

Penerapan Kooperatif Tipe Team Game Tuornament pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN Kota Jambi

Asnelly

MIN Kota Jambi

e-mail asnelyasnely4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIN Kota Jambi, untuk penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIN Kota Jambi, untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak di kelas IV MIN Kota Jambi setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek peneliti dikelas IV MIN Kota Jambi yang terdiri dari 24 siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas pada saat tes awal 56,85 dari 24 siswa terdapat (28,57%) atau hanya 7 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar dan (71,43%) atau 17 siswa yang dinyatakan belum tuntas belajar pada materi gaya dan gerak. Dan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 61,71 dari 17 siswa dengan nilai rata-rata kelas sampai 61,71 dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas hanya berjumlah 10 siswa (55%). Kemudian pada siklus II meningkat dari 24 siswa jumlah siswa yang tuntas mencapai 20 siswa atau 85% dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas hanya berjumlah 4 orang siswa atau 15% dengan nilai rata-rata kelas 84. Dengan demikian, hasil siklus II inilah yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tuornament, Hasil Belajar, IPA.*

Abstract

This study aims to find out how to improve student learning outcomes before using the TGT cooperative learning model (Teams Games Tournament) on force and motion material in class IV MIN Jambi City, for the application of the TGT cooperative learning model on force and motion material in class IV MIN Jambi City, to find out student learning outcomes on force and motion material in class IV MIN Jambi City after using the TGT cooperative learning model. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with research subjects in class IV MIN Jambi City consisting of 24 students. The results of the study showed that the average value of the class during the initial test was 56.85 out of 24 students (28.57%) or only 7 students who were included in the complete learning category and (71.43%) or 17 students who were stated to have not completed their studies on force and motion. And in cycle I the class average score increased to 61.71 out of 17 students with a class average score of up to 61.71 and students who were declared incomplete were only 10 students (55%). Then in cycle II it increased from 24 students the number of students who passed reached 20 students or 85% and students who were declared not deaf only numbered 4 students or 15% with an average grade of 84. Thus, the results of cycle II showed that the use of the cooperative learning model type TGT (Teams Games Tournament) is able to improve student learning outcomes in the science subject matter of force and motion.

Keywords: *Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament, Learning Outcomes, Science*

PENDAHULUAN

Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan adalah “suatu usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan” (Syaiful Bahri Djamarah, 2021:34). Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan adalah “untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,” berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hasil proses pendidikan pada tiap taraf perkembangan manusia turut menentukan corak kepribadiannya. Kepribadian itu adalah suatu pola tingkah laku yang kompleks yang ada pada tiap individu (pribadi). Pendidikan sebagai suatu proses mencakup semua bentuk aktivitas yang membantu anak didik menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial, meneruskan adat istiadat, kebiasaan, peraturan, hukum kepercayaan, keyakinan, bahasa, bentuk-bentuk kelompok sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rosdiana A. Bakar, 2012:78).

Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar di Indonesia yang menyelenggarakan program pendidikan selama 6 tahun. Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting untuk dialami oleh setiap warga negara Indonesia, sebab melalui pendidikan di SD seseorang dapat memperoleh kemampuan dasar yang dapat digunakan untuk jenjang yang lebih tinggi lagi. Keberhasilan pendidikan di SD/MI sangat mempengaruhi keberhasilan pada jenjang yang lebih tinggi, oleh sebab itu mutu pendidikan di SD/MI harus selalu dibina sehingga menjadi SD/MI yang berkualitas.

Untuk mencapai SD/MI yang berkualitas, kegiatan pembelajaran harus lebih menekankan pada keaktifan peserta didik, dan untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik, maka peran guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran sangat menentukan dalam membentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi dan media yang tepat dan efektif.

