proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan adanya interaksi terhadap guru maupun siswa dengan lingkungan yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku

yang akan memberikan suatu pengalaman, baik itu bersikap pengetahuan maupun keterampilan. Lingkungan yang baik juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan kata lain siswa harus memiliki lingkungan yang baik ketika berada disekolah. Dengan siswa memiliki teman-teman yang dapat merubahnya menjadi lebih baik dapat mempengaruhi hasil belajar yang baik juga.

Mengingat pencapaian tujuan belajar ditentukan oleh faktor cara belajar yang juga sangat menentukan berhasil tidaknya kegiatan pendidikan. Dengan itu guru harus memiliki kreatif untuk memilih model, metode, dan juga teknik pembelajaran yang dapat menarik siswa ketika pembelajaran dilakukan. Maka dari itu tujuan pembelajaran yang akan dicapai menjadi lebih mudah.

Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya dalam aspek fisik, cara berpikir, cara merespon pembelajaran atau juga cara mempelajari sesuatu yang baru. Dengan adanya proses belajar akan memberikan gambaran kepada siswa akan perubahan, baik itu perubahan tingkah laku, perubahan cara belajar yang baik, perubahan cara berpikir dan masih banyak lagi perubahan-perubahan yang akan di dapat ketika melakukan proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tuntutan yang penting bagi siswa. Dengan hasil belajar kita jadi mengetahui bagaimana perkembangan yang dilakukan siswa ketika berada disekolah. Mereka mendapatkan hasil belajar yang baik itu tergantung bagaimana seorang guru menyampaikan pembelajaran. Jika mereka mendapatkan hasil belajar yang baik maka tujuan pembelajaran yang akan di capai menjadi lebih mudah.

Itulah sebabnya guru di tuntun untuk mengetahui bagaimana strategi, model, metode dan juga teknik pembelajaran yang baik dan juga menarik agar mendapatkan perhatian siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Dengan hasil belajar, siswa dapat mengetahui bagaimana perkembangan yang ia lakukan. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada aspek hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam perkembangan siswa. Sehingga tidak dapat diragukan, hasil belajar siswa harus benar-benar diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis, ditemukan suatu masalah bahwa siswa SD Muhammadiyah 31 Medan kelas IV mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Guru mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam menuangkan gagasan dan ide-ide kreatifitasnya dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan pada tanggal 15 Juni 2023 di kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan dengan Ibu Meta dan Ibu Desi, sebagai wali kelas IV A dan IV B dari kelas yang akan peneliti lakukan. Dari kedua kelas yang peneliti lakukan masih terdapat rendah hasil belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Untuk kelas IV A dari 30 siswa hanya 10 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dengan 75, dan 20 orang nya mendapatkan nilai dibawah 75. Sedangkan dari kelas IV B dari 30 siswa hanya 6 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dengan 75, dan 24 orang siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75.

Adapun data hasil belajar siswa yang diperoleh Wali Kelas sebagai berikut :

Tabel 1.1

**Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA
Kelas IV A SD Muhammadiyah 31 Medan T.A 2022/2023**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Keterangan
IV A	≤ 75	20	Tidak Tuntas
	≥ 75	10	Tuntas
Jumlah		30	

Sumber : Buku Daftar Nilai

Tabel 1.2

**Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA
Kelas IV B SD Muhammadiyah 31 Medan T.A 2022/2023**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Keterangan
IV B	≤ 75	24	Tidak Tuntas
	≥ 75	6	Tuntas
Jumlah		30	

Sumber : Buku Daftar Nilai

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perolehan data hasil belajar siswa yang tidak tuntas atau dibawah KKM untuk pelajaran IPA adalah 75. Dapat dilihat bahwa hasil belajar pada siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal tersebut menjadi berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Maka, rendahnya hasil belajar siswa diduga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran yang kurang kreatif dan monoton seperti model ceramah atau diskusi dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran IPA.

Melihat pentingnya hal-hal yang berkenaan dengan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru menggunakan model pembelajaran yang kurang kreatif dan monoton seperti model ceramah atau diskusi.
2. Siswa kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan banyak bercerita, bermain dengan teman dan diam saja.
4. Masih kurangnya siswa dalam menuangkan gagasan dan ide-ide kreatifnya dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan pada kelas eksperimen?

2. Bagaimana hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan pada kelas kontrol?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis yaitu untuk menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya terkait masalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan.
- b. Secara Praktis sebagai sumbangan pemikiran bagi kepentingan Negara, Bangsa, dan Pembangunan, serta memberikan manfaat kepada masyarakat umum agar mendapatkan

pemahaman model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Proses Pembelajaran

Menurut James O. Wittaker (2011) mengatakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan mengemukakan Cronbach belajar adalah ditunjukkan oleh perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil pengalaman.

Jadi dapat disimpulkan belajar adalah proses dimana adanya perubahan yang sangat relative, perubahan itu bisa dilihat dari perubahan tingkah laku, cara berfikir, mengetahui mana baik dan buruk, dan masih banyak perubahan lainnya yang dapat dilakukan dengan cara belajar. Karena dengan adanya perubahan kita menjadi memiliki tujuan dalam kegiatan yang akan dilakukan.

Sama halnya dengan pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses

untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Istilah sistem meliputi konsep yang sangat luas. Sebagai misal, seorang manusia, organisasi, mobil, susunan tata surya merupakan suatu sistem, dan masih banyak lagi.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif, dan psikomotor) dapat berkembang dengan maksimal. Dengan belajar aktif, melalui partisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, akan terlatih dan terbentuk kompetensi yaitu kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu yang sifatnya positif yang pada akhirnya akan membentuk life skill sebagai bekal hidupnya. Agar hal tersebut di atas dapat terwujud, guru seharusnya mengetahui bagaimana cara siswa belajar dan menguasai berbagai model dan cara membelajarkan siswa. Model belajar membahas bagaimana cara siswa belajar, sedangkan model pembelajaran membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Cara dan model mengajar guru di kelas, pada umumnya dipengaruhi oleh persepsi guru itu sendiri tentang mengajar dan pembelajaran. Jika seorang guru berpersepsi bahwa mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan, maka dalam mengajar guru tersebut cenderung menempatkan siswa sebagai wadah yang harus diisi oleh guru. Dalam praktiknya, guru menerangkan pelajaran dan siswa memperhatikan. Pada kesempatan lain, siswa diuji tentang kemampuannya menyerap materi yang telah diajarkan oleh guru. Jika siswa tidak mampu memberikan jawaban secara benar, kesalahan cenderung ditimpakan kepada siswa. Begitu pula jika guru berpersepsi lain, maka cara dan model mengajarnya pun akan lain. Model guru mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Masih terkait dengan model pembelajaran, Syaiful Sagala (2005) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. dengan kata lain, model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan

berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

b. Model *Teams Games Tournamen* (TGT)

Dalam jurnal Ahmad Nurhakim, mengayakatan Model pembelajaran Teams Games Tournament awalnya diciptakan oleh Johns Hopkins kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwars. Model pembelajaran ini menggunakan system berkelompok yang memakai kuis-kuis materi yang telah diajarkan. Pada dasarnya model pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pembelajaran dan juga untuk memotivasi siswa untuk menjadi lebih semangat lagi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai. (Nurhakim, 2023)

Model pembelajaran kooperatif juga merupakan model pembelajaran yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Karena pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar anak, dan dapat meningkatkan hubungan sosial. Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebuthan anak dalam berfikir, bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah (Rahman & Kencana, 2020).

Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan menjadi referensi guru agar pembelajaran dapat menarik perhatian anak, tidak monoton, dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setianingrum & Azizah, 2022) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe

TGT menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang dapat memberdayakan anak dalam pembelajaran. (Azizah & Diana, 2022).

Teknik pembelajaran ini dimulai dengan pengenalan dan pembahasan materi yang akan dijelaskan oleh guru sebagai sumber informasi, kemudian siswa diberi waktu untuk menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru, setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang dimana masing-masing dari anggota kelompok akan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru nantinya.

Pada pertanyaan yang dibuat menggunakan kertas karton yang di dalam kertas karton tersebut memiliki pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor untuk kelompoknya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status peran siswa agar menjadi referensi guru agar pembelajaran dapat menarik perhatian anak, tidak monoton, dan tidak membosankan.

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

Menurut Slavin (2015, 143-147) metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu:

1) Presentasi kelas

Materi TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan pengajaran

biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit Team Game Tournament (TGT). Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan s

angat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.

2) Tim atau kelompok

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam Team Game Tournament (TGT). Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. d. Turnamen Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir.

4) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa. (Putra , Ariawan , & Arsa, 2017).

Pada model pembelajaran ini, peneliti akan menerapkan variasi didalamnya berupa sebuah permainan. Permainan yang dimaksud adalah mengadakan kompetisi antar kelompok dengan perolehan poin. Kompetisi kelompok yaitu setiap kelompok akan berkompetisi dengan cara berupaya mempersentasikan hasil diskusi lebih banyak dan cepat. Setiap anggota didalam kelompok akan bergantian mempersentasi hasilnya, gunanya untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebosanan siswa saat pembelajaran berlangsung.

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

Dalam jurnal yang dibuat oleh (Sandra , Theresia, & Nurbaiti, 2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Nasrudin (2019:60) kelebihan model pembelajaran TGT antara lain :

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan menerima perbedaan tiap individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

5) Serta hasil belajar yang lebih baik dan proses belajar siswa berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelemahan yaitu :

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

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu untuk meningkatkan kerja sama, rasa toleransi dan percaya terhadap sesama teman sehingga dalam proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik akibat proses pembelajaran. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang di pengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa maupun faktor luar diri siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari dalam diri siswa (intern) dibagi atas, faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah atau faktor kesehatan dimana seseorang akan belajar dengan baik apabila ia sehat sehingga pelajaran yang ia tangkap bisa di mengerti.

Sebaliknya apabila kesehatan siswa terganggu akan mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor psikologi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dilihat dengan tubuh seseorang yang lemah, tidak berminat untuk menghasilkan sesuatu, sulit untuk berkonsentrasi.

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

Lingkungan sekolah adalah lingkungan kedua bagi seorang anak dan yang pertama adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga hal yang penting untuk di perhatikan pada perkembangan anak. Karena dapat mempengaruhi bagaimana cara ia berfikir, berbicara, dan bertindak. Jika lingkungan sekolah anak tidak baik maka dapat mempengaruhi bagaimana sikap ia terhadap kita.

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dilihat dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat. (Murarah, 2022).

b. Fungsi Hasil Belajar

Adapun fungsi dari hasil belajar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat guna untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang telah diberikan oleh seorang guru.

- 2) Untuk mengetahui aspek-aspek kelemahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.
- 3) Mengetahui tingkat ketercapaian peserta didik dalam kegiatan belajar.
- 4) Sebagai sarana umpan balik sebagai seorang guru, yang bersumber pada peserta didik.
- 5) Sebagai alat untuk mengetahui perkembangan peserta didik.
- 6) Sebagai materi utama laporan hasil belajar kepada para orang tua peserta didik.

Dengan bervariasinya fungsi hasil belajar, maka sangat penting bagi para guru agar ketika merencanakan kegiatan hasil belajar, sebaiknya perlu mempertimbangkan lebih dahulu fungsi dan karakteristik hasil belajar manakah, yang hendak dibuat untuk para siswa. (Rukajat, 2018)

Menurut Eko Putro Widoyoko dalam buku Evaluasi Pembelajaran, fungsi atau kegunaan hasil belajar pembelajaran ada empat, yaitu : *pertama*, mengomunikasikan program kepada public. Public disini adalah para orang tua dan masyarakat yang berkepentingan dengan program pembelajaran yang dilakukan sekolah beserta kinerja gurunya. Hal ini sudah menjadi kewajiban sekolah untuk mengkomunikasikan efektivitas program pembelajarannya kepada orang tua atau pun public lainnya melalui hasil-hasil evaluasi yang telah dilaksanakan sehingga public bisa menilai efektivitas program pembelajaran yang sudah dijalankan dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk hal tersebut.

Kedua, menyediakan informasi bagi pembuat keputusan. Informasi yang dihasilkan dari hasil belajar program pembelajaran akan berguna bagi setiap

tahapan dari manajemen sekolah mulai sejak perencanaan, pelaksanaan, maupun ketika akan mengulangi dan melanjutkan program pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan dasar bagi pembuat keputusan, sehingga keputusan tersebut lebih valid dibandingkan keputusan yang hanya berdasarkan pada intuisi.

Ketiga, penyempurnaan program yang sudah ada. Hasil belajar program pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dapat membantu upaya-upaya dalam rangka menyempurnakan jalannya program pembelajaran sehingga lebih efektif. Dengan instrumen yang ada, hasil yang dicapai dapat diukur dan didiagnosa. Berbagai kelemahan yang mungkin timbul dapat ditemukan dan dikenali, kemudian dianalisis serta ditentukan alternative yang memiliki kekurangan dan kelemahan dapat dipelajari dan dicarikan solusinya.

Keempat, meningkatkan partisipasi. Dengan adanya hasil belajar program pembelajaran, orang tua dan masyarakat akan terpenggil untuk berpartisipasi dan ikut mendukung upaya-upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar program pembelajaran yang dimasyarakatkan akan menggugah kepedulian masyarakat terhadap program pembelajaran, menarik perhatiannya, dan akhirnya akan menumbuhkan rasa ikut memiliki (*sense of belonging*). Apabila hal ini terbina dengan baik, akan tercipta control yang ikut memacu dan mengawasi kualitas program pembelajaran. (Widoyono, 2014)

c. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Sukardi (2010), tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut : *pertama*, menilai ketercapaian tujuan pembelajaran; *kedua*, mengukur macam-macam aspek belajar; *ketiga*, sebagai sarana untuk mengetahui apa yang peserta didik telah

ketahui; *keempat*, memotivasi belajar peserta didik; *kelima*, menyediakan informasi untuk tujuan bimbingan dan konseling; *keenam*, menjadikan hasil belajar sebagai perubahan kurikulum.

