

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Riwayat Singkat Sekolah

a. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan didirikan pada tahun 2006 oleh Drs. H. Murhan Zuhri, M.Ag sebagai Direktur Pondok Pesantren Al-Furqan Banjarmasin. Diresmikan oleh Plt. Drs. H. Iskandar. Berikut ini adalah urutan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, yaitu:³⁷

1. Sholihin, S.Pd Periode 26 Januari 2007– 26 Januari 2008
2. Ir. Hj. Tri Hariani Sawitri Periode 27 Januari 2008 – 19 Februari 2011
3. Sholihin, S.Pd Periode 20 Februari 2011- 25 Desember 2012
4. Ahmad Ghazali, S.Pd Periode 27 Desember sampai sekarang

2. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan
- 1) Terakreditasi : “A” tahun 2012
 - 2) NIS/NSS/NSPN : 60723207/111263710052
 - 3) Alamat Sekolah : Jl. Sultan adam Komplek Kadar Permai 2 Ujung
Kec. Banjarmasin Utara Kode Pos 70123 Kota
Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan
 - 4) Telpon Sekolah : 0511-3302665 / 0511-4312325

³⁷Ahmad Gazali, Kepala Sekolah, Wawancara Pribadi, MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, 5 Oktober, 09.30

3. Akreditasi

Berdasarkan Keputusan Tim Penilai Sekolah Badan Akreditasi Sekolah Kota Banjarmasin Nomor 033/BAP-SM/PROP-15/LL/XI/2012 tanggal 22 Nopember 2012 mendapat nilai Sertifikasi Akreditasi Kualifikasi“**A**” (Amat Baik).

4. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

Terwujudnya manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu terampil dan mampu mengaktualisasikan diri dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan tuntunan Al-Quran dan Sunnah Rasul.

b. Misi

- 1) Menciptakan lembaga pendidikan yang Islami dan berkualitas.
- 2) Menyiapkan kurikulum yang mampu memenuhi kebutuhan anak didik dan masyarakat.
- 3) Menyediakan tenaga kependidikan yang professional dan memiliki kompetensi di bidangnya.
- 4) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang menghasilkan lulusan yang berprestasi.

c. Tujuan

- 1) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- 2) Siswa sehat jasmani dan rohani.

- 3) Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Menenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaannya.
- 5) Siswa kreatif, terampil dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.³⁸

5. Kurikulum yang Digunakan

Sekolah ini menggunakan dua kurikulum yang dipakai bersamaan, yaitu:

- a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
- b. Kurikulum Tambahan:
- c. Belajar IQRA diberikan setelah jam pelajaran berakhir sebanyak 3x seminggu.
- d. Muatan Lokal berupa Bahasa Arab & Bahasa Inggris diberikan mulai kelas II.
- e. Muatan Lokal komputer diberikan mulai kelas IV

6. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan Ekstrakurikuler, di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin pada tahun 2014 adalah sebagai berikut:

- a. Musik panting
- b. Muhadharah
- c. Tilawah
- d. Tapak suci

³⁸ *Dokumentasi MI M3 Al-Furqan*

e. Pramuka

f. Futsal

7. Struktur Organisasi

Struktur organisasi di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin pada tahun 2014 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Struktur Organisasi di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

No	Jabatan	Nama
1	Kepala Madrasah	Ahmad Ghazali, S.Pd
2	Wakil Kepala Madrasah Kurikulum	Rahmi Firdausi, S.Pd
3	Wakil Kepala Madrasah Kesiswaan	Abdul Majid, S.Sos
4	Kepala Tata Usaha	Meriyanti, S.Pd

8. Daya Tampung Sekolah / Penerimaan Siswa Baru

Tabel 4.2 Daya Tampung/ Penerimaan Siswa Baru di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

No.	Tahun Pelajaran	Jumlah Pendaftar			Jumlah Yang Diterima		
		L	P	Jumlah	L	P	Jumlah
1	2006/2007	35	25	60	32	22	54
2	2007/2008	38	20	58	35	19	54
3	2008/2009	35	19	54	33	17	50
4	2009/2010	39	43	82	36	41	77
5	2010/2011	46	38	84	40	37	77
6	2011/2012	80	60	140	76	56	132
7	2012/2013	76	42	118	73	39	112

9. Keadaan Dewan Guru

Dewan guru atau tenaga pengajar di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan berjumlah 47 orang. Nama-nama guru dan mata pelajaran yang dipegang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Dewan Guru di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin pada Tahun 2014/2015.