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa belum bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik, seperti berdiskusi, bertanya dan menyampaikan pendapat untuk memecahkan suatu masalah, sehingga siswa hanya cenderung menerima pelajaran saja. Selain itu, dengan memberikan pelajaran dalam bentuk yang tidak bervariasi dapat menyebabkan siswa

menjadi bosan pada saat pelajaran berlangsung, sehingga dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk sulit menerima pelajaran di dalam kelas.

Materi tentang gaya dan gerak merupakan materi yang ada pada mata pelajaran IPA semester I tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi, peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih rendah. Selain itu, peneliti melihat tidak ada model mengajar yang guru gunakan dalam proses belajar dan dapat dikatakan guru hanya menggunakan metode konvensional. Setelah menjelaskan guru menyuruh peserta didik untuk mencatat materi pelajaran dan mempersilahkan peserta didik bertanya. Oleh sebab itu pembelajaran menjadi monoton, tidak efektif dan hanya guru yang dominan berperan aktif dan peserta didik dominan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru belum menggunakan model pembelajaran dikarenakan masih adanya berbagai kendala dalam menggunakan model yang lainnya, faktor-faktornya bisa saja guru belum terlalu menguasai model pembelajaran atau karena alat dan media yang kurang lengkap yang belum tersedia di sekolah tersebut, sehingga guru sering menggunakan metode ceramah saja tanpa digabungkan atau divariasikan dengan model mengajar yang lainnya yang lebih menarik. Pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksud untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Huitt, mengemukakan bahwa:

Rasionalitas pengembangan model pembelajaran. model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik peserta didik. Karena peserta didik memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antar individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus bervariasi (Aunurrahman,2010:190).

Dari masalah-masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari model baru dalam pembelajaran IPA yang melibatkan peserta didik secara aktif berorganisasi yang melibatkan penguasaan kompetensi harus berpusat pada peserta didik memberikan pelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada peserta didik.

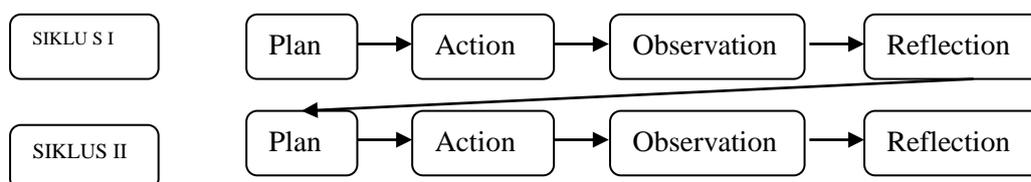
Setelah mempelajari materi gaya dan gerak ini siswa diharapkan mampu menarik kesimpulan dari kegiatan bahwa benda dapat menyebabkan benda diam menjadi bergerak. Dan benda bergerak menjadi: diam, bergerak lebih cepat, berubah arah ataupun bentuk. Oleh karena itu, agar siswa dapat mempelajari dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka guru tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah tetapi diperlukan suatu strategi yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar yaitu dengan menggunakan strategi Teams Games Tournament.

Strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang termasuk dalam belajar kooperatif. Strategi ini juga sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi siswa baik secara keseluruhan maupun individual. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa serta mengembalikan semangat belajar mereka. Strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa untuk selalu berkompetisi dalam mendukung keberhasilan belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa dengan strategi ini setiap siswa dituntut untuk berlomba-lomba untuk meraih nilai tertinggi pada pembelajaran yang dilakukannya. Di samping itu, strategi ini merupakan cara yang menyenangkan untuk berkompetisi. Strategi ini mengharuskan peserta didik untuk berkelompok dan saling bekerja sama guna mendapatkan skor tertinggi.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tuornament Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan menggunakan pendekatan Model Teams Games Tournament sebagai sasaran utama. Dimana penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sub pokok bahasan Gaya dan Gerak di Kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020 di Semester 1 sebanyak 24 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.



a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah merencanakan tindakan yaitu penyusunan skenario pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- Menyusun tes awal untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal mengenai pokok bahasan gaya dan gerak untuk materi penelitian.
- Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang diajarkan dengan menerapkan model Teams Games Tournament agar pembelajaran yang berlangsung terarah sehingga kegiatan pembelajaran efektif.
- Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.
- Mempersiapkan materi ajar dengan materi gaya dan gerak menggunakan model Teams Games Tournament.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

- Melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
- Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament.
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi pelajaran yang dibahas.
- Memberikan penjelasan atau ulasan terhadap materi yang sedang dipelajari.
- Memberikan tes hasil belajar I untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran.

3. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Pada observasi difokuskan untuk melihat aktivitas siswa saat pembelajaran yang dilakukan. Tahap pengamatan ini terdiri dari:

- Melihat dan mencatat tindakan siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.
- Melihat dan mencatat respon siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran.
- Mencatat kemampuan siswa dalam memahami materi gaya dan gerak.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan, membuat

kesimpulan, serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak untuk kemudian diperbaiki pada siklus II. Dalam tahap refleksi ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mendiskusikan dengan kolaborator (guru mitra) tentang data observasi atau catatan lapangan yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas.
- b) Berdasarkan hasil diskusi tersebut maka direncanakan tindakan atau siklus selanjutnya sesuai kebutuhan.

Setelah siklus I dilakukan belum mendapat hasil yang maksimal, maka dalam hal ini dilakukan siklus II dengan tahapan yang sama sebagai berikut:

b. Siklus II

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama seperti pelaksanaan siklus I. siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dan berdasarkan hasil refleksi siklus I, dan secara garis besar akan dijelaskan langkah-langkah siklus II sebagai berikut:

1. Perencanaan

Meninjau kembali rancangan pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil siklus I.

2. Pelaksanaan

Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sesuai revisi berdasarkan evaluasi pada siklus I, adapun langkah-langkah pembelajarannya seperti pada siklus I.

3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan yang sama seperti pada siklus I.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan untuk mendapatkan simpulan. Pada siklus ini diharapkan sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi energi panas dan energi bunyi di MIN Kota Jambi.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara.

1. Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat.³⁰ Dalam penelitian ini terbagi atas tes awal (pre test) dan tes akhir (post test) yang berupa objek tes (essay).

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki Suharsimi Arikunto, (2010).

3. Wawancara (interview)

Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan melalui tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Data observasi dipergunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan sebagai informasi dalam mengambil pertimbangan dalam usaha-usaha perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang ada.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu Wina Sanjaya,

(2013:57) mengatakan bahwa :

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam bentuk transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data bertujuan untuk melihat kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal-soal gaya dan gerak dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian Data

Data kesalahan jawaban siswa yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk penyajian dan kesalahan jawaban, hasil belajar yang diperoleh siswa dan lembar observasi hasil kegiatan belajar mengajar. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang

Memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Untuk menentukan tingkat penguasaan siswa dalam menyelesaikan tes dengan kriteria penentuan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan diikuti dari Ngalm Purwanto sebagai berikut.

Tingkat Ketuntasan	Kategori
90 – 100 %	Sangat Baik
80 – 89 %	Tinggi
65 – 79 %	Cukup
55 – 64 %	Rendah
<55%	Sangat Rendah

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara individual dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah Skor total

Dengan kriteria:

0% < KB < 65% : Siswa belum tuntas dalam belajar

65% ≤ KB ≤ 100% : siswa telah tuntas dalam belajar

Untuk mengetahui suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika kelas tersebut minimal 85% siswa yang telah tuntas belajar. Sebagaimana dikemukakan Uzer Usman, "(1) Daya serap perseorangan: seorang siswa disebut telah tuntas belajar bila ia mencapai skor 65% atau nilai 6,5. (2) Daya serap klasikal: suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila di kelas tersebut telah mendapat 85% yang telah mencapai daya serap 65%."34 Untuk mengetahui presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Banyaknya siswa yang telah mencapai daya serap } 65\% \times 100}{\text{Banyaknya subjek penilaian}}$$