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengukur keberhasilan program. Keberhasilan tersebut bukan hanya bentuk hasil, tetapi juga diukur dari segi waktu, kelancaran, dana, tenaga dan sebagainya. (Haryanto, 2020)

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan adalah hasil belajar merupakan program yang dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan peserta didik, sejauh mana pencapaian atau keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan (Ahmad, 2016) bahwa:

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk :

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Lebih mengembangkan keterampilannya
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Sedangkan menurut (Sudjana & Ibrahim, 2015) hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat :

- 1) Untuk menambah pengetahuan
- 2) Agar lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Agar lebih mengembangkan keterampilannya
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) Agar lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Berasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gsalt (2011) belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Berdasarkan teori ini hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku, intelektual motivasi, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Menurut Dunkin (dalam buku Ahmad Susanto, 2016) terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas aspek yang dapat mempengaruhi pembelajaran dilihat dari faktor guru yaitu :

- 1) *Teacher formatif experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk dalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat.
- 2) *Teacher Training Eperience* meliputi pengalaman pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan dan pengalaman jabatan.
- 3) *Teacher Propertis*, adalah segala sesuatu sifat yang berhubungan dengan guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhaap siswa kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

f. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.1

Tabel Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	
	a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1 Dapat menyebutkan 2 Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (Comprehension)	1 Dapat menjelaskan 2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	c. Penerapan (Application)	1 Dapat memberikan contoh 2 Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisis (Analysis)	1 Dapat menguraikan 2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, membangun (Synthesis)	1 Dapat menghubungkan materi–materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 2 Dapat menyimpulkan 3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
	f. Evaluasi (Evaluation)	1 Dapat menilai 2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 3 Dapat menyimpulkan
2	Ranah Efektif	
	a. Penerimaan (Receiving)	1 Menunjukkan sikap menerima 2 Menunjukkan sikap menolak
	b. Sambutan	1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2 Kesiediaan memanfaatkan

	c. Sikap menghargai (Apresiasi)	1 Menganggap penting dan bermanfaat 2 Menganggap indah dan harmonis 3 Menggagumi
	d. Pendalaman (internalisasi)	1 Mengakui dan menyakini 2 Mengingkari
	e. Penghayatan (karakterisasi)	1 Melembagakan atau meniadakan 2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
3	Ranah Psikomotorik	
	a. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

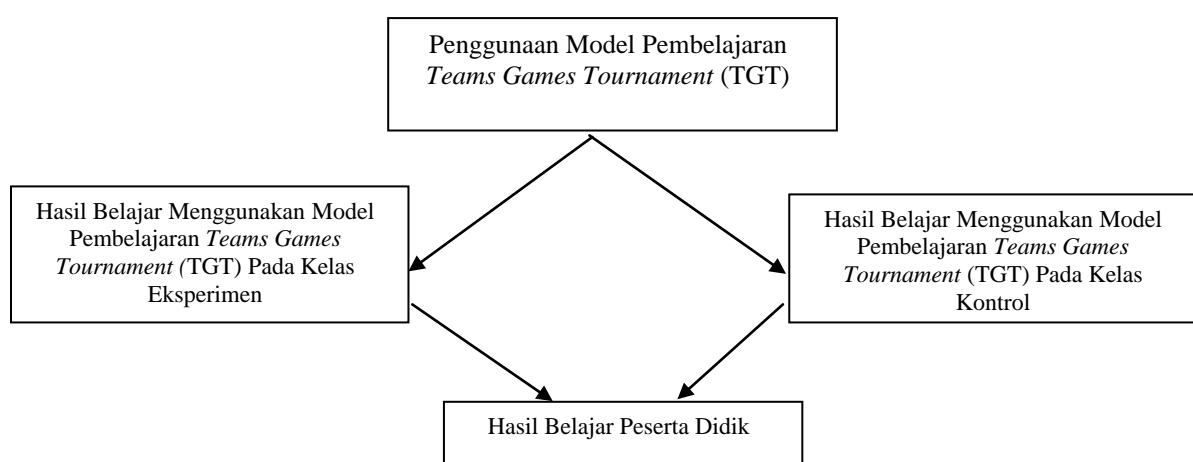
(Sumber : Muhibin , 2011)

B. Kerangka Konseptual

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dianggap berhasil ketika siswa mendapat hasil belajar yang sangat baik untuk mereka. Hasil belajar sangat penting untuk mengukur seberapa berkembangnya perubahan belajar mereka ketika mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu guru harus membuat model pembelajaran yang cukup untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga mereka tertarik untuk mengikuti proses pembelajarannya. Hal ini membuat guru harus mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang memberikan siswa untuk lebih aktif lagi ketika melakukan proses pembelajaran sehingga materi apa yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti dengan sangat mudah. Model menggunakan system kelompok yang dimana siswa harus bekerja sama dalam kelompoknya dan memiliki rasa tanggung jawab masing-masing ketika harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh setiap kelompok masing-masing. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar, menentukan model pembelajaran yang dapat menarik peserta didik bukan lah hal yang mudah untuk dilakukan. Dengan itu penelitian ini terjadi karena adanya masalah yang ditemukan dalam menentukan model pembelajaran. Dengan digunakannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti- peneliti sebelumnya, diantaranya :

- 1) Dalam penelitian Siti Nur Azizah dan Raden Rachmy Diana (2022) yang berjudul Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada anak usia dini efektif digunakan dalam mengemangkan sosial anak. Dengan pemilihan tipe kooperatif teams games tournament membuat kebutuhan belajar melalui bermain terpenuhi, tanpa merampas dunia anak yaitu dunia bermain. Pembelajaran kooperatif terbukti dapat mengembangkan sosial anak dengan melihat tujuan model pembelajarran itu sendiri yaitu menggunakan kerjasama dalam memecahkan masalah, saling membantu, dan bersifat kooperatif dengan teman. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi inovasi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran agar anak tidak merasa bosan dan monoton. Adapun hasil penerapan yang merujuk kepada indikator sosial anak usia 4-5 tahun di RA Bustnaul'ulum mendapatkan hasil,. 1 anak pada tahap pencapaian mulai berkembang, 6 anak mencapai berkembang sesuai harapan dan 9 anak mencapai berkembang sangat baik.
- 2) Dalam penelitian Ketut Sudana (2022) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, peneliti

menyimpulkan bahwa Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari. Adapun saran-saran yang bisa dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagi guru, untuk tetap mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan berbagai model pembelajaran, termasuk model kooperatif tipe *Team Game Tournament*, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, untuk mengupayakan penyediaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung pembelajaran yang dilakukan.

- 3) Dalam penelitian Ade Rahma Gusti (2022) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas VIII Di Smpn 18 Kota Bengkulu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa materi system peredaran darah kelas VIII. Terlihat bahwa gambaran hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan sampel (n) sebanyak 32 siswa, nilai Pre-Test eksperimen minimum 56, maximum 77, dan nilai Post-Test eksperimen minimum 80, maximum 95 dengan mean PreTest 67,53 dan mean Post-Test 87,50. Serta untuk kelas kontrol mempunyai hasil minimum Pre-Test 60, maximum 70, dan memiliki nilai Post-Test minimum 68, maximum 83, dengan memiliki mean Pre-Test 63,47 dan mean Post-Test 83. Dapat diketahui bahwa peningkatan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) jauh lebih besar dalam meningkatkan nilai hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Sebuah desain kuasi-eksperimen

digunakan untuk mengumpulkan data, dan hasil dari data nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternative (H_a) diterima. Selain itu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa materi system peredaran darah untuk siswa kelas VIII di SMPN 18 Kota Bengkulu.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan T.A 2022/2023.

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas di IV SD Muhammadiyah 31 Medan T.A 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 31 Medan yang berada di Jl. Tanjung IV Blok III Perumnas Helvetia Medan. Ajaran 2023/2024.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari Mei sampai Juli :

No	Keterangan	Januari				February				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul Skripsi		■	■	■																												
2	ACC Judul					■	■																										
3	Bimbingan							■	■	■	■	■	■																				
4	ACC Seminar Proposal													■	■	■																	
5	Seminar Proposal															■																	
6	Pelaksanaan Riset																	■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Penulisan Skripsi																									■	■	■	■	■	■		
8	Persetujuan Skripsi																															■	
9	Sidang Meja Hijau																																■

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020:126). Populasi

adalah jumlah keseluruhan dari obyek/subyek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan T.A. 2022/2023.

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan

Kelas	Jumlah Siswa
IV A	30
IV B	30
Jumlah	60

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2020:127). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengambilan dengan Sampling Purposive. Teknik Sampling Purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga layak dijadikan sampel. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas V B siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V A sebagai kelas kontrol.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020:68). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan untuk melihat dan mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sugiyono (2020:156). Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Unaradjan, 2019:130). Instrumen penelitian ini adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (cermat, lengkap, dan sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

1. Tes Pretest-Posttest

Data tes merupakan kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa (Arikunto, 2013, hlm 193).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest.

1) Pretest

Pretest adalah kegiatan untuk mengukur kemampuan penguasaan konsep sebelum peserta didik memperoleh informasi pengetahuan awal. Pretest pada penelitian ini yaitu penilaian berpikir kreatif yang termasuk kedalam kategori instrumen tes berbentuk soal multiple choice atau pilihan ganda yang mana setiap soal dibuat untuk mengukur ketercapaian salah satu indikator berpikir kreatif.

2) Posttest

Posttest adalah kegiatan yang dilakukan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah perlakuan yang diberikan. Pada penelitian ini posttest bertujuan untuk mengetahui ketercapaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkan perlakuan. Selain itu dapat diketahui pengaruh pembelajaran dengan membandingkan pretest dan posttest. Instrumen tes berbentuk soal multiple choice atau pilihan ganda.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrument Tes *Pretest-Posttest*

NO	Kompetensi Dasar	Kelas	Materi	Indikator	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
1.	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	IV	Sumber Energi	3.5. 1 Siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.	Pemahaman (L1)	1 2 3 4 5 6	PG
		IV	Manfaat sumber energi	3.5. 2 Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi Dalam Kehidupan sehari-hari.	Pemahaman (L1)	7 8 9 10 11	PG
		IV	Perubahan bentuk energi	3.5. 3 Siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi Dalam Kehidupan sehari-hari.	Pemahaman (L1)	12 13 14 15 16	PG

2.	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi	IV	Kincir air dan kincir angin	4.5. 1 Siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin.	Pemahaman (L1)	17 18 19 20	PG
		IV	Kincir air dan kincir angin	4.5. 2 Siswa mampu menyimpulkan informasi dari kincir air dan kincir angin.	Pemahaman (L1)	21 22 23 24 25	PG

Adapun kreteria hasil belajar siswa terdapat pada tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.3
Kreteria Hasil Belajar Siswa

Tingkatan Hasil Belajar Siswa	Kategori
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup Baik
50-64	Kurang Baik
0-49	Tidak Baik

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan meneliti bahan dokumentasi yang ada dan mempunyai relevan dengan tujuan penelitian, maka dalam melaksanakan dokumentasi peneliti akan menyelidiki sumber-sumber tertulis seperti buku, dokumentasi, catatan harian dan lainnya. Metode ini dilakukan untuk mengambil data hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan dan metode dokumentasi ini merupakan penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan dalam mengumpulkan untuk memperoleh profil maupun data SD Muhammadiyah 31 Medan.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik analisis data yang berupa analisis data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya. Adapun teknik analisis data dalam penelitian dilakukan sebagai berikut :

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi, validitas ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas penelitian instrumen adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk. Untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari para ahli (*expert judgment*). Dalam hal ini setelah instrumen dibuat tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan mengacu terhadap kajian teori yang telah dibahas, selanjutnya instrumen dikonsultasikan dengan para ahli yang diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen pada penelitian ini dikonsultasikan dengan para ahli (*expert judgment*) dalam bidang pendidikan yaitu Dosen Pendidikan FKIP UMSU. Setelah berkonsultasi kepada dosen pembimbing kemudian disarankan Ibu Indah Pratiwi, S. Pd., M. Pd selaku dosen pendidikan FKIP UMSU. Ibu Indah menyarankan untuk melakukan validitas tes terhadap kelas V yang telah melakukan

pembelajaran atau materi pada saat kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan. Agar dihitung kevalidan dari soal yang telah dibuat.

Pada penelitian ini uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Medan yang berjumlah 25 siswa. Tahapan pengujian validitas instrumen merupakan pengukuran butir-butir soal variabel pengetahuan tentang materi yang diajarkan pada kelas IV yang lalu. Butir-butir pada tiap instrumen tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid atau tidak valid. Cara yang ditempuh adalah :

- a) Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan dari masing-masing variabel
- b) Mengkonsultasikan instrumen kepada ahli (*expert judgment*) dalam hal ini dosen pembimbing untuk disempurnakan sehingga layak untuk digunakan dalam pengambilan data.
- c) Menguji keterbacaan butir instrumen.

Diujicobakan pada sampel. Teknik ini dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total sebagai kriteria.

Dalam penelitian ini dikarenakan terdapat dua instrumen yang berbeda maka untuk pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan dua rumus. Berbeda dengan pengujian validitas instrumen berbentuk kuisioner yang menggunakan rumus *korelasi product moment*, untuk menghitung validitas instrumen berbentuk soal tes pilihan ganda digunakan rumus *korelasi pointbiserial*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah dkk (2001:190) “Korelasi point biserial digunakan untuk menghitung validitas soal tes sebab tes tersebut

menghendaki jawaban benar diberi skor 1 (satu) dan jawaban salah diberi skor 0 (nol)”. Berikut rumus rpbis (korelasi point biserial) :

$$r_{pbis} = \sqrt{\frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \frac{p}{q}}$$

Keterangan :

rpbis : koefisien korelasi point biserial

M_p : skor rata-rata hitung untuk butir yang dijawab betul

M_t : skor rata-rata dari skor total

S_{dt} : standar deviasi skor total

p : proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diujivaliditasnya

q : proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang diujivaliditasnya

Untuk instrumen penelitian variabel pengetahuan busana, berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus *korelasi point biserial* dibantu dengan program *Ms. Excel*, dari 20 butir soal tes terdapat 7 butir soal yang tidak valid yaitu butir soal nomor 1, 6, 8, 10, 12, 13, dan 17.