No.	Nama	Mata Pelajaran
1.	Ahmad Ghazali, S.Pd	IPA, Fiqih
2.	Rahmi Firdausi, S.Pd	Matematika, BTA
3.	Abdul Majid, S.Sos	JPOK
4.	Meriyanti, S.Pd	BTA, Pengembangan Diri
5.	Lusiani Noor	BTA
6.	Aning Winarsih, S.Pd	BTA, Pengembangan Diri
7.	Husdawati, SE	Pengembangan Diri
8.	Laily Isbandiyah, S.Ag	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
9.	Karimah, S.Pd.I	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Fiqih, BTA, Pengembangan Diri
10.	Agustinawati, S.Pd.I	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
11.	Yusrani, S.Pd.I	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Fiqih, BTA, Pengembangan Diri
12.	Nurul Ihsan	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
13.	Erliyani, S.Pd.I	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
14.	Masrita, S.Pd.I	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
15.	Rani Darojah, S.Pd	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
16.	Alin Saparingga, S.Pd.I	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
17.	St. Noor Aida, S.Pd	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Fiqih, BTA, Pengembangan Diri
18.	Ahsanur Rijal, S.Pd.I	Tematik, BTA, Pengembangan Diri
19.	Ghazali Rahman, S.Pd. I	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Fiqih, BTA, Pengembangan Diri
20.	Ida Laila, S.Ag	Bahasa Indonesia, Al-Qur'an Hadits, Fiqih, Akidah Akhlak, Matematika, Pkn, BTA, Pengembangan Diri
21.	Rahmat Ilahi, S.Pd	Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, BTA, Pengembangan Diri
22.	Irmalia, S.Pd	Matematika, IPS, IPA, BTA, Pengembangan Diri
23.	Nabila Benazir	Bahasa Indonesia, IPS, Fiqih, IPA, BTA, Pengembangan Diri
24.	Muttaqin, S.Pd	Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Al-Qur'an Hadits, BTA, Pengembangan Diri
25.	Rudhy Supriyadi, S.Pd	Bahasa Indonesia, Akidah Akhlak, Pkn, SKI, BTA
26.	Anita Syarifah, S.Pd	Tematik, Al-Qur'an Hadits, BTA, Pengembangan Diri
27.	Nurul Baiti, S.Pd.I	Tematik, Al-Qur'an Hadits, BTA, Pengembangan Diri

Lanjutan Tabel 4.3

No.	Nama	Mata Pelajaran
28.	Hamsyah, S.Pd	Tematik, Bahasa Inggris, BTA, Pengembangan Diri
29.	Rusdi, S.Pd.I	Tematik, Bahasa Arab, BTA, Pengembangan Diri
30.	Norhasanah, A.Ma	IPS, Pkn, Kemuhmadiyah, SBK, BTA, Pengembangan Diri
31.	Alia, S.Pd.I	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Kemuhmadiyah, Fiqih, SKI, BTA, Pengembangan Diri
32.	Hafizhatul Aulia, S.Si	Matematika, IPA, BTA, Pengembangan Diri
33.	Nasrullah, S.H.I	Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, SBK, SKI, IPS, Pkn, BTA, Pengembangan Diri
34.	Sholihin, S.Pd	Fiqih, BTA
35.	Noor Arbayah, S.Pd. I	Akidah Akhlak, Pkn, SBK, BTA
36.	Noor Hadiansyah, S.H.I	Al-Quran Hadits, Akidah Akhlak, BTA, Pengembangan Diri
37.	Abdul Fatah, S.Pd	PJOK
38.	Soleh Permana Adetia, S.Pd	PJOK, BTA, Pengembangan Diri
39.	Siti Arianti, S.Pd	Akidah Akhlak, SKI, BTA, Pengembangan Diri
40.	Bustaniah, S.Pd	Bahasa Indonesia
41.	Isnaniah, S.Pd.I	Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris
42.	Widya Amelia	KMD, BTA, Pengembangan Diri
43.	Elfera Merinda, S.Pd	Bahasa Indonesia, SBK, BTA, Pengembangan Diri
44.	Badaruddin, S.Pd.I	Bahasa Arab, Pengembangan Diri, SBK
45.	Alfianor, S.Pd	Matematika, BTA, Pengembangan Diri
46.	Trisfa lail Fitria, S. Pd	IPS, KMD, SBK, BTA
47.	M. Rasyid Ridho, S.H.I	Imla plus Al-Qur'an, BTA