PKK = Presnetase Ketuntasan Klasikal.

a) Sec ara individu seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya jika DS ≥ 65%

b) Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya apabila PKK ≥ 85%

Pada penelitian ini target yang ingin dicapai adalah persentase ketuntasan klasikal mencapai 85%. Jika target ini tercapai, maka penelitian dinyatakan sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan kembali ke siklus berikutnya. Sebaliknya jika target ini belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

c) Menarik kesimpulan/verifikasi

Dalam kegiatan ini ditarik beberapa kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tidaknya siklus I dianjurkan atas permasalahan yang diduga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama yang dilakukan adalah wawancara terhadap guru tentang bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019 pada pelajaran IPA yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa. Langkah kedua adalah melakukan observasi (pengamatan) terhadap subjek penelitian yaitu siswa tentang aktifitas mereka dalam proses pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Langkah ketiga adalah dengan melakukan pretest terkait dengan mata pelajaran IPA.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara ke guru kelas tentang sejauh mana kemampuan siswa dalam Pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di MIN Kota Jambi Kota Jambimasih mengalami hambatan. Hambatan tersebut berkaitan dengan penggunaan model atau teknik dalam Pembelajaran IPA, guru hanya menggunakan metode ceramah di kelas dalam menjelaskan. Pembelajaran yang disajikan kurang menggembarakan dan kurang bermakna, sehingga sistem pembelajaran yang digunakan diketahui masih satu arah. Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap guru pada saat proses pembelajaran.

Hasil awal yang diperoleh melalui kegiatan obserbasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian memperoleh kondisi pembelajaran IPA di kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambi tidak jauh berbeda dengan hasil yang diperoleh melalui wawancara terhadap guru. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, sibuk melakukan aktivitasnya sendiri dan bahkan menggagu proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi kelas tersebut, mengetahui sejauh mana hasil belajar yang diperoleh siswa peneliti melakukan pretest yang bertujuan untuk memahami kemampuan awal siswa sebagai subjek penelitian. Selain itu pra tindakan digunakan untuk mengetahui gambaran-gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab soal secara individu.

Hasil pra tindakan siswa, diperoleh simpulan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Mayoritas siswa mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil perolehan nilai siswa pada pra tindakan yang diberikan dapat dilihat Berdasarkan pretest yang telah dilakukan, bahwa tes awal menunjukkan dari 24 siswa yang mengikuti tes awal, terdapat 3 siswa yang mendapatkan diatas nilai 70, sedangkan 21 siswa mendapat nilai dibawah 70. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 12,50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 75,50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan belum tuntas, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus I.

Deskripsi Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada Siklus I, penelitian membuat susunan tahap perencanaan pemecahan masalah sebagai upaya untuk menguasai kesulitan dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi gaya dan gerak. Pada tahap perencanaan tindakan ini peneliti membuat beberapa kegiatan yaitu:

Menyusun jadwalwal sesuai dengan roster mata pelajaran IPA yang berlaku di kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambi T.P. 2019/2020 di semester ganjil. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Mempersiapkan media, alat dan sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Teams Games Tournament.dan menyiapkan perangkat tes dalam bentuk pilihan ganda sebagai postest I.

Membuat lembar observasi aktifitas guru untuk melihat penguasaan guru (peneliti) dalam menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament selama proses

belajar berlangsung. Memberi lembar observasi aktivitas siswa untuk melihat kondisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mendesain dan menata kelas sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Membuat teks wawancara siswa untuk mengetahui pendapat dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada proses pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan I

Dalam siklus I pelaksanaan tindakan dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu membahas materi gaya dan gerak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament., adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebelum pelajaran dimulai guru memimpin doa, kemudian mengabsen siswa, guru menyampaikan materi tujuan pembelajaran dan menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari materi gaya dan gerak. Dalam kegiatan inti ada tiga kegiatan yang harus dilaksanakan guru yaitu:

Eksplorasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan, Memotivasi siswa dengan cara meminta siswa untuk menyebutkan benda-benda yang ada disekitar mereka seperti pergerakan jarum jam dan segala pergerakan yang mereka lakukan dengan Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Elaborasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Guru membagi siswa menjadi dua kelompok (kelompok 1 dan kelompok 2). Setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari video yang diberikan dan menjelaskan dari pengertian gaya dan gerak dari video tersebut. Dan yang menjawab pertanyaan yang pertama dan benar yang akan menjadi pemenang dari pembelajaran tersebut.

Konfirmasi, langkah-langkah kegiatan konfirmasi yaitu : Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. Kegiatan penutup yang dilakukan guru adalah guru menyimpulkan materi pelajaran dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

Observasi Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas, untk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus I baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam kelas. Hasil pengamatan guru kelas, menunjukkan bahwa pada siklus I menurut catatan guru bahwasannya peneliti kurang dalam menggunakan waktu dengan baik, namun secara keseluruhan peneliti mendapatkan nilai 80.

Hal ini menunjukkan bahwa nilai observasi peneliti tergolong baik sekali Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, peneliti ini menemukan bahwa ada beberapa siswa kurang memiliki motivasi yang besar untuk belajar. Hal ini terlihat dari beberapa siswa masih ada yang enggan mengajukan pertanyaan. Selain itu, terlihat masih ada anggota dari masing-masing kelompok yang tidak aktif dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Kurangnya kesadaran siswa untuk dapat memahami materi yang diberikan diantaranya disebabkan karena mereka menganggap sudah ada sebagian teman yang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas, akibatnya sebagian siswa tetap kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal.

Evaluasi Siklus I

Pada akhir pembelajaran (siklus I) diberikan tes akhir yang dianggap berhasil apabila siswa mendapat nilai ≤ 70 .

Tabe 4.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Nilai di Peroleh	Keterangan
1	Salsabila Vieondyca	70	Tuntas
2	Natasya Putri Cahyani	65	Tidak Tuntas
3	Alya Zahra	75	Tuntas
4	Eva Disa Ayu Ningtiyas	80	Tuntas
5	RTs. Afifa Kamila	60	Tidak Tuntas
6	Nanda Anrisa Pratama	85	Tuntas
7	Revi Gusmita Sari	70	Tuntas
8	Zulfaisal Pajrin	70	Tuntas
9	Zahiyah Nadita Rezeky	65	Tidak Tuntas
10	Gilang Fahrezi	65	Tidak Tuntas
11	Chelsy	60	Tidak Tuntas
12	Yunia Sari	90	Tuntas
13	Tegar Pratama	80	Tuntas
14	Gefita Bilqis	65	Tidak Tuntas
15	Muhammad Farell	75	Tuntas
16	Alfalah Akbar	90	Tuntas
17	Angelia Putri Syahrani	60	Tidak Tuntas
18	Rahma Daniati	65	Tidak Tuntas
19	Raffa Adiyta	80	Tuntas
20	Bakya Ibnu Malkam	65	Tidak Tuntas
21	Gefita Biqis	60	Tidak Tuntas
22	Teguh Gelar Lantika	50	Tidak Tuntas
23	Arkan Yoga Pratama	60	Tidak Tuntas
24	Gefita Bilqis	70	Tuntas
Jumlah Nilai		1675	
Rata – Rata		69	

Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa setelah diberikan tindakan siklus I pada materi menulis laporan pengamatan sebesar 69 dan terdapat 12 orang siswa yang dinyatakan tuntas atau memperoleh nilai diatas 70 sedangkan 12 orang dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai dibawah 70. Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan belum tuntas, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus II.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tersebut diatas maka perlu dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran guru meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah yang diambil adalah melanjutkan proses belajar mengajar pada siklus II dengan mempertimbangkan letak kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari pelajaran IPA dan soal-soal pada materi gaya dan gerak. Dari hasil pretest, hasil belajar yang diperoleh siswa pada pretest yaitu sebelum diberikan pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sebanyak 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas. Jika dibandingkan dengan tes pada siklus I yang dilakukan peneliti setelah diberikan pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sebanyak 12 siswa yang masuk kategori tuntas, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar. Walaupun demikian keberhasilan proses belajar mengajar pada siklus I belum dapat dikatakan tuntas berhasil sebab masih diperoleh data siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu sebanyak 12 siswa. Oleh karenanya data hasil belajar siswa pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melakukan tindakan pada siklus II.

Deskripsi Tindakan Siklus II Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti kembali menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk membahas materi gaya dan gerak di MIN Kota Jambi. Peneliti juga merencanakan pembentukan kelompok. Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik siswa, setiap kelompok terdiri dari siswa yang pintar, sedang, dan kurang yang diperoleh dari hasil siklus I dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa untuk melakukan pengamatan kembali. Pada tahap perencanaan ini peneliti juga mempersiapkan lembar kertas pengamatan dan menyiapkan lembar observasi guru maupun lembar observasi aktivitas siswa serta mempersiapkan lembar penilaian berupa rubrik untuk menilai hasil kerja siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam siklus II pelaksanaan tindakan dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan yaitu membahas materi gaya dan gerak. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut : Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebelum pelajaran dimulai guru memimpin doa, kemudian mengabsen siswa, guru menyampaikan materi tujuan pembelajaran dan menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari materi gaya dan gerak.

Dalam kegiatan inti ada tiga kegiatan yang harus dilaksanakan guru yaitu:

Eksplorasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan, Memotivasi siswa dengan cara meminta siswa untuk menyebutkan benda-benda yang ada disekitar mereka yang memiliki gaya dan gerak dengan Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Elaborasi, langkah-langkah kegiatan eksplorasi yang dilakukan yaitu: Guru membagi siswa menjadi dua kelompok (kelompok 1 dan kelompok 2). Setiap kelompok berlomba untuk menyebutkan dan menjelaskan benda – benda yang mereka temukan yang memiliki sifat gaya dan gerak, dan yang menjawab pertama dan benar akan menjadi pemenang dalam pembelajaran tersebut.

Konfirmasi, langkah-langkah kegiatan konfirmasi yaitu : Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. Kegiatan penutup yang dilakukan guru adalah guru menyimpulkan materi pelajaran dan mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

Observasi Siklus II

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung di dalam kelas. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru kelas, untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan siklus II baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa dengan menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Guru kelas selaku pengamat mengambil posisi atau tempat duduk yang dapat mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung di dalam kelas.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan adanya perbedaan antara siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I siswa kurang aktif dalam pembelajaran, minat dan motivasi siswa kurang dalam belajar seperti bertanya dan mengemukakan pendapat, sedangkan siklus II siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan motivasi serta minat siswa pun meningkat.

Evaluasi Siklus II

Pada akhir pembelajaran siklus II peneliti menilai hasil dari tugas siswa mengenai menulis laporan pengamatan yang telah siswa kerjakan. Secara ringkas hasil dari tugas yang telah siswa kerjakan dapat dilihat pada tabel. 4.2