Bila korelasi tiap butir tersebut positif dan besarnya nilai t hitung di atas nilai r tabel (0.3961) maka butir tersebut merupakan butir yang valid, apabila nilai t hitung kurang dari nilai r tabel (0.3961) maka butir tersebut tidak valid dan dinyatakan gugur.

Tabel 3.4
Hasil Validitas Instrumen Hasil Belajar Siswa Kelas V
SD Muhammadiyah 31 Medan

Variabel	Jumlah Butir Awal	Jumlah Butir Gugur	No. Butir Gugur	Jumlah Butir Valid
Hasil Belajar	20	7	1 (t hitung < r tabel)	13
			6 (t hitung < r tabel)	
			8 (t hitung < r tabel)	
			10 (t hitung < r tabel)	
			12 (t hitung < r tabel)	
			13(t hitung < r tabel)	
			17(t hitung < r tabel)	
Jumlah	20		7	13

2. Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila dapat mengukur suatu variabel secara konsisten. Hal ini berarti apabila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur responden maka jawaban responden akan konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk mengetahui taraf keajegan suatu instrumen dalam mengukur apa yang diukurinya. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan dua rumus disesuaikan dengan bentuk instrumen penelitian yang digunakan.

Pada penelitian ini variabel hasil belajar menggunakan instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda atau yang disebut dengan dikotomi, rentang nilainya berada diantara 0 – 1, maka dari itu rumus yang tepat untuk menghitung reliabilitasnya adalah rumus *Alpha Cronbach 20*. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah dkk (2001:190) “AC 20 hanya bisa digunakan untuk butir – butir yang di

skor secara dikotomi”. Berikut rumus :

$$r_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan :

r_{KR20} : koefisien korelasi dengan $KR20_k$: jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar pada butir tertentu

q : proporsi jawaban salah pada butir tertentu ($q = 1-p$)

s^2 : varians skor total

Tabel 3. 5

Hasil Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	
Koefisien	Interpretasi
0.662	Tinggi

2. Uji Persyaratan

Hipotesis memerlukan uji persyaratan analisis, pada penelitian ini uji persyaratan analisis yang peneliti gunakan pada kelas Eksperimen dan Kontrol menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan juga uji hipotesis. Berikut penjelasannya :

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Alat uji yang digunakan yaitu SPSS 26.0. Adapun rumusnya yaitu:

$$D = \sum (X_i - \bar{X})^2 / n$$

Keterangan :

X₁ : Angka ke i pada data

X : Rata – rata data

Menurut Raharjo (2017) dalam uji Shapiro-Wilk pengambilan keputusannya sebagai berikut: 1. Jika nilai signifikan > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. 2. Jika nilai signifikan < 0,05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

Adapun langkah-langkah dalam mencari uji normalitas Kolmogrov Smirnov dengan menggunakan SPSS yaitu :

1. Entry Data ke dalam Program SPSS.
2. Buat data Unstandaridized residual dengan cara AnalyzeRegression-Linear. Lalu masukkan variabel X₁ (Sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)) kemudian masukan variabel X₂ (Sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)) ke Independent (s).
3. Lalu klik save pada bagian Residual, centang Unstandaridized. Lalu klik Continue-klik Ok maka akan muncul variabel baru.
4. Lalu pilih menu Analyze, lalu pilih Non-Parametric Test, Legacy Dialog, pilih Submenu 1 sample K.S.
5. Masukan variabel Unstandaridized residual ke kotak Test Variabel. Lalu pada Test Distribution centang normal.
6. Lalu Klik Ok untuk mengakhiri perintah.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi adalah sama atau tidak (usman liat disikrpsi). Uji homogenitas ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap homogenitas beberapa sampel. Pendekatan statistika yang digunakan adalah menggunakan uji F, dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Variansi Besar (Vb)}}{\text{Variansi Kecil (Vk)}}$$

Adapun langkah-langkah dalam mencari uji homogenitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

1. Klik Analyze, lalu klik Regression, Klik Linear.
2. Lalu muncul window dan masukkan variabel X1 ke dalam kotak Dependent dan variabel X2 ke dalam kotak Independent.
3. Klik Ok untuk mengakhiri langkah, nanti akan muncul window yaitu untuk menunjukkan output dari analisis tersebut. Yang digunakan hanya tabel Anova khusus kolom F dan Sig (Raharjo, 2017)

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji T sebagai satu sampel untuk melihat rata-rata sampel tunggal sebagai acuan yaitu, penerapan suatu perlakuan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hipotesis yang duji berbentuk :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

Keterangan :

$\mu_1 = \mu_2$ tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara pre test dan post test

$\mu_1 > \mu_2$ ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara pre test dan post test

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 26.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji t dengan SPSS 26 *for windows* :

Langkah 1 : Aktifkan aplikasi SPSS 26.0 *for windows*

Langkah 2 : Buatlah data *variable view*

Langkah 3 : Masukkan data *pada data view*

Langkah 4 : Klik *analyze* pilih *compare means* » *independent sampling t* “nilai” ke test variable, “Kelas” ke group » klik continue lalu klik *Ok*. Kemudian klik nilai dan pindahkan pada *dependent list* serta klik kelas dan pindahkan *factor* klik *option* dan pilih *homogeneity of varienece test* lalu pilih *continue* kemudian klik *Ok*.

Langkah 5 : Sesuaikan dengan kriteria pengambilang keputusan pada uji t yaitu:

Kriteria pengujian adalah : Terima H_0 , jika $t < t_{1-\alpha}$ di dapat dari daftar distribusi t dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak. Apabila analisis data menunjukkan bahwa $t < t_{1-\alpha}$ maka hipotesis diterima, berarti hasil belajar peserta didik kelas pre test sama dengan kelas post test dan jika analisis data menunjukkan harga t yang lain, maka H_0 ditolak dan

diterima H_a , berarti ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam bab ini merupakan salah satu upaya untuk mendeskripsikan keberadaan obyek penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian berupa paparan data yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal tersebut di atas, maka nantinya kita akan mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Juli 2023. Pada saat proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dilakukan pengamatan data oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran yang di bawakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang memenuhi syarat valid instrumen yang digunakan berupa 20 soal pilihan berganda. Sebelum soal tersebut digunakan sebagai soal yang valid untuk dijadikan instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas terhadap 5 butir indikator soal.

Sebelum lembar tes kinerja digunakan, peneliti melakukan uji validitas expert kelayakan yang telah dilakukan oleh validator. Uji validitas expert ahli yaitu instrument yang digunakan untuk mengukur suatu data. Penelitian ini instrument yang digunakan validitas isi (content validity) validator ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja yang akan digunakan. Validasi ahli lembar tes kinerja hasil belajar divalidasi oleh guru wali kelas V SD Muhammadiyah 31 Medan.

1. Pengamatan / Tes Kinerja Pretest Hasil Kerja Siswa Sebelum Menggunakan Model TGT atau tidak menggunakan Model TGT.

Pretest yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* selama proses pembelajaran. Adapun hal – hal yang diamati yaitu :

a) Data Awal Pre Test Kelas Eksperimen

Pretest merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.1

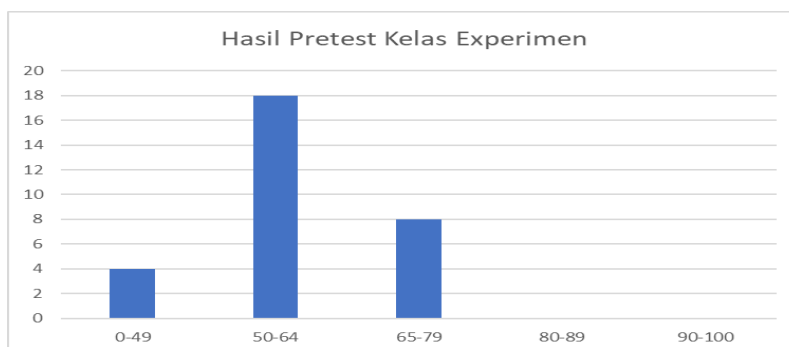
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran
*Teams Games Tournament (TGT)***

Interval	Frekuensi	Persentase
0-49	4	13,30%
50-64	18	60%
65-79	8	26,70%
80-89	0	0%
90-100	0	0%
Jumlah	1720	
Rata – Rata	57,33	

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil pre test, di peroleh dari hasil belajar yang tertinggi yaitu 79 dan skor terkecil 49, adapun rata-rata sebesar 57,33.

Adapun diagram dari tabel data kelompok pre test kelas eksperimen sebagai berikut :

Gambar 4.1
Diagram Pretest Kelas Experimen



b) Data Awal Pre Test Kelas Kontrol

Pretest merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.

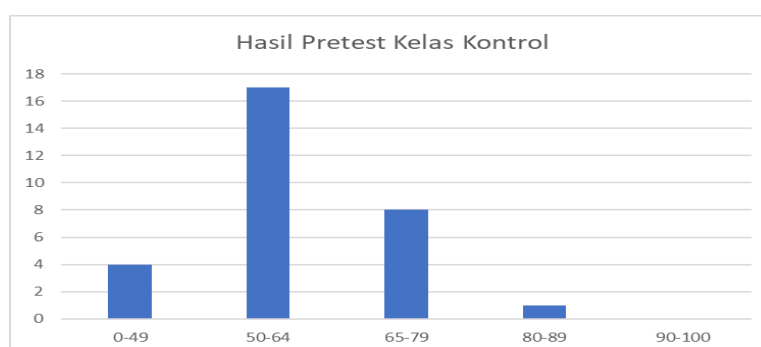
Tabel 4.2
Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament (TGT)

Interval	Frekuensi	Persentase
0-49	4	13,30%
50-64	17	56,70%
65-79	8	26,70%
80-89	1	3,30%
90-100	0	0%
Jumlah	1750	
Rata – rata	58,33	

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil pre test, di peroleh dari hasil belajar yang tertinggi yaitu 89 dan skor terkecil 49, adapun rata-rata sebesar 58,33.

Adapun diagram dari tabel data kelompok pre test kelas eksperimen sebagai berikut :

Gambar 4.2
Diagram Pretest Kelas Kontrol



Berdasarkan table frekuensi dan digram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum memenuhi standar KKM. Dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dibawah KKM sesuai dengan yang sudah dijelaskan pada table diatas.

Berikut ini distribusi nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan T.P 2023/2023.

2. Pengamatan / Tes Kinerja Post Test Hasil Kerja Siswa Sesudah Menggunakan Model TGT atau tidak menggunakan Model TGT.

Post Test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* selama proses pembelajaran. Adapun hal – hal yang diamati yaitu :

a) Data Hasil Post Test Kelas Eksperimen

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament (TGT)

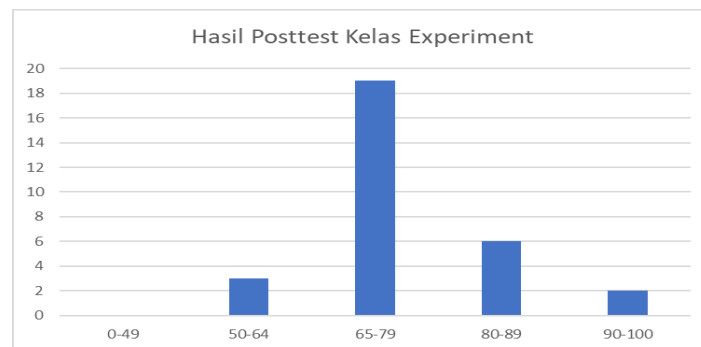
Interval	Frekuensi	Persentase
0-49	0	0%
50-64	3	10%
65-79	19	63,40%
80-89	6	20%
90-100	2	6,60%
Jumlah	2180	
Rata - rata	72,7	

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil post test, di peroleh dari hasil belajar yang tertinggi yaitu 90 dan skor terkecil 50, adapun rata-rata sebesar 72,7.

Adapun diagram dari tabel data kelompok post test kelas eksperimen sebagai berikut :

Gambar 4.3

Diagram Posttest Kelas Experimen



b) Data Hasil Post Test Kelas Kontrol

Tabel 4.4

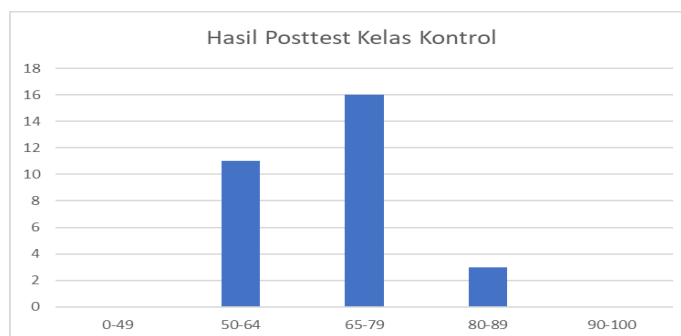
**Hasil Belajar Tidak Menggunakan Model Pembelajaran
*Teams Games Tournament (TGT)***

Interval	Frekuensi	Persentase
0-49	0	0%
50-64	11	36,70%
65-79	16	53,30%
80-89	3	10%
90-100	0	0%
Jumlah	1990	
Rata – rata	66,33	

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil post test, di peroleh dari hasil belajar yang tertinggi yaitu 89 dan skor terkecil 50, adapun rata-rata sebesar 66,33.

Adapun diagram dari tabel data kelompok post test kelas eksperimen sebagai berikut :

Gambar 4.4
Diagram Posttest Kelas Kontrol



Berdasarkan table frekuensi dan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sudah memenuhi standar KKM. Dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang sudah memenuhi nilai standar KKM sesuai dengan yang sudah dijelaskan pada table diatas.

Berikut ini distribusi nilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan T.P 2023/2023.