10. Data Keadaan Siswa

Jumlah siswa MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015 adalah sebanyak 749 orang yang menempati kelas I, II, III IV, V, dan VI dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.4 Keadaan Siswa pada tahun 2014 / 2015 MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	Lk	Pr	
I A	17	18	35
I B	17	17	34
I C	24	11	35
I D	17	14	31
I E	11	19	30
I F	17	15	32
II A	19	19	38
II B	17	20	37
II C	19	21	40
II D	21	18	39
III A	26	10	36
III B	24	14	38
III C	25	15	40
IV A	15	19	34
IV B	18	14	32
IV C	16	15	31
IV D	20	10	30
V A	18	21	39
V B	24	15	39
VI A	18	22	40
VI B	27	9	36
Total Seluruh Siswa			749

11. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana yang dimiliki sekolah ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Keadaan Sarana dan Prasarana MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

No.	Jenis Ruang	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah / kantor	1	Baik
2.	Ruang Guru / kantor	2	Baik
3.	Ruang Belajar / Kelas	15	Baik
4.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5.	Musholla	1	Baik
6.	Ruang UKS	2	Cukup Baik
7.	Kantin	4	Cukup Baik
8.	WC Guru	2	Baik
9.	WC Siswa	6	Cukup Baik

Lanjutan Tabel 4.5

No.	Jenis Ruang	Jumlah	Keterangan
10.	Kamar Mandi	6	Cukup Baik
11.	Tempat Parkir Guru	2	Cukup Baik
12.	Tempat Parkir Sepeda Siswa	1	Cukup Baik
13.	Gudang	1	Cukup Baik
14.	Laboratorium IPA	1	Cukup Baik
15.	Ruang Komputer	1	Cukup Baik

B. Penyajian Data

Penyajian data tentang penggunaan metode *team games tournament* dalam pembelajaran IPA kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin akan disajikan dalam penelitian ini, baik melalui wawancara maupun observasi.

1. Penggunaan Metode *Team Games Tournament* Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV B Di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

Data yang penulis kemukakan ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumenter. Kemudian data tersebut penulis gambarkan secara deskriptif kualitatif yaitu tentang bagaimana penggunaan metode *team games tournament* dalam pembelajaran IPA kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dalam penggunaan metode *team games tournament* dalam pembelajaran IPA kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin. ini, maka penulis menyajikannya dalam bentuk uraian secara umum yang merupakan kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPA.

a. Persiapan Guru dalam Menggunakan Metode *Team Games Tournament*

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, guru yang akan mengajar terlebih dahulu menyiapkan perencanaan dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengondisikan siswa, menyiapkan materi pembelajaran, menyiapkan kartu soal, Hal ini diperkuat dengan informasi yang didapat dari Kepala Sekolah bahwa semua guru memang ditugaskan untuk membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).³⁹

b. Pelaksanaan Metode *Team Games Tournament*

No	Hari / Tanggal /Jam	Materi
1.	Senin 17 Oktober 2016 (08.20- 09.30)	<p>A. Daur Hidup Hewan dan Cara Memelihara Hewan Piaraan.</p> <p>1. Daur hidup dengan metamorfosis</p> <p>Hewan, metamorfosis dibagi menjadi dua golongan, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna mempunyai bentuk yang berbeda-beda pada setiap tahap perubahannya, contohnya pada kupu-kupu, lalat, katak, nyamuk dan kumbang. Hewan yang tidak mengalami metamorfosis tidak sempurna mempunyai bentuk hampir sama pada setiap tahap perubahannya, contohnya pada kecoa, rayap, dan belalalang</p> <p>2. Daur hidup tanpa metamorfosis</p> <p>Sebagian besar hewan mengalami daur hidup tanpa metamorfosis, daur hidup tanpa metamorfosis tidak mengalami perubahan bentuk tubuh. contohnya kucing, kucing tidak mengalami metamorfosis, begitu juga dengan ayam, bebek, ikan, burung, dan masih banyak lagi.</p>

³⁹St Noor Aida, Guru Kelas IV, Wawancara Pribadi, MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, 28 September 2016, 10.30