Tabel 4.2 Hasil Belajar siswa siklus II

No	Nama	Nilai di Peroleh	Keterangan
1	Salsabila Vieondyca	70	Tuntas
2	Natasya Putri Cahyani	70	Tuntas
3	Alya Zahra	75	Tuntas
4	Eva Disa Ayu Ningtiyas	80	Tuntas
5	RTs. Afifa Kamila	80	Tuntas
6	Nanda Anrisa Pratama	85	Tuntas
7	Revi Gusmita Sari	70	Tuntas
8	Zulfaisal Pajrin	70	Tuntas
9	Zahiyah Nadita Rezeky	70	Tuntas
10	Gilang Fahrezi	70	Tuntas
11	Chelsy	75	Tuntas
12	Yunia Sari	90	Tuntas
13	Tegar Pratama	80	Tuntas
14	Gefita Bilqis	65	Tidak Tuntas
15	Muhammad Farell	75	Tuntas
16	Alfalah Akbar	90	Tuntas
17	Angelia Putri Syahrani	75	Tuntas
18	Rahma Daniati	70	Tuntas
19	Raffa Adiyta	80	Tuntas
20	Bakya Ibnu Malkam	65	Tidak Tuntas
21	Gefita Biqis	70	Tuntas
22	Teguh Gelar Lantika	80	Tuntas
23	Arkan Yoga Pratama	60	Tidak Tuntas
24	Gefita Bilqis	70	Tuntas
Jumlah Nilai		2025	
Rata – Rata		84	

Dari Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa nilairata-rata siswa setelah diberikan perbaikan pembelajaran selama tindakan siklus II pada materi menulis laporan pengamatan sebesar 84 dan terdapat 21 orang siswa yang dinyatakan tuntas atau memperoleh nilai diatas 70 sedangkan 3 orang siswa dinyatakan belum tuntas karena memperoleh nilai dibawah 70. Berdasarkan hasil perhitungan di atas tampak bahwa 87.50% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar sedangkan 12.50% dinyatakan belum tuntas, dengan demikian secara kelas para siswa dinyatakan tuntas, dengan demikian pada siklus II ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa sudah sangat tinggi.

Refleksi Siklus II

Hasil belajar 24 orang siswa terdapat sebanyak 21 orang siswa yang masuk dalam kategori tuntas dan sebanyak 3 orang yang tidak tuntas termasuk dalam kategori tuntas. Dari hasil ini maka model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak sudah tergolong dalam kategori sangat tinggi. Disamping itu, peneliti melihat bahwasanya keterlibatan siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat pada kelompok diskusi dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan tercapainya tingkat ketuntasan pada siklus II, maka proses belajar mengajar tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi nilai siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3 Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Salsabila Vieondyca	70	70
2	Natasya Putri Cahyani	65	70
3	Alya Zahra	75	75
4	Eva Disa Ayu Ningtiyas	80	80
5	RTs. Afifa Kamila	60	80
6	Nanda Anrisa Pratama	85	85
7	Revi Gusmita Sari	70	70
8	Zulfaisal Pajrin	70	70
9	Zahiyah Nadita Rezeky	65	70
10	Gilang Fahrezi	65	70
11	Chelsy	60	75
12	Yunia Sari	90	90
13	Tegar Pratama	80	80
14	Gefita Bilqis	65	65
15	Muhammad Farell	75	75
16	Alfalah Akbar	90	90
17	Angelia Putri Syahrani	60	75
18	Rahma Daniati	65	70
19	Raffa Adiyta	80	80
20	Bakya Ibnu Malkam	65	65
21	Gefita Biqis	60	70
22	Teguh Gelar Lantika	50	80
23	Arkan Yoga Pratama	60	60
24	Gefita Bilqis	70	70
Jumlah Nilai		1675	2025
Rata – Rata		69	84

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas maka dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 12 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata 69. Sedangkan pada siklus II terdapat 21 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai rata-rata 84. Dengan demikian maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan pengajaran dan pemahaman dengan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA di kelas IV MIN Kota Jambi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV MIN Kota Jambi, baik hasil secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perkembangan hasil belajar kognitif siswa

Perkembangan hasil belajar kognitif siswa mengalami perkembangan yaitu keadaan awal sebelum dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament siswa yang tuntas hanya 3 siswa dari 24 siswa. Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament siswa yang tuntas menjadi 12 siswa. Setelah dilakukan tindak lanjut kembali pada siklus II, siswa yang tuntas menjadi 21 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat.