B. Teknik Analisis Data

1. Validitas Instrumen

a) Validitas Tes

Validitas soal tes hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Pada penelitian ini diuji menggunakan rumus korelasi *product moment*. Instrumen dari soal tes prestasi belajar matematika siswa berupa 20 soal pilihan berganda yang diberikan pada kelas uji coba pada kelas V SD Muhammadiyah 31 Medan dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Nilai masing-masing item dibandingkan

dengan nilai koefisien tabel r pada $N = 30$. Hasil perhitungan yang diperoleh menggunakan *Excel* adalah semua soal dinyatakan valid karena $r_{xy} > r_{tabel}$. Soal yang diberikan pada kelas uji coba selanjutnya dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Tabel 4.5
Ringkasan Uji Validitas Hasil Belajar Siswa
Kelas V SD Muhammadiyah 31 Medan

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kreteria
1	0	0.3961	TIDAK VALID
2	0.1497	0.3961	VALID
3	0.4050	0.3961	VALID
4	0.3247	0.3961	VALID
5	0.5138	0.3961	VALID
6	0	0.3961	TIDAK VALID
7	0.2140	0.3961	VALID
8	0	0.3961	TIDAK VALID
9	0.2140	0.3961	VALID
10	0.3035	0.3961	TIDAK VALID
11	0.1497	0.3961	VALID
12	0.1503	0.3961	TIDAK VALID
13	0.0640	0.3961	TIDAK VALID
14	0.3167	0.3961	VALID
15	0.4888	0.3961	VALID
16	0.4028	0.3961	VALID
17	0	0.3961	TIDAK VALID
18	0.1441	0.3961	VALID

19	0.3167	0.3961	VALID
20	0.1136	0.3961	VALID

b) Reliabilitas

Uji reliabilitas tes prestasi belajar siswa menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Soal-soal yang valid diuji reliabilitasnya, ada 13 soal yang valid dan ada 7 soal yang tidak valid. Dalam uji reliabilitas hanya soal yang valid akan dihitung yaitu 13 soal. Perhitungan yang diperoleh menggunakan *Excel* menunjukkan hasil uji reliabilitas tes hasil belajar siswa sebesar 0,662. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes prestasi belajar matematika siswa tersebut reliabel karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,662 > 0,396$. Reliabilitas dari instrumen tes hasil belajar siswa dapat diinterpretasikan dengan kategori tinggi.

2. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini ditentukan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampelnya sedikit (<100).

Hasil normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperiment	.975	30	.696
	Post Test Eksperiment	.942	30	.101
	Pre Test Kontrol	.974	30	.639
	Post Test Kontrol	.922	30	.061

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi tersebut normal atau tidak. Kondisi yang digunakan adalah jika P (Asymp. Sig. $> 0,05$ maka hasilnya dikatakan normal. Sebaliknya jika $P < 0,05$ maka hasilnya dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas diatas item pretest pada kelompok eksperimen diperoleh (Sig = 0,696) dan item Posttest diperoleh (Sig = 0,101) menunjukkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal (Sig $> 0,05$), kemudian item pretest diperoleh pada kelompok kontrol (Sig = 0,639) dan diperoleh butir posttest (Sig = 0,061) juga menyatakan uji normalitas berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji coba instrumen yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil masing-masing yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Table 4.7
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.272	3	116	.845
	Based on Median	.223	3	116	.880
	Based on Median and with adjusted df	.223	3	108.429	.880
	Based on trimmed mean	.284	3	116	.837

Dari output hasil uji homogenitas di atas menunjukkan sig 0,845 dapat dijelaskan bahwa nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan data bersifat homogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan sampel 60 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol melalui tes berupa pre-test dan post-test. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Dasar pengambilan keputusan uji-t adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) >, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Dalam uji-t yang digunakan adalah Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS 26.0 for windows.

Tabel 4.8
Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	1.000	2.979	58	.004	6.333	2.126	2.077	10.590
	Equal variances not assumed			2.979	57.927	.004	6.333	2.126	2.077	10.590

Berdasarkan output tabel di atas, data hasil uji-t pada tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengayaan nilai siswa kelas IV A (Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*) dengan posttest ($M = 72,67$, $SD = 8,380$) dan nilai siswa kelas III B (Menggunakan Metode Konvensional) dengan posttest ($M = 66,33$, $SD = 8,087$), t hitung = 3,368, nilai sig (2-tailed) = 0,004 < 0, 05. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Hasil penelitian lain yang juga mendukung dan memperkuat penelitian yang penulis lakukan ialah hasil penelitian yang dilakukan oleh Milawati., (2019). Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari nilai pretest dan posttest. Hal ini berarti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh penulis pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan Tahun Ajaran 2023/2024, peneliti ingin mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa nilai pretest atau nilai sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* keterampilan menulis siswa sangat rendah kemudian setelah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* hasil belajar siswa meningkat hal ini. Perbedaan yang signifikan terlihat pada saat siswa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dimana pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan pada saat mengerjakan tugas kelompok mereka menggunakan waktunya untuk bekerjasama.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan

Tabel 4.9
Hasil Uji T

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Modul Pembelajaran A	30	72.67	8.380	1.530
	Modul Pembelajaran B	30	66.33	8.087	1.477

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, data hasil uji-t pada tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengayaan nilai siswa kelas IV A (Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*) dengan posttest ($M = 72,67$, $SD = 8,380$) dan nilai siswa kelas IV B (Menggunakan Metode Konvensional) dengan posttest ($M = 66,33$, $SD = 8,087$), t hitung = 3,368, nilai sig (2-tailed) = 0,004 < 0, 05. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada hasil belajar siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Adapun hal-hal yang diteliti dalam penelitian ini yaitu mengenai hasil belajar siswa. Bentuk instrumen yang digunakan dalam menguji hasil belajar siswa berupa soal tes kinerja pilihan ganda. Sebelum penggunaan, instrumen ini terlebih dahulu soal diuji dengan

analisis butir soal. Beberapa uji statistik yang digunakan yaitu uji validitas ahli, homogenitas, dan uji hipotesis. Soal yang memenuhi kriteria tersebut, dapat dijadikan instrumen dalam penelitian. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* maka dapat diketahui hasil penelitiannya. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu 72,67. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas yang sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu 57,33. Nilai rata-rata hasil belajar tersebut membuktikan bahwa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi nilainya dari kelas yang sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* harus dipersiapkan dengan matang. Media yang digunakan setidaknya tidak asing dalam kehidupan siswa sehari-hari. Seperti kegiatan bersekolah, bermain, dan sebagainya. Media yang dipilih juga diharapkan bisa memancing minat siswa untuk memperhatikan. Dalam prakteknya guru harus memperhatikan waktu yang Setiap model, metode dan strategi pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, begitu juga model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Kelebihan dan kekurangan ini mengharuskan guru untuk menguasai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebelum melaksanakannya dalam pembelajaran. Guru yang sudah memahami model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* nantinya dapat meminimalkan kekurangan dari metode pembelajaran ini. Penguasaan juga

diperlukan pada model, metode, dan strategi pembelajaran, tidak hanya pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* saja.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media dalam penyampaiannya. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian soal yang paling banyak mendapatkan nilai tertinggi yaitu kesesuaian ide atau isi, kemampuan dalam mengorganisasikan isi, penggunaan tata bahasa, dan yang nilai yang masih kurang terdapat pada bagian penggunaan struktur bahasa yang tepat dan penggunaan ejaan dan tata tulis dengan baik dan benar. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menghasilkan Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD di Muhammadiyah 31 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian yang dilakukan Siti Nur Azizah dan Raden Rachmy Diana (2022) yang berjudul Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul' Ulum. Perbedaan pada penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Siti Nur Azizah dan Raden Rachmy menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. untuk

meningkatkan perkembang social anak usia 5- 6 tahun sedangkan peneliti menggunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV. Persamaan pada penelitian yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Dalam penelitian Ketut Sudana (2022) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Perbedaan pada penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Siti Nur Azizah dan Raden Rachmy menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. untuk meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar sedangkan peneliti menggunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV. Persamaan pada penelitian yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Dalam penelitian Ade Rahma Gusti (2022) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas VIII Di Smpn 18 Kota Bengkulu Perbedaan pada penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Ade Rahma target sampel yang digunakan adalah siswa SMP kelas VIII sedangkan yang dilakukan peneliti target sampelnya adalah siswa SD kelas IV. Persamaan pada penelitian yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan sama – sama mengukur hasil belajar siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan antara lain adalah keterbatasan tempat penelitian. Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu Sekolah Dasar Kelas IV SD Muhammadiyah Medan Ajaran 2023/2024 untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kemudian Keterbatasan Waktu Penelitian, Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Dan yang terakhir Keterbatasan dalam Objek Penelitian, Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang Pengaruh Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen diawal pembelajaran hasil pretest rata-rata 57,3 sebelum *Teams Games Tournament (TGT)*. Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ditandai dari hasil nilai rata-rata post-test sebesar 72,7 yang diterapkan oleh 30 orang responden. Siswa juga lebih tertarik, fokus dan merasa termotivasi ketika belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Siswa juga merasa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sangat berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran yang konvensional.
2. Hasil belajar siswa di kelas kontrol diawal pembelajaran masih rendah dengan rata-rata hasil pretest 58,3 dan hasil posttest 66,3 diakhir pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa siswa masih rendah, sehingga dapat mengakibatkan nilai siswa berada di titik yang masih rendah.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan. Hasil uji-t

menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan nilai sig (2-tailed) = $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, saran-saran dalam penelitian. Ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan memperhatikan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yang tentunya harus memperhatikan kebutuhan dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan. Misalnya dengan menggunakan *write* dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*). Karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) juga akan melatih siswa untuk terbiasa menggunakan model pembelajaran sebagai media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Di era digital saat ini diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk memperkaya wawasan pengetahuan. Sehingga siswa dapat lebih aktif dan memiliki wawasan yang lebih besar untuk belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*) lebih ditekankan pada penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil berdasarkan hasil penelitian terkait pembelajaran menggunakan media sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- adminlp2m. (2022). Data Kualitatif-Pengertian.Metode, Jenis dan Contohnya. *Pengertian Data Kualitatif*. Retrieved from <https://lp2m.uma.ac.id/2022/04/23/data-kualitatif-pengertian-metode-jenis-serta-contohnya/>
- Arikunto, & Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Jurnal Pendidikan Anak. *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk*.
- Christiana, E. (2019). Identifikasi Bentuk kekerasan dan Penangannya di Lingkungan Sekolah Dasar. *dasar terjadinya kekerasan terhadap anak*, 1-4.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Gusti, A. R. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES*.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., . . . Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kurniasih, E., Abidin Arief, Z. A., & Wibowo, S. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF DI ERA NEW NORMAL*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Margani, S. S., Faharuddin, Setiyowati, P., Apriyadi, F., Khadijah, & Papintana. (2017). *Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak*. Sulawesi Selatan .
- Maunah, B. (2009). *Ilmu Pendidikan* (1 ed.). Yogyakarta: Yogyakarta, Teras.
- Mudyahardjo, R. (2013). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: 3.
- Muhibin, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Murarah, M. (2022). *Implikasi Prior, Knowledge, Persepsi Siswa pada kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Yogyakarta: 1.
- Panggabean, S., Widyastuti, A., Damayanti, W. K., Nurtanto, M., Subakti, H., Sianipar, L. K., . . . Cecep, H. (2021). *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis .
- Pollak, Cicchetti, & Reed. (2010). *Dampak Kekerasan* .
- Putra, H. P., Ariawan, U., & Arsa, S. (2017). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM*.

- Raharjo, S. (n.d.). *Cara Uji Normalitas Probability Dengan SPSS Detail*. Retrieved from <https://youtu.be/txn-kclWEuk>
- Rahman , A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina , Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Pengertian Pendidikan*, 4-5.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran* . Yogyakarta: Budi Utama.
- Sandra , E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS*.
- Setyawan, D. A. (2022). *Petunjuk Praktikum Uji Validitas & Reabilitas Instrumen*. In Buku Mata Kuliah.
- Siyoto, S. &. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Solichin, M. M. (n.d.). Belajar dan Mengajar Dalam Pandangan Al-Ghazali. Retrieved from <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id>
- Subuea, H. (2010). *Asas Negara Hukum, Peraturan Kebijakan & Asas-asas Umum Pemerintahan Yang Baik*. Jakarta .
- Sudana, K. (2022). Journal of Education Action Research. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team*.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2015). *Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi*. Bandung: Sinar Baru Algesino.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sukendra, K., & Atmaja, K. S. (2020). *Instrumen Penelitian* . Mahameru Press.
- Sulistio, A., & Haryanti , N. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF*. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Widoyono, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran : Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wirda , Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan,.
- Ysh , S., & Maryadi. (2015). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Yudha, R. I., Indris, & Evanita, S. (n.d.). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada SMK Bidang Manajemen Bisnis Jurusan Pemasaran di Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi. *Lingkungan Sekolah*.

LAMPIRAN 1

SILABUS

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 31 Medan

Kelas/Semester : IV (Empat)/II

Tema : 9 Kayanya Negeriku

Subtema : 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Kompetensi Inti :

K1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

K2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

K3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

K4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas,sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.5Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5. 1 Siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentukenergi, dan sumber energi alternatif. 3.5. 2 Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi dalam kehidupansehari-hari. 3.5. 3 Siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi dalam	<ul style="list-style-type: none">• Sumber energi dalam kehidupan sehari-hari• Perubahan dan bentuk energi	<ul style="list-style-type: none">• Berdiskusi tentang sumber energi dalam kehidupan sehari-hari• Mengidentifikasi perubahan bentuk energi	Lembar kerja <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	2JP	Buku Siswa

	pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi	<p>4.5.1 Siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin.</p> <p>4.5.2 Siswa mampu menyimpulkan kincir air dan kincir angin.</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--

Peneliti



Nabila Jihan Muntaz

Kepala Sekolah
 SD Muhammadiyah 31
 Medan
 SD SWASTA
 MUHAMMADIYAH-31
 MEDAN
 KBI
 MELVATIENGAH
 MUHAMMADIYAH
 Pasaribu. S. Pd. I

LAMPIRAN 2

RPP KELAS EKSPERIMEN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 31
Medan Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2
Tema	: 9. Kayanya Negeriku
Sub Tema	: 1. Kekayaan Sumber Energi
di Indonesia Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Ilmu Pengetahuan Alam

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5. 1 Siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif. 3.5. 2 Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. 3.5. 3 Siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi	4.5. 1 Siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin. 4.5. 2 Siswa mampu menyimpulkan kincir air dan kincir angin.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca tentang sumber energi, siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.
2. Melalui kegiatan pengamatan tentang sumber energi, Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui kegiatan pengamatan tentang sumber energi, siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Setelah melakukan percobaan tentang kincir air dan angin, siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin.
5. Setelah mengamati percobaan kincir dan angin air, Siswa mampu menyimpulkan kincir air dan kincir angin.