		<p>B. Cara memelihara hewan piaraan</p> <p>Ada beberapa hewan dapat di pelihara .dalam memelihara hewan,ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar tidak terjadi hal- hal yang merugikan, berikut cara yang di lakukan untuk memelihara hewan piaraan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi makanan yang sehat Seperti halnya manusia hewan juga membutuhkan makanan yang cukup agar hidup sehat. Berilah makanan yang sesuai untuk hewan itu, misalnya kucing diberi makanan daging atau ikan. Kambing dan sapi diberi makanan rumput. Kelinci diberi makan sayur-sayuran, seperti kangkung dan wartel, ayam dan burung diberi makan biji-bijian dan ulat. 2. Menjaga kebersihan tubuh hewan Hewan yang berbulu lebat mudah sekali dihindangi kutu. jangan lupa untuk memandikan hewan agar terbebas dari kutu.selain itu, memandikan hewan akan membuat hewan terbebas dari penyakit. 3. Membuat kandang hewan Hewan memerlukan tempat tinggal. Tempat tinggal hewan di sesuaikan dengan jenis hewannya.misalnya, ayam, sapi, kambing, dan burung memerlukan kandang untuk tempat tinggalnya. Hal utama yang harus di perhatikan adalah kandang atau tempat tinggal hewan perlu di bersihkan. Tujuannya agar hewan piaraan kita sehat. Selain itu, menjaga kebersihan kandang dapat menjaga timbulnya penyakit yang di tularkan melalui kotoran. 4. Mengobati hewan jika sakit Jika hewan piaraan sakit ,sebaiknya harus di obati untuk mencegah penyakit agar tidak parah ,jika perlu bawalah segera kedokter hewan terdekat. 5. Memberi vaksin Vaksinasi perlu diberikan pada hewan piaran untuk mencegah tumbulnya penyakit, misalnya pemberian vaksin pada kucing agar terhindar dari penyakit rabies.
2.	Senin 7 November 2016 (08.20- 09.30)	<p>A. Hubungan Antar Mahkluk Hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simbiosis Simbiosis adalah hubungan timbal balik antara dua mahkluk hidup yang saling

Lanjutan Tabel

		<p>berdampingan simbiosis dibedakan menjadi tiga yaitu :</p> <p>a. Simbiosis mutualisme Simbiosis mutualisme adalah hubungan antara dua makhluk hidup yang saling menguntungkan kedua belah pihak ,contohnya lebah dan bunga dan burung jalak yang memakan kutu dipungguk kerbau.</p> <p>b. Simbiosis komensalisme Simbiosis komensalisme adalah hubungan antara dua makhluk hidup, dimana salah satu pihak diuntungkan sedangkan pihak lainnya tidak dirugikan.contohnya, hubungan antara ikan hiu dan ikan remora.</p> <p>c. Simbiosis parasitisme, Simbiosis parasitisme adalah hubungan antara dua makhluk hidup dimana salah satu pihak diuntungkan, Sedangkan pihak lain dirugikan. Contohnya, hubungan antara pohon mangga yang di tempeli benalu.</p> <p>2. Rantai makanan Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan antarmakhluk hidup dan membentuk suatu rangkaian. Rantai makanan terdiri dari produsen, konsumen dan pengurai.</p> <p>a. Produsen merupakan penghasil makanan bagi makhluk hidup lainnya, yaitu tumbuhan hijau.</p> <p>b. Konsumen merupakan hewan pemakan tumbuhan atau pemakan hewan lain.konsumen ada tiga macam yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Konsumen tingkat I adalah hewan yang memakan tumbuhan (Herbivora) 2) Konsumen tingkat II adalah hewan yang makanannya berupa daging (karnivora) atau hewan yang memakan hewan konsumen I 3) Pengurai merupakan makhluk hidup yang menguraikan kembali zat- zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati.pengurai membantu proses penyuburan tanah,misalnya bakteri dan jamur. <p>3. Jaring-jaring makanan Jaring-jaring makanan adalah kumpulan dari berbagai rantai makanan yang saling berkaitan.</p>
3.	Senin 14 November	A. Hubungan Antarmakhluk Hidup dengan