Perkembangan observasi aktivitas siswa

Dari observasi selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berlangsung, diperoleh data aktivitas siswa pada siklus I aktivitas siswa mendapat nilai 50% sedangkan pada siklus II

aktivitas siswa mendapat nilai 87,50% sehingga mengalami peningkatan.

Hasil observasi guru selama pelaksanaan penelitian

Dari data observasi aktifitas guru selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam siklus I dan II maka hasil observasi sebagai berikut:

Guru membuka pelajaran dengan baik, memberikan apresepsi sebelum memulai pelajaran, Guru mampu meningkatkan apresepsi bagi muridnya yang berani maju, bertanya dan menjawab pertanyaan ;Posisi guru saat pembelajaran berlangsung sudah baik, beliau tidak selalu didepan kelas

Dari analisis data observasi guru selama pembelajaran IPA secara umum menunjukkan perubahan yang signifikan yaitu pada siklus I nilai observasi guru 80%, sedangkan siklus II nilai observasi guru 97,5% sehingga meningkat. Jadi guru telah berhasil menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada materi gaya dan gerak kelas IV MIN Kota Jambi.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Nilai awal siswa yang diperoleh dari soal pre test yang diberikan sebelum digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament masih dikatakan sangat rendah, yaitu hanya 3 orang siswa saja yang dinyatakan tuntas (14,28%).

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV MIN Kota Jambi Kota Jambisudah mengalami peningkatan. Setelah dilakukannya beberapa siklus hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terlihat sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum digunakannya, yaitu pada siklus I nilai rata-rata menjadi 69, siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa (50%), hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 84, siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa (87,50%).

Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament beberapa siklus terbukti bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Dan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun, (Bandung), Psikologi Kependidikan, PT. Reamaja Rosdakarya, 2004
- Ahmadi, (Jakarta), Psikologi Belajar, Rineka Cipta, 2004
- Ahmad Sabri, (Ciputat), Strategi Belajar Mengajar, Quantum Teaching, 2010
- Ahmad Susanto, (Jakarta), Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Kencana Prenada Media Group,
- Aunurrahman, (Bandung), Belajar dan Pembelajaran, Bandung: PT. Alfabeta, 2010
- Departemen Agama RI, (Bandung), Al-Hikmah Al-Qur"an dan Terjemahnya, Diponegoro, 2011.
- Dimiyati dan Mudjiono, (Jakarta), Belajar dan Pembelajaran, Rineka Cipta, 2009
- Istarani,(Medan), 58 Model Pembelajaran Inovatif , Media Persada, 2013.
- Mel Silberman, Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif, Bandung : Nusamedia, 2006,
- Miftahul A"la, Quantum Teaching, Yogyakarta: DIVA Press, 2010,
- Mohammad Zuhri, (Semarang), Terjemah Sunan At-Tirmidzi IV, CV. Asy-Syifa, 2003
- Muhibbin Syah, (Jakarta), Psikologi Belajar, PT. Raja Grafindo Persada, 2009
- Mulyati Arifin, et. al., (Bandung), Ilmu Pengetahuan Alam, Grafindo, 2008
- Mulyono Abdurrahman, (Jakarta), Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar, PT. Rineka Cipta, 2009
- Nurmawati, (Medan), Evaluasi Pendidikan Islami, Citapustaka Media, 2014

- Patta Bundu, (Jakarta), Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD, Depdiknas, 2006
- Rosdiana A. Bakar, (Bandung), Pendidikan Suatu Pengantar, Citapustaka Media Perintis, 2012.
- Rusman. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, PT RajaGrafindo Persada, cet. III, 2011.
- Sardiman, (Jakarta), Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Rajawali Pers. 2011
- Slameto, (Jakarta), Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, 2003
- Syaiful Bahri Djamarah, (Jakarta), Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, PT. Rineka Cipta, 2005
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi.
- Usman Samatowa, (Jakarta), Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, PT. Indeks, 2010