Karakter siswa yang diharapkan:

1. Religius
2. Integrasi
3. Gotong Royong
4. Tanggung Jawab
5. Peduli Lingkungan

D. MATERI

1. Sumber energi dalam kehidupan sehari-hari
2. Perubahan dan bentuk energi

E. METODE & PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Penugasan, Pengamatan, Eksperimen, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

Pendekatan : *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran. 2. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran, yang di pimpin oleh ketua kelas. 3. Guru menanyakan kabar, mengecek kesiapan siswa dengan mengisi lembar kehadiran, memeriksa kerapihan pakaian dan mengecek kondisi ruangan. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang "Kayanya Negeriku" tetapi yang akan di pelajari pada hari sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diingatkan kembali mengenai manfaat sumber energi bagi kehidupan sehari-hari. 2. Guru membuka kegiatan dengan melakukan penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan. 3. Guru membagi menjadi 6 kelompok 4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang sumber energi dan penggunaannya. <ol style="list-style-type: none"> a) Apa yang dimaksud dengan energi alternatif ? b) Sumber energi alternatif apa saja yang kalian ketahui? c) Apa saja kegunaan sumber energi alternatif ? d) Apa manfaat energi air dan angin? 5. Kemudian siswa ditugaskan secara berkelompok untuk berdiskusi mengerjakan tes. 6. Setelah melakukan percobaan, secara berkelompok menyusun sebuah kesimpulan. 	45 Menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan dengan bimbingan guru. 2. Evaluasi Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Refleksi <ol style="list-style-type: none"> a) Siswa menyampaikan kesulitan-kesulitan dari kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. b) Siswa menyampaikan kesan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. c) Siswa menyampaikan saran untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. d) Siswa memperhatikan penguatan dan pujian guru terhadap usaha yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Guru mengajak peserta didik berdoa , untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. 5. Guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran. 	10 Menit
----------------	--	-----------------

G. SUMBER

- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

RPP KELAS KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 31 Medan
Kelas / Semester : IV (Empat) / 2
Tema : 9. Kayanya Negeriku
Sub Tema : 1. Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Ilmu Pengetahuan Alam

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5. 1 Siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.
	3.5. 2 Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi dalam kehidupan

	sehari-hari. 3.5.3 Siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi	4.5.1 Siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin. 4.5.2 Siswa mampu menyimpulkan kincir air dan kincir angin.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca tentang sumber energi, siswa mampu merepresentasikan berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif.
2. Melalui kegiatan pengamatan tentang sumber energi, Siswa mampu memberi contoh manfaat berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui kegiatan pengamatan tentang sumber energi, siswa mampu mengelompokkan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
4. Setelah melakukan percobaan tentang kincir air dan angin, siswa mampu memetakan cara kerja kincir air dan kincir angin.
5. Setelah mengamati percobaan kincir dan angin air, Siswa mampu menyimpulkan kincir air dan kincir angin.

Karakter siswa yang diharapkan:

1. Religius
2. Integrasi
3. Gotong Royong
4. Tanggung Jawab
5. Peduli Lingkungan

D. MATERI

1. Sumber energi dalam kehidupan sehari-hari
2. Perubahan dan bentuk energi

E. METODE & PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Penugasan, Pengamatan, Eksperimen, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
Pendekatan : *Scientific*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran. 2. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran, yang di pimpin oleh ketua kelas. 3. Guru menanyakan kabar, mengecek kesiapan siswa dengan mengisi lembar kehadiran, memeriksa kerapihan pakaian dan mengecek kondisi ruangan. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang “Kayanya Negeriku” tetapi yang akan di pelajari pada hari sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar. 2. Siswa mengamati gambar tentang pengaruh□ contoh sumberenergi, yaitu air dan listrik. 3. Siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat. 4. Siswa diminta untuk membaca dalam hati bacaan yang berjudul “air dan listrik”. 5. Secara mandiri siswa mengamati gambar pmbangkit listrik tenaga air. Selsesai mengamati, siswa mencari keterkaitan anatar air dengan listrik. 6. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang sumber energi dan penggunaanya. <ol style="list-style-type: none"> a) Apa yang dimaksud dengan energi alternatif ? b) Sumber energi alternatif apa saja yang kalian ketahui? c) Apa saja kegunaan sumber energi alternatif ? d) Apa manfaat energi air dan angin? 7. Secara mandiri, siswa menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan. Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk 	45 Menit

	kemudian dievaluasi ketepatan jawabannya dari setiap jawaban siswa.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan dengan bimbingan guru. 2. Evaluasi Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 3. Refleksi <ol style="list-style-type: none"> a) Siswa menyampaikan kesulitan-kesulitan dari kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. b) Siswa menyampaikan kesan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. c) Siswa menyampaikan saran untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. d) Siswa memperhatikan penguatan dan pujian guru terhadap usaha yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Guru mengajak peserta didik berdo'a , untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. 5. Guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran. 	10 Menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

Peneliti



Nabila Jihan Muntaz

Wali Kelas IV A



Desifah Khairani

SD Muhammadiyah 31
Medan
Majelis Pendidikan & Pengajaran
SD SHABTA
MUHAMMADIYAH-31
MEDAN
KEL.
MELVETIYERAN
& MUHAMMADIYAH-31
Tsumerryah Pasaribu, S. Pd. I

LAMPIRAN

Data Nilai Awal Kelas Eksperimen

NO	NAMA	NILAI
1	R1	85
2	R2	80
3	R3	75
4	R4	85
5	R5	80
6	R6	75
7	R7	60
8	R8	80
9	R9	65
10	R10	85
11	R11	80
12	R12	45
13	R13	55
14	R14	60
15	R15	85
16	R16	80
17	R17	65
18	R18	70
19	R19	35
20	R20	90
21	R21	75
22	R22	80
23	R23	70
24	R24	65
25	R25	75
26	R26	80
27	R27	85
28	R28	90
29	R29	95
30	R30	75

LAMPIRAN

Data Nilai Awal Kelas Kontrol

NO	NAMA	NILAI
1	R1	90
2	R2	85
3	R3	70
4	R4	85
5	R5	75
6	R6	75
7	R7	85
8	R8	80
9	R9	80
10	R10	85
11	R11	80
12	R12	75
13	R13	55
14	R14	45
15	R15	85
16	R16	55
17	R17	80
18	R18	75
19	R19	90
20	R20	75
21	R21	75
22	R22	80
23	R23	70
24	R24	50
25	R25	75
26	R26	90
27	R27	85
28	R28	90
29	R29	95
30	R30	65

LAMPIRAN

Hasil Nilai Validitas Kelas VB SD Muhammadiyah 31 Medan

NO	NAMA	NILAI
1	R1	85
2	R2	70
3	R3	65
4	R4	75
5	R5	70
6	R6	75
7	R7	80
8	R8	90
9	R9	85
10	R10	80
11	R11	85
12	R12	85
13	R13	95
14	R14	90
15	R15	75
16	R16	90
17	R17	95
18	R18	85
19	R19	95
20	R20	80
21	R21	85
22	R22	95
23	R23	90
24	R24	90
25	R25	95

LAMPIRAN

Nilai Pre Test Kelas Eksperimen

R	NOMOR SOAL																				SKOR	NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	12	60
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	13	65
3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	7	35
4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	13	65
6	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	12	60
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11	55
8	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	11	55
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	10	50
10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	12	60
11	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	9	45
12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	12	60
13	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	10	50
14	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	10	50
15	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	10	50
16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
17	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	60
18	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8	40
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	65
20	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	11	55
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	13	65
22	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	10	50
23	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	9	45
24	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	12	60
25	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	10	50
26	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14	70
27	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11	55
28	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	65
29	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	13	65
30	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	14	70

Nilai Post Test Kelas Eksperimen

R	NOMOR SOAL																				SKOR	NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15	75
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
3	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	60
4	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14	70
5	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14	70
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
7	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
8	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	13	65
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80

11	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65
12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
13	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	14	70	
14	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	13	65	
15	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	
16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80	
17	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	15	75		
18	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	65	
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	14	70	
20	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	12	60	
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75	
22	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	70	
23	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	12	60		
24	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	70		
25	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	65		
26	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80		
27	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	13	65		
28	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75		
29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	15	75		
30	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90		

LAMPIRAN

Nilai Pre Test Kelas Kontrol

R	NOMOR SOAL																				SKOR	NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	11	55
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	12	60
3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11	55
4	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10	50
5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	13	65
6	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	13	65
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	14	70
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	14	70
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	10	50
10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	12	60
11	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	8	40
12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	10	50
13	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	11	55
14	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	10	50
15	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	12	60
16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	12	60
17	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
18	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	14	70
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	12	60
20	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	45
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	13	65
22	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	12	60
23	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11	55
24	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	11	55
25	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	9	45
26	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	12	60
27	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	9	45
28	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	65
29	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	12	60
30	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15	75

Nilai Post Test Kelas Kontrol

R	NOMOR SOAL																				SKOR	NILAI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	13	65
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	13	65
3	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	65
4	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	12	60
5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12	60
6	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
8	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11	55

10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	14	70
11	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	11	55
12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	12	60
13	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	65
14	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	12	60
15	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
16	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65
17	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	60
18	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	65
20	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	12	60
21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	70
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	15	75
23	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	12	60
24	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	11	55
25	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	11	55
26	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	14	70
27	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11	55
28	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
29	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	14	70
30	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80

LAMPIRAN 4

Rubik Penilaian Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperiment	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Post Test Eksperiment	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Pre Test Kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
	Post Test Kontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperiment	Mean	57.33	1.822	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.61	
			Upper Bound	61.06	
		5% Trimmed Mean	57.31		
		Median	60.00		
		Variance	99.540		
		Std. Deviation	9.977		
		Minimum	35		
		Maximum	80		
		Range	45		
		Interquartile Range	15		
		Skewness	.025	.427	
		Kurtosis	.216	.833	
	Post Test	Mean	72.67	1.530	

	Eksperiment	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.54		
			Upper Bound	75.80		
		5% Trimmed Mean			72.41	
		Median			70.00	
		Variance			70.230	
		Std. Deviation			8.380	
		Minimum			60	
		Maximum			90	
		Range			30	
		Interquartile Range			15	
		Skewness			.432	.427
		Kurtosis			-.440	.833
		Pre Test Kontrol	Mean			58.33
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	54.82		
			Upper Bound	61.85		
	5% Trimmed Mean			58.15		
	Median			60.00		
	Variance			88.506		
	Std. Deviation			9.408		
	Minimum			40		
Maximum			80			
Range			40			
Interquartile Range			15			
Skewness			.221	.427		
Kurtosis			-.148	.833		
Post Test Kontrol	Mean			66.33	1.477	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.31			

		Upper Bound	69.35	
		5% Trimmed Mean	66.20	
		Median	65.00	
		Variance	65.402	
		Std. Deviation	8.087	
		Minimum	55	
		Maximum	80	
		Range	25	
		Interquartile Range	15	
		Skewness	.164	.427
		Kurtosis	-1.097	.833

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.272	3	116	.845
	Based on Median	.223	3	116	.880
	Based on Median and with adjusted df	.223	3	108.429	.880
	Based on trimmed mean	.284	3	116	.837

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperiment	.139	30	.146	.975	30	.696
	Post Test Eksperiment	.158	30	.054	.942	30	.101
	Pre Test Kontrol	.130	30	.200*	.974	30	.639
	Post Test Kontrol	.150	30	.084	.922	30	.061

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Group Statistics

	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Modul Pembelajaran A	30	72.67	8.380	1.530
	Modul Pembelajaran B	30	66.33	8.087	1.477

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	1.000	2.979	58	.004	6.333	2.126	2.077	10.590
	Equal variances not assumed			2.979	57.927	.004	6.333	2.126	2.077	10.590

LAMPIRAN 5

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama :

No Absen :

Kelas : **IV (Empat)**

Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Alam**

Sekolah :

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c,

atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
b. 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5
2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!
 - (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
 - (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
 - (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
 - (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 3 c. 2 dan 3
b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



4. Perhatikan gambar berikut!



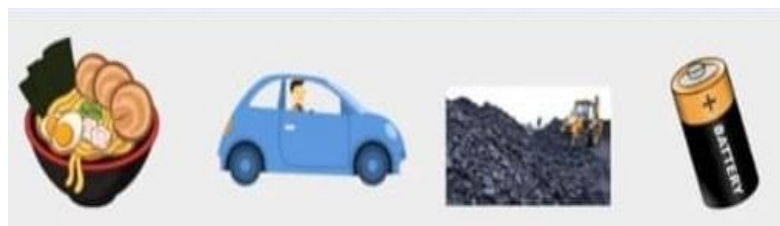
Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak
- b. Cahaya
- c. Listrik
- d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)



(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik
- b. Energi panas dan energi gerak
- c. Energi cahaya dan energi kimia
- d. Energi cahaya dan energi gerak

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2
- b. 3, 2, dan 1
- c. 2, 1, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas
- b. Energi cahaya
- c. Energi kimia
- d. Energi listrik

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- a. Energi listrik menjadi energi gerak
- b. Energi listrik menjadi energi panas
- c. Energi listrik menjadi energi bunyi
- d. Energi listrik menjadi energi cahaya



10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	<i>Radiotape</i>
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c.	Energi listrik menjadi energi bunyi	<i>Hair dryer</i>
d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!