Lanjutan Tabel

	2016 (08.20- 09.30)	<p>Lingkungannya</p> <p>Mahkluk hidup juga menjalin hubungan dengan lingkungannya. Interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya disebut ekosistem. Ekosistem melibatkan komponen biotik dan komponen abiotik.</p> <p>Berdasarkan proses terjadinya, ekosistem dibedakan menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami merupakan ekosistem yang terbentuk dengan sendirinya (alami). Contohnya, ekosistem sungai, danau, hutan, terumbu karang, dan padang pasir. Ekosistem buatan merupakan suatu ekosistem yang diciptakan manusia untuk kebutuhan manusia. Contohnya, sawah, kebun, permukiman, dan waduk.</p> <p>Berdasarkan sifatnya ekosistem dibedakan menjadi ekosistem darat dan ekosistem air. ekosistem darat misalnya ekosistem sawah, hutan, dan pegunungan. Ekosistem air misalnya, ekosistem sungai, danau, laut.</p>
--	-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan metode *team games tournament* adalah sebagai berikut

1) Pertemuan I

Pertemuan pertama di laksanakan pada satu kali pertemuan atau selama 70 menit dengan setiap kali pertemuan (2 x 35 menit), yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2016.

1. Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi, pada kegiatan pendahuluan ini guru, mengucapkan salam kepada seluruh siswa, setelah itu siswa menjawab salam yang guru ucapkan. Kemudian guru meminta siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah berdoa, lalu guru mengecek kehadiran siswa, setelah mengabsen, kemudian guru memberi penjelasan singkat terlebih dahulu kepada siswa tentang

kompetensi dan materi yang akan dimiliki atau dikuasai siswa sebagai bentuk pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian daur hidup hewan dan cara pemeliharannya. Setelah menjelaskan materi pembelajaran sebagian siswa di minta untuk membacakan materi yang sudah di jelaskan agar siswa dapat mengingat dan memahaminya. Lalu guru meminta siswa yang lain agar mendengarkan temannya yang sedang membaca. Setelah beberapa siswa selesai membaca lalu guru meminta seluruh siswa agar memahami materi pembelajaran tentang daur hidup hewan dan cara pemeliharannya, dan guru melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setelah siswa selesai membaca dan memahami isi materi tersebut kemudian guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah guru jelaskan, setelah selesai tanya jawab.

2. Kegiatan Inti

- (1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan kegiatan metode *team games tournament*
- (2) Guru membagi 38 siswa di kelas IV B kedalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.
- (3) Setelah itu guru meminta siswa agar membuka buku LKS, setiap kelompok di minta untuk mendiskusikan bersama-sama tentang materi pelajaran yang telah guru jelaskan sebelumnya,
- (4) Guru meminta siswa untuk mengambil kartu soal yang telah guru sediakan, setelah siswa mengambil kartu soal tersebut guru mempersilahkan

siswa agar dapat menjawab soal yang telah guru berikan kepada siswa, semua soal yang di berikan guru kepada siswa tersebut ,soalnya sama saja, jadi siswa seluruh siswa tersebut menjawab soal dengan jawaban yang menurut mereka benar. Setelah siswa selesai menjawab soal, guru meminta siswa untuk menyimpannya dulu, nanti di akhir pembelajaran baru guru mengoreksi jawaban siswa tersebut.

- (5) Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari tersebut guru mengulang-ulang sedikit tentang pelajaran daur hidup hewan dan bagai mana cara pemeliharannya, guru membacakannya dan menjelaskannya lagi agar siswa benar-benar memahaminya.
- (6) Lalu guru meminta semua kelompok untuk mendalami dan memahami materi tersebut. Sebelum dimulai kuis guru meminta siswa untuk mengingat isi materi tersebut, agar saat kuis berlangsung siswa dapat menjawab soal yang telah guru bacakan.
- (7) Kemudian seluruh anggota kelompok di kenai kuis, guru meminta siswa agar dapat mendengarkan soal yang telah guru bacakan, guru yang membacakan kuis hanya mengulangnya tiga kali pengulangan saja. Guru menjelaskan kepada semua anggota kelompok untuk tenang, guru menjelaskan aturan permainan dimana dalam permainan ini siswa harus benar-benar siap. Sebelum membacakan soal guru meminta semua kelompok untuk mengucapkan yel-yel terlebih dahulu sebelum menjawab kuis tersebut. Guru hanya memberi waktu lima menit untuk siswa berfikir sebelum menjawabnya, kalau lewat dari lima menit maka kuis akan di

lempar ke kelompok lain. Setelah selesai pengarahan dari guru, guru lalu membacakan kuis tersebut, setelah guru selesai membaca maka kelompok yang terlebih dahulu mengangkat tangannya kelompok itulah yang di berikan kesempatan untuk menjawab soal yang guru bacakan tersebut, dan begitulah seterusnya sampai soal kuis tersebut habis dibacakan oleh guru. Dalam permainan ini seluruh siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran dan berlomba-lomba untuk menjawab kuis tersebut.