Energi Alternatif	
 Gambar 1	 Gambar 2

Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
- b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
- c. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin
- d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1.Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2.Lampu menyala	2.Atur kecepatan angin
3.Atur kecepatan aliran air	3.Arahkan kipas angin pada kincir

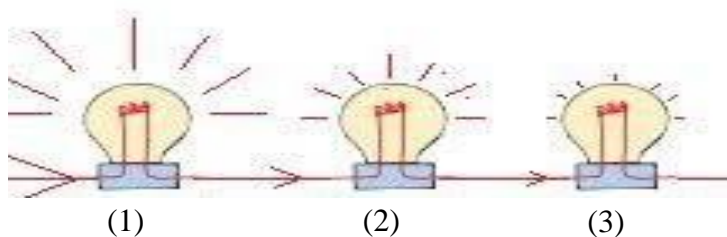
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ketempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup
- d. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasnya aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c.	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- a. PLTA
- b. PLTB
- c. PLTS
- d. PLTN

18. Kapanjangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara
- b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu(angin)
- c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
- d. Pembangkit Listrik Tenaga Air

19. Kincir angin merupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
- b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
- c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
- d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angina

20. Lokasi dan kondisi kincir air dan kincir angin yang tepat adalah...

Kincir Air	Kincir Angin
a. Diletakan di bendungan	Diletakan di daerah perkotaan
b. Diletakan di aliran air yang deras	Diletakan di daerah pantai
c. Diletakan di kolam ikan	Diletakan di daerah pegunungan
d. Diletakan di air terjun	Diletakan di daerah yang lapang

Kunci Jawaban Pretest dan Posttest

1.	B	11.	B
2.	D	12.	C
3.	A	13.	D
4.	C	14.	A
5.	C	15.	D
6.	D	16.	C
7.	D	17.	A
8.	D	18.	B
9.	A	19.	B
10.	D	20.	D

LAMPIRAN 6
Hasil Penelitian

Hasil Nilai Pre Test Kelas Eksperimen

E = 12
= 8

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama	: SAFRIDA FATIMAH RABIHAI
No Absen	:
Kelas	: IV (Empat)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah	:

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
 b. 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5

2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

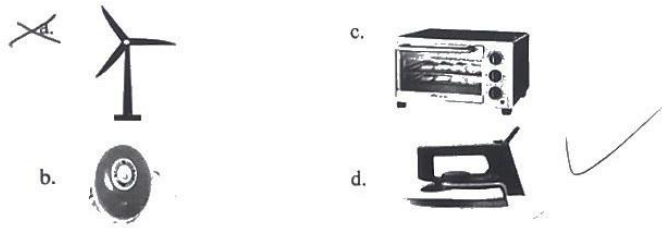
- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
- (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 3 ~~b. 2 dan 3~~
b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

X

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



4. Perhatikan gambar berikut!



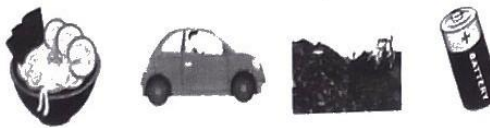
Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak
- b. Cahaya
- c. Listrik
- d. ~~Kimia~~ ✓

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)

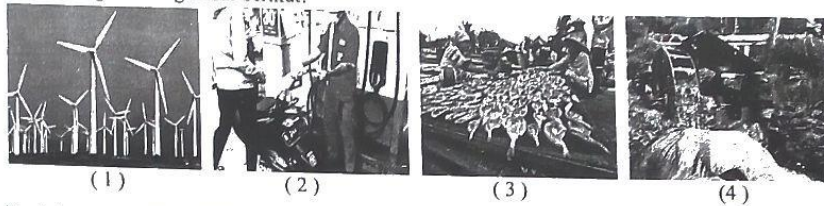


(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik c. Energi cahaya dan energi kimia
~~b. Energi panas dan energi gerak~~ d. Energi cahaya dan energi gerak

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



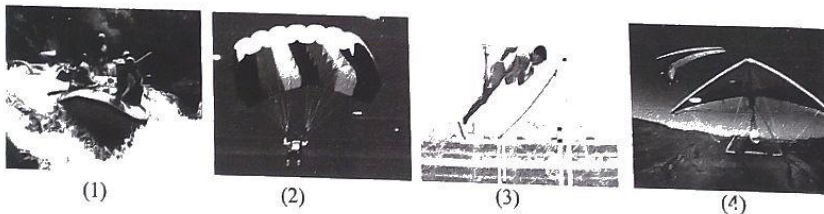
Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2 ~~b. 2, 1, dan 4~~
b. 3, 2, dan 1 d. 1, 3, dan 4

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas c. Energi kimia
b. Energi cahaya ~~d. Energi listrik~~

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2 c. 2 dan 3
b. 1 dan 3 ~~d. 2 dan 4~~

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



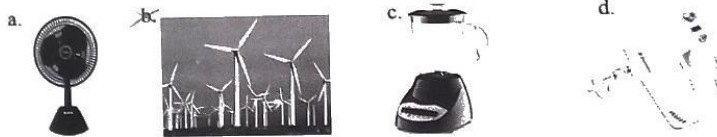
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- Energi listrik menjadi energi gerak c. Energi listrik menjadi energi bunyi
 Energi listrik menjadi energi panas d. Energi listrik menjadi energi cahaya

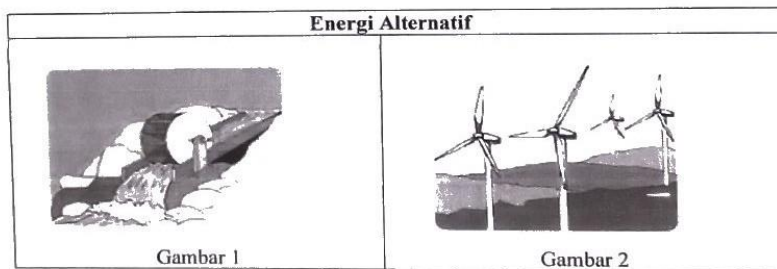
10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	Radiotape
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
<input checked="" type="checkbox"/>	Energi listrik menjadi energi bunyi	Hair dryer
d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!

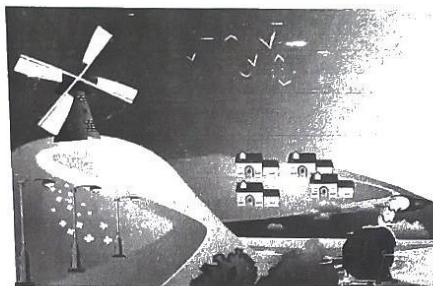


Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
 Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

~~d.~~ Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasnya aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan iebih tinggi
c.	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- ~~a.~~ PLTA c. PLTS
b. PLTB d. PLTN

18. Kepanjangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu ~~d.~~ Pembangkit Listrik Tenaga Air (angin)

19. Kincir angin merupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
~~c.~~ Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama	: Khairunisa
No Absen	:
Kelas	: IV (Empat) B
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah	: Muhammadiyah

B = 9

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

✓ Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah..

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
~~b. 1, 2, dan 5~~ d. 1, 3, dan 5

Handwritten scribble with the number '45' circled.

✗ 2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
- (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 3 ✗ 2 dan 3
 b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



b.



c.



d.



4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak Listrik
b. Cahaya d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)

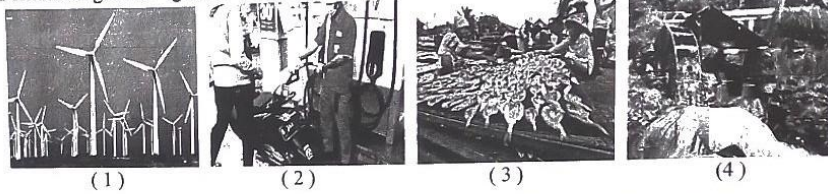


(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik
- b. Energi panas dan energi gerak
- c. Energi cahaya dan energi kimia
- d. Energi cahaya dan energi gerak

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



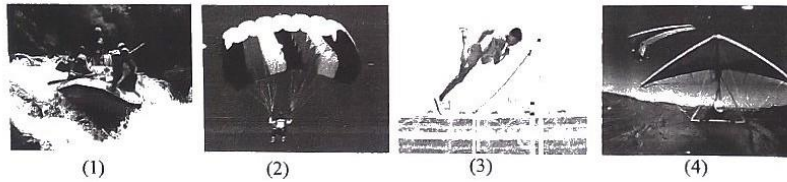
Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2
- b. 3, 2, dan 1
- c. 2, 1, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas
- b. Energi cahaya
- c. Energi kimia
- d. Energi listrik

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

Perhatikan gambar dibawah ini!



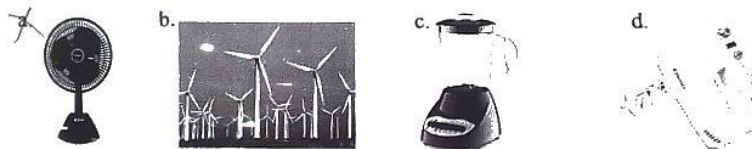
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- a. Energi listrik menjadi energi gerak Energi listrik menjadi energi bunyi
 b. Energi listrik menjadi energi panas d. Energi listrik menjadi energi cahaya

13. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	<i>Radiotape</i>
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c.	Energi listrik menjadi energi bunyi	<i>Hair dryer</i>
<input checked="" type="checkbox"/> d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!

Energi Alternatif	
 Gambar 1	 Gambar 2

Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
 b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
 c. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

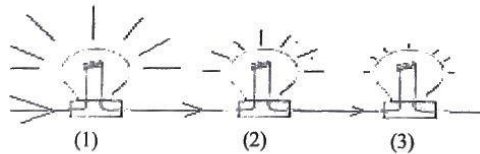
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

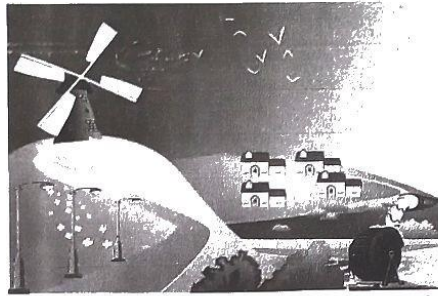


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

d. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasny aliran air	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c.	Derasny aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- a. PLTA
- b. PLTB
- c. PLTS
- d. PLTN

18. Kepanjangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara
- b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (angin)
- c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
- d. Pembangkit Listrik Tenaga Air

19. Kincir angin merupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
- b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
- c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
- d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama : NATIA DAHA
 No Absen :
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Sekolah :

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

b=6
s=14

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4 ✓
~~X~~ 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5 ✓

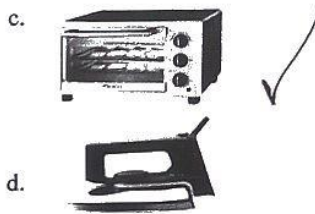
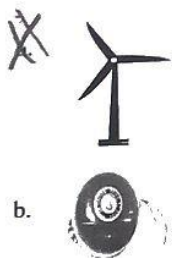
2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
 (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
 (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
 (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- ~~X~~ 1 dan 3 c. 2 dan 3 ~~X~~
 b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak c. Listrik ✗
- ~~b. Cahaya~~ d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)

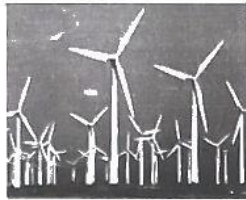


(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik c. Energi cahaya dan energi kimia
 b. Energi panas dan energi gerak d. Energi cahaya dan energi gerak

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2 c. 2, 1, dan 4
 b. 3, 2, dan 1 d. 1, 3, dan 4

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas c. Energi kimia
 b. Energi cahaya d. Energi listrik

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Jenis olah. aga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2 c. 2 dan 3
 b. 1 dan 3 d. 2 dan 4

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

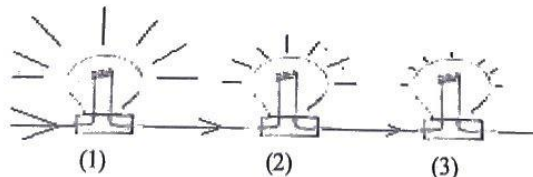
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- ~~b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1~~
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- ~~a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar~~
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

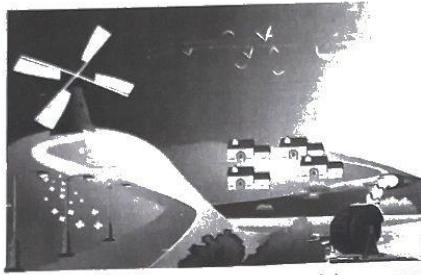


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- ~~b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang~~
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

d. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasnya aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
<input checked="" type="checkbox"/>	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- a. PLTA c. PLTS
 PLTB d. PLTN

18. Kapanjangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (angin) Pembangkit Listrik Tenaga Air

19. Kincir angin meupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
 b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

kelompok : bintang sabit 2

No.:

B = 3

Date:

6. d. 1, 3, dan 4 ✓

7. d. energi listrik ✓

8. d. 2 dan 4 ✓

9. e. energi listrik menjadi energi bunyi ✗

10. a. energi listrik menjadi energi cahaya ✗

- eyza

-Dea

-Nisa

-alya mugbita

Hasil Pre Test Kelas Kontrol

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama	: Khaira Salsabilah
No Absen	:
Kelas	: IV (Empat) 4-A
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah	: SB Muhammadiyah 31 Meran

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
b. 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5

X

2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
- (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

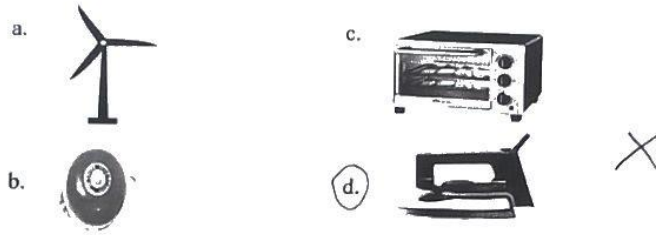
- a. 1 dan 3 c. 2 dan 3
b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

X

B: 7
P: Adzani



3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



4. Perhatikan gambar berikut!



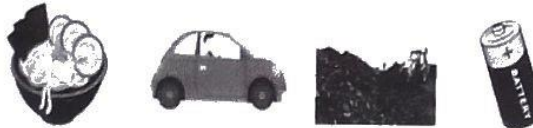
Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak c. Listrik ✓
b. Cahaya d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)



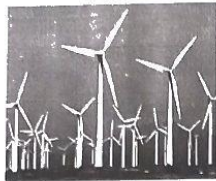
(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik c. Energi cahaya dan energi kimia
b. Energi panas dan energi gerak d. Energi cahaya dan energi gerak

✗

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



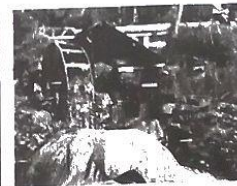
(1)



(2)



(3)



(4)

Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2 c. 2, 1, dan 4
b. 3, 2, dan 1 d. 1, 3, dan 4

✗

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas c. Energi kimia
b. Energi cahaya d. Energi listrik

✓

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2 c. 2 dan 3
b. 1 dan 3 d. 2 dan 4

✗

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



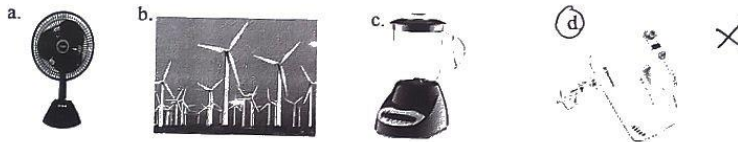
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- a. Energi listrik menjadi energi gerak c. Energi listrik menjadi energi bunyi ✓
 b. Energi listrik menjadi energi panas d. Energi listrik menjadi energi cahaya

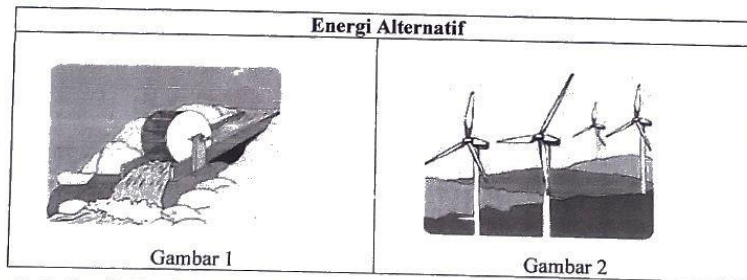
10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	Radiotape
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c.	Energi listrik menjadi energi bunyi	Hair dryer
d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!



Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
 b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air ✓
 c. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

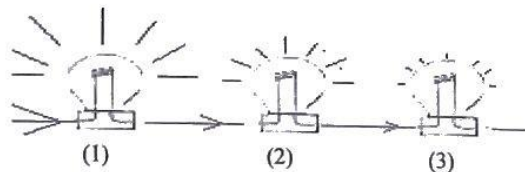
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar ✓
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

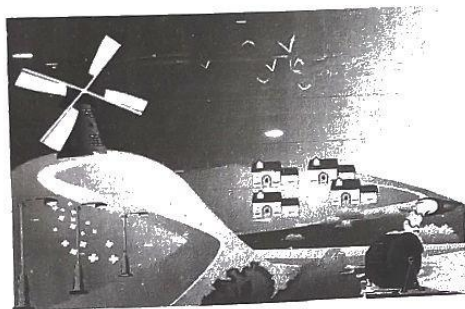


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang ✓
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

d. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasnya aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
<input checked="" type="radio"/> b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c.	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- a. PLTA c. PLTS
 b. PLTB d. PLTN

18. Kembangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
 b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu d. Pembangkit Listrik Tenaga Air (angin)

19. Kincir angin merupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
 b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
 c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
 d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama : Nabila Almaria
No Absen :
Kelas : IV (Empat)A
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah : SD Muhammadiyah 31

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
X 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5

2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
(2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
(3) Akan habis jika di pakai terus menerus
(4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- X 1 dan 3 c. 2 dan 3
b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

B: 11
P: Daffa
S: g
55

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak Listrik
 b. Cahaya d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)

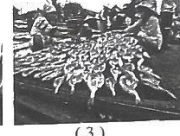
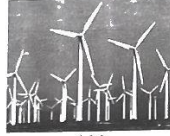


(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik Energi cahaya dan energi kimia ✓
b. Energi panas dan energi gerak d. Energi cahaya dan energi gerak

6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



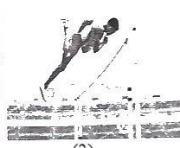
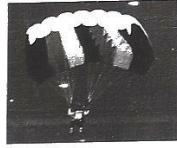
Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2 c. 2, 1, dan 4
b. 3, 2, dan 1 1, 3, dan 4 ✓

7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas c. Energi kimia
b. Energi cahaya Energi listrik ✓

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2 2 dan 3 ✓
b. 1 dan 3 d. 2 dan 4

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



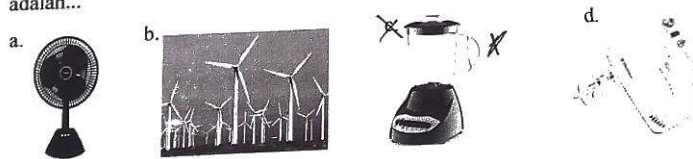
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- Energi listrik menjadi energi gerak Energi listrik menjadi energi bunyi
 Energi listrik menjadi energi panas Energi listrik menjadi energi cahaya

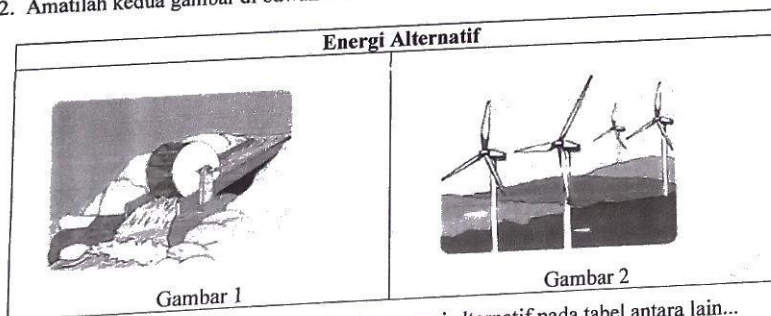
10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	Radiotape
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c.	Energi listrik menjadi energi bunyi	Hair dryer
d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!



Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
 Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
 Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

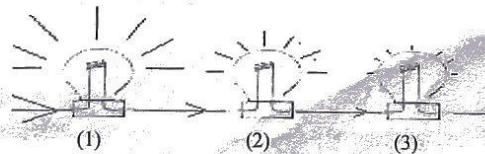
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2 ✓
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar ✓
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

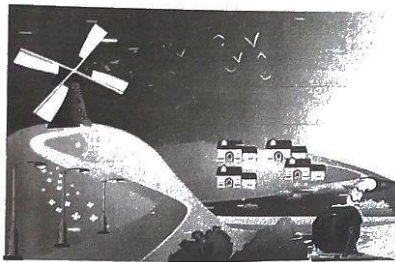


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

Kincir Air	Kincir Angin
a. Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh derasny aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b. Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c. Derasny aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d. Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- PLTA c. PLTS
 PLTB d. PLTN

18. Kapanjangan dari PLTB yaitu...

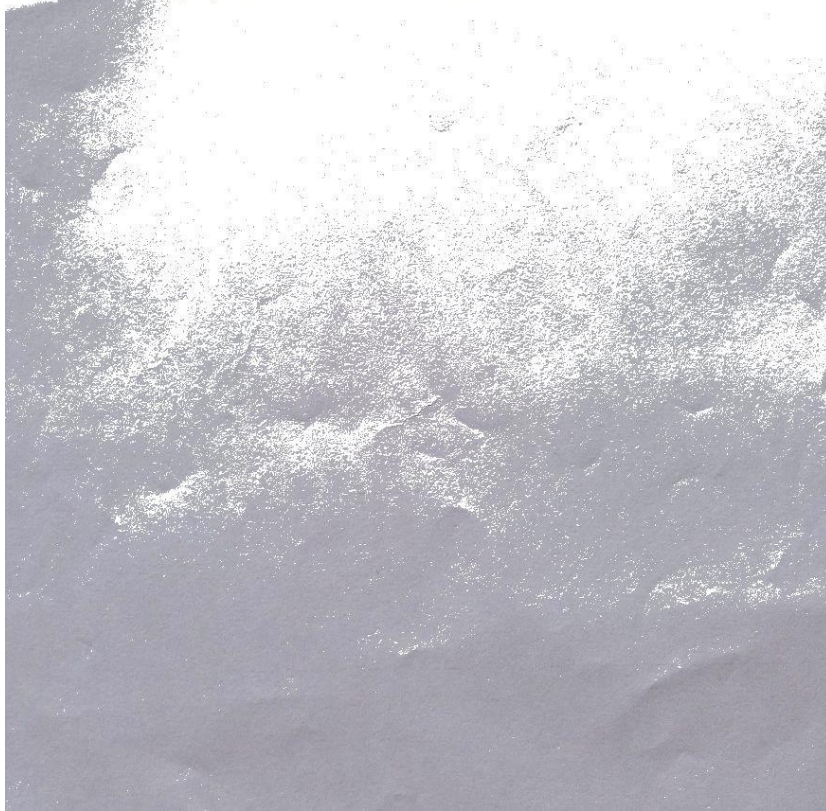
- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
 Pembangkit Listrik Tenaga Bayu d. Pembangkit Listrik Tenaga Air (angin)

19. Kincir angin meupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
 Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

20. Lokasi dan kondisi kincir air dan kincir angin yang tepat adalah...

Kincir Air	Kincir Angin
a. Diletakan di bendungan	Diletakan di daerah perkotaan
b. Diletakan di aliran air yang deras	Diletakan di daerah pantai
c. Diletakan di kolam ikan	Diletakan di daerah pegunungan
d. Diletakan di air terjun ✓	Diletakan di daerah yang lapang



SOAL PRETEST DAN POST TEST

Nama : Hanif Junadah
No Absen :
Kelas : IV (Empat) A
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah : SD Muhammadiyah 31

F. Terimakasih
5 4
B. 13

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 5
- c. 1, 3, dan 4
- d. 1, 3, dan 5



2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
- (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 3
- b. 1 dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...✓

a.



c.



b.



d.



4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...✓

- a. Gerak c. Listrik
b. Cahaya d. Kimia

5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(A)

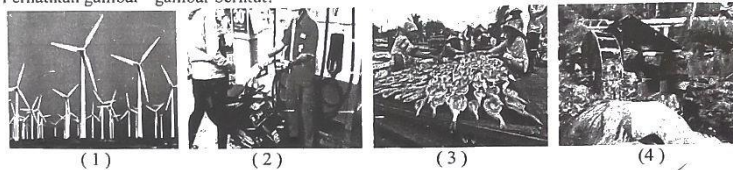


(B)

Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik
- b. Energi cahaya dan energi kimia
- c. Energi panas dan energi gerak
- d. Energi cahaya dan energi gerak

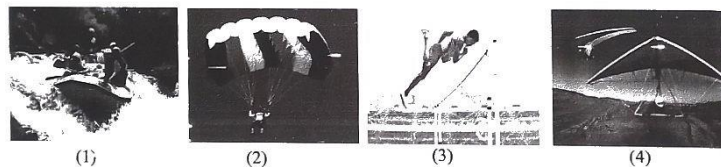
6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2
 - b. 3, 2, dan 1
 - c. 2, 1, dan 4
 - d. 1, 3, dan 4
7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...
- a. Energi panas
 - b. Energi cahaya
 - c. Energi kimia
 - d. Energi listrik

8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



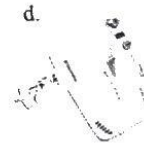
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah..X

- a. Energi listrik menjadi energi gerak Energi listrik menjadi energi bunyi
 b. Energi listrik menjadi energi panas d. Energi listrik menjadi energi cahaya

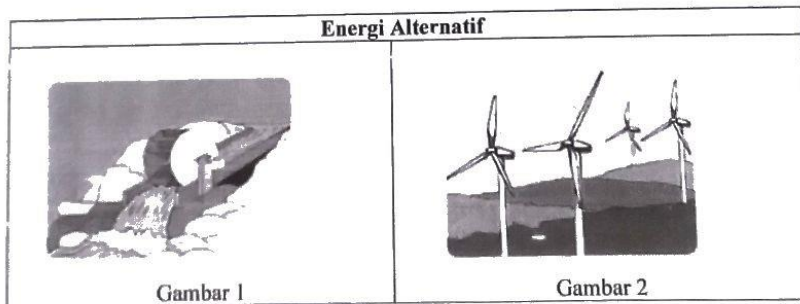
10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah..X

	Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a.	Energi listrik menjadi energi cahaya	Radiotape
b.	Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c.	Energi listrik menjadi energi bunyi	Hair dryer
<input checked="" type="radio"/> d.	Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah..X



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!



Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain..X

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
 b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
 c. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

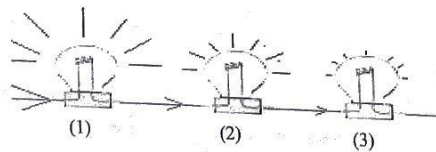
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah.

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah.

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

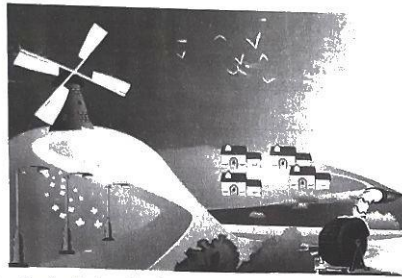


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah.