- Mengapa ayam termasuk hewan yang tidak mengalami metamorfosis?
- Mengapa katak di sebut binatang amfibi?
- Tuliskan tahap- tahap metamorfosis pada kupu-kupu?
- Mengapa metamorfosis pada kecoak tidak sempurna?
- Jelaskan urutan metamorfosis katak?

(8) Guru mencatat skor kelompok dalam *tournament*. Dalam *tournamen* pertama ini kelompok yang sementara mendapatkan anagka tertinggi ialah kelompok tiga. Dimana kelompok tersebut telah menjawab soal dengan baik dan telah menjawab soal lebih banyak dari pada kelompok lain. Guru meminta kepada kelompok lain agar tidak bersedih karena tidak mendapatkan nilai. Kelomok yang tidak mendapatakan nilai tinggi tetap senang meskipun kalah. Semua siswa senang dalam kegiatan pembelajaran yang telah guru berikan kepada mereka.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup ini siswa diminta mengeluarkan kertas jawaban yang telah dikerjakan tadi, dan guru mengoreksi hasil jawaban tersebut, guru

berjalan kesetiap meja siswa satu- persatu untuk memberikan nilai kepada siswa. Setelah selesai memberikan nilai lalu guru memberikan kesimpulan dari kegiatan atau dari materi yang telah di ajarkan bersama-sama dengan siswa. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- **Pertemuan II**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada satu kali pertemuan atau selama 70 menit dengan setiap kali pertemuan (2 x 35 menit), yang dilaksanakan pada tanggal 7 November 2016

- a. Pendahuluan**

Apersepsi dan motivasi, pada kegiatan pendahuluan ini guru tidak mengucapkan salam namun hanya berdoa saja. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah berdoa, lalu guru mengecek kehadiran siswa, setelah mengabsen, kemudian guru memberi penjelasan singkat terlebih dahulu kepada siswa tentang kompetensi dan materi yang akan dipelajari atau dikuasi siswa sebagai bentuk pembelajaran. Seperti pertemuan pertama sebelumnya minggu yang lalu guru menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa tentang pengertian materi yang akan di pelajari yaitu tentang hubungan antara makhluk hidup. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran sebagian siswa di minta guru untuk membacakan materi yang sudah dijelaskan agar siswa dapat mengingat dan memahaminya. Lalu guru meminta siswa yang lain agar mendengarkan temannya yang sedang membaca. Setelah beberapa siswa selesai membaca lalu guru meminta seluruh siswa agar memahami materi pembelajaran tentang daur hidup hewan dan cara pemeliharaannya, dan guru melibatkan seluruh

siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setelah siswa selesai membaca dan memahami isi materi tersebut guru tidak bertanya jawab dengan siswa, karena waktunya tidak mencukupi, maka kemudian guru langsung membagi siswa saja dalam beberapa kelompok untuk melakukan metode *team games tournament*.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru memberikan arahan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa lebih memahami materi pembelajaran, kemudian guru mempersiapkan kuis yang akan dibacakan dan setelah itu guru:

- 1) Guru membagi 38 siswa di kelas IV kedalam 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.
- 2) Guru membagi siswa atas beberapa kelompok, lalu guru meminta siswa agar membuka buku LKS, dan memahami isi materi yang telah dipelajari sebelumnya setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan bersama-sama tentang materi pelajaran yang telah guru jelaskan sebelumnya.
- 3) Guru meminta siswa untuk mengambil kartu soal yang telah guru sediakan, setelah siswa mengambil kartu soal tersebut guru mempersilahkan siswa agar dapat menjawab soal yang telah guru berikan kepada siswa, semua soal yang diberikan guru kepada siswa tersebut, soalnya sama saja, jadi seluruh siswa tersebut menjawab soal dengan jawaban yang menurut mereka benar. Setelah siswa selesai menjawab soal, guru meminta siswa untuk menyimpannya dulu, nanti di akhir pembelajaran baru guru mengoreksi jawaban