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

d. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali. X

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh derasnya aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c.	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah. ✓

- a. PLTA c. PLTS
b. PLTB d. PLTN

18. Kapanjangan dari PLTB yaitu. ✓

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu d. Pembangkit Listrik Tenaga Air (angin)

19. Kincir angin merupakan. ✓

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

20. Lokasi dan kondisi kincir air dan kincir angin yang tepat adalah.

Kincir Air	Kincir Angin
a. Diletakan di bendungan	Diletakan di daerah perkotaan
b. Diletakan di aliran air yang deras	Diletakan di daerah pantai
c. Diletakan di kolam ikan	Diletakan di daerah pegunungan
<input checked="" type="radio"/> d. Diletakan di air terjun	Diletakan di daerah yang lapang

Hasil Tes Kelas V B SD Muhammadiyah 31 Medan

Nama : Abdillah Malik
No Absen : 3
Kelas : ~~IV (Empat)~~ V (Lima)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Sekolah :

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d!

1. Perhatikan tabel sumber energi di bawah ini!

No	Sumber Energi
1.	Air
2.	Angin
3.	Batu bara
4.	Minyak bumi
5.	Matahari

Sumber energi yang merupakan energi alternatif adalah...

- a. 1, 2, dan 3 c. 1, 3, dan 4
 b. 1, 2, dan 5 d. 1, 3, dan 5

2. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (2) Tidak menimbulkan pencemaran lingkungan apabila digunakan
- (3) Akan habis jika di pakai terus menerus
- (4) Tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus

Berdasarkan pernyataan tersebut, kelebihan sumber energi alternatif terdapat pada nomor...

- a. 1 dan 3 c. 2 dan 3
b. 1 dan 4 d. 2 dan 4

$$B = 17$$

$$S = 3$$



3. Di bawah ini merupakan contoh benda yang termasuk ke dalam bentuk energi gerak adalah...



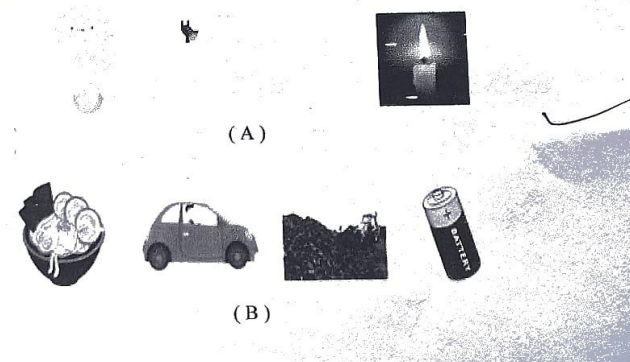
4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas termasuk dalam bentuk energi...

- a. Gerak Listrik
b. Cahaya d. Kimia

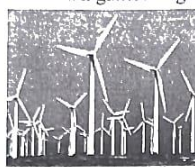
5. Perhatikan gambar - gambar berikut!



Bentuk energi yang terdapat pada gambar a dan b adalah...

- a. Energi panas dan energi listrik ✗ Energi cahaya dan energi kimia
 b. Energi panas dan energi gerak d. Energi cahaya dan energi gerak

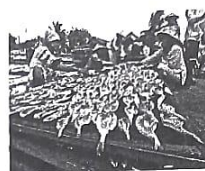
6. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Kegiatan yang menunjukkan pemanfaatan sumber energi alternatif terdapat pada gambar...

- a. 4, 3 dan 2 c. 2,1, dan 4
 b. 3, 2, dan 1 ✗ 1,3, dan 4

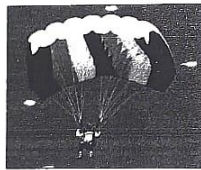
7. Energi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari - hari adalah...

- a. Energi panas c. Energi kimia
 b. Energi cahaya ✗ Energi listrik

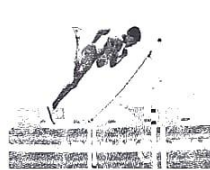
8. Perhatikan gambar - gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Jenis olahraga yang memanfaatkan sumber energi angin ditunjukkan pada gambar nomor...

- a. 1 dan 2 c. 2 dan 3
 b. 1 dan 3 ✗ 2 dan 4

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



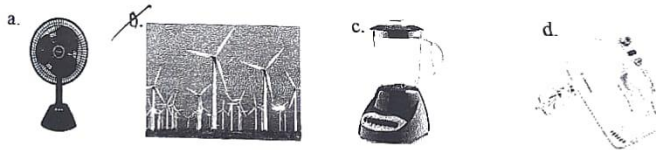
Perubahan energi yang terjadi pada alat seperti pada gambar di atas adalah...

- a. Energi listrik menjadi energi gerak c. Energi listrik menjadi energi bunyi
 b. Energi listrik menjadi energi panas d. Energi listrik menjadi energi cahaya

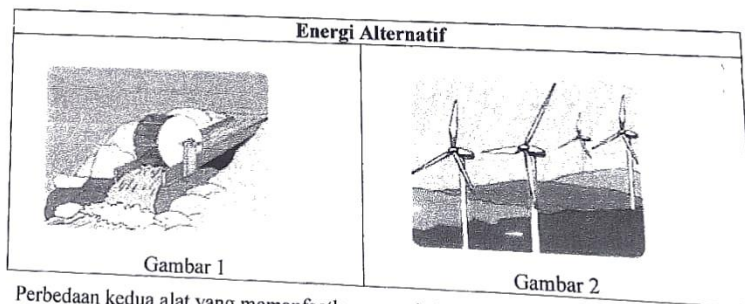
10. Pasangan yang tepat antara perubahan energi dengan contoh alatnya dalam tabel berikut adalah...

Perubahan Energi yang Terjadi	Contoh Alat
a. Energi listrik menjadi energi cahaya	Radiotape
b. Energi listrik menjadi energi gerak	Solder
c. Energi listrik menjadi energi bunyi	Hair dryer
<input checked="" type="checkbox"/> d. Energi listrik menjadi energi panas	Setrika

11. Perubahan energi gerak menjadi energi listrik terdapat pada gambar di bawah ini adalah...



12. Amatilah kedua gambar di bawah ini!



Perbedaan kedua alat yang memanfaatkan energi alternatif pada tabel antara lain...

- a. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan angin
 b. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi matahari dan air
 c. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan angin

d. Gambar 1 dan gambar 2 memanfaatkan sumber energi air dan panas bumi

13. Perhatikan Tabel di bawah ini!

Kincir Air	Kincir Angin
1. Arahkan selang air pada kincir	1. Lampu menyala
2. Lampu menyala	2. Atur kecepatan angin
3. Atur kecepatan aliran air	3. Arahkan kipas angin pada kincir

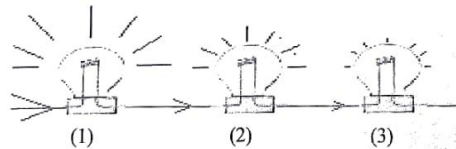
Urutan cara kerja yang tepat untuk menggerakkan kincir angin dan air sampai menghasilkan listrik adalah...

- a. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 1, 2, dan 3
- b. Kincir air : 3, 2, dan 1
Kincir angin : 3, 2, dan 1
- c. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 2, 1, dan 3
- d. Kincir air : 1, 3, dan 2
Kincir angin : 3, 2, dan 1

14. Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Aliran air yang deras merupakan sumber energi gerak. Arus air terjun dan sungai dimanfaatkan untuk memutar turbin sehingga menghasilkan listrik. Pernyataan yang tepat untuk kincir air adalah...

- a. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- b. Semakin deras aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil
- c. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin lambat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin besar
- d. Semakin sedikit aliran air maka perputaran kincir semakin cepat sehingga energi listrik yang dihasilkan semakin kecil

15. Perhatikan gambar nyala lampu yang dihasilkan kincir air di bawah ini!

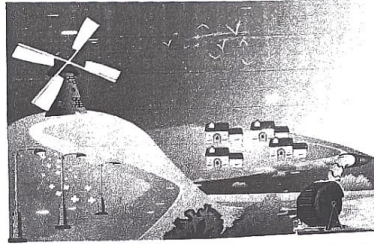


Berdasarkan gambar di atas, pernyataan yang tepat mengenai nyala lampu adalah...

- a. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- b. Gambar 2 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu sedang
- c. Gambar 3 nyala lampu terang sedangkan gambar 1 nyala lampu redup

15. Gambar 1 nyala lampu terang sedangkan gambar 3 nyala lampu redup

16. Perhatikan gambar perbedaan kincir air dan angin di bawah ini!



Perbedaan kincir air dan kincir angin yang sesuai dengan gambar di atas, kecuali...

	Kincir Air	Kincir Angin
a.	Kecapatan putaran kincir ditentukan oleh derasny aliran air	Kecepatan putaran kincir ditentukan oleh kuat lemahnya tiupan angin
<input checked="" type="checkbox"/> b.	Posisi kincir diletakan di bawah	Posisi kincir diletakan lebih tinggi
c.	Derasnya aliran air diubah menjadi energi gerak sehingga menghasilkan Listrik	Tiupan angin diubah menjadi energi listrik sehingga menghasilkan gerak
d.	Berada di daerah aliran air	Berada di daerah ladang luas berangin

17. Pembangkit yang menggunakan air sebagai sumber penghasil listriknya adalah...

- a. PLTA c. PLTS
 b. PLTB d. PLTN

18. Kepanjangan dari PLTB yaitu...

- a. Pembangkit Listrik Tenaga Batu bara c. Pembangkit Listrik Tenaga Bumi
 b. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (angin) d. Pembangkit Listrik Tenaga Air

19. Kincir angin meupakan...

- a. Alat yang berbentuk seperti roda dan tidak mempunyai baling-baling
 b. Alat yang memiliki baling-baling yang dapat menciptakan listrik dari energi angin
 c. Alat yang memiliki baling-baling yang digerakan oleh air
 d. Alat yang berbentuk seperti roda yang digerakan oleh angin

20. Lokasi dan kondisi kincir air dan kincir angin yang tepat adalah...

Kincir Air	Kincir Angin
a. Diletakan di bendungan	Diletakan di daerah perkotaan
b. Diletakan di aliran air yang deras	Diletakan di daerah pantai
c. Diletakan di kolam ikan	Diletakan di daerah pegunungan
<input checked="" type="checkbox"/> Diletakan di air terjun	Diletakan di daerah yang lapang





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : NABILA JIHAN MUNTAZ
 N P M : 1902090201
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Analisis Dampak Kekerasan Anak di Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar di Sekolah.	
	Pengaruh Tingkat Perhatian Orang Tua dan Penguatan Guru Terhadap Edukasi Seksual Pada Siswa Sekolah Dasar.	
	Analisis Relialisasi Pendidikan PAI Realistik Pada Buku Guru dan Buku Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas 5 SD.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Januari 2023

Hormat Pemohon,

(NABILA JIHAN MUNTAZ)

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Analisis Dampak Kekerasan Anak di Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar di Sekolah ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.PdI.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Januari 2023
Hormat Pemohon,

(NABILA JIHAN MUNTAZ)

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 527 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nabila Jihan Muntaz**
N P M : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Analisis Dampak Kekerasan Anak di Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar di Sekolah

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 27 Januari 2024

Medan, 05 Rajab 1444 H
27 Januari 2023 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nabila Jihan Muntaz
N.P.M : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Analisis Dampak Kekerasan Di Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah

Menjadi:

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Muhammadiyah 31 Medan TA. 2022/2023

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2023

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Hormat Pemohon

Nabila Jihan Muntaz



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KPI/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 2623 /U.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 23 Dzulhijjah 1444 H
Lamp : --- 12 Juli 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 31 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nabila Jihan Muntaz**
N P M : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan T.A. 2022/2023

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. H. Samsuryanita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****



LAMPIRAN 12

Surat Balasan Sekolah



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
CABANG MUHAMMADIYAH HELVETIA MEDAN
SD MUHAMMADIYAH 31 MEDAN

NPSN : 10220768

STATUS AKREDITASI : A

Alamat : Jl. Tanjung IV Blok III Perumnas Helvetia Medan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Ka. SDS Muhammadiyah 31 Medan Kecamatan Medan Helvetia Kabupaten Deli Serdang, menerangkan bahwa :

Nama : NABILA JIHAN MUNTAZ
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Memang benar yang bersangkutan telah mengadakan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 31 Medan Ta.2022/2023".

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah,

SDS Muhammadiyah 31 Medan



Tsahariyah Pasaribu, S. Pd. I.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Analisis Dampak Kekerasan di Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar di Sekolah

Pada hari Rabu, tanggal 12 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 12 April 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Unggul | Cerdas | Terpercaya
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nabila Jihan Muntaz
NPM : 1902090201
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Analisis Dampak Kekerasan di Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar di Sekolah

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nabila Jihan Muntaz
 NPM : 1902090201
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Analisis Dampak Kekerasan di Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar di Sekolah

Revisi / Perbaikan :	
No	Uraian/Saran Perbaikan
09/06/2023	Perbaikan Judul
14/06/2023	Perbaikan untuk BAB 1
19/06/2023	Perbaikan referensi
26/06/2023	Perbaikan pada At Teknik Analisis Data
10/07/2023	Perbaikan pada Permetikan Proposal

Medan, April 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nabila Jihan Muntaz, atau akrab disapa Nabila, lahir di Tanjung Morawa 13 Juni 2001. Penulis merupakan anak ke-dua dari Bapak Mukti Pringgo dan Ibu Sri Rahayu. Menempuh pendidikan di SDN 105855 Tanjung Morawa tahun 2008-2013, MTsN 1 Deli Serdang 2013-2016, MAN 2 Deli Serdang 2016-2019, dan melanjutkan pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) (2019-2023).

Selain kuliah peneliti juga mengikuti organisasi seperti Gerakan Sumut Mengajar sebagai anggota, peneliti juga pernah mengikuti salah satu program kampus merdeka yaitu pertukaran mahasiswa merdeka 2 (PMM 2) di Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2022.

Karena sejatinya kesempurnaan hanya milik Sang Maha Pencipta, maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran mengenai skripsi ini, yang dapat disamapaikan kepada penulis di alamat email nabilajihan757@gmail.com .

LAMPIRAN 18

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi Link Video

<https://youtube.com/shorts/gjMXQyNbqFA?feature=share>

2. Dokumentasi Foto



Dokumentasi Observasi





Dokumentasi Kelas Eksperimen (IV B)





(Dokumentasi Kelas Kontrol (IV A))



(Dokumentasi Kelas V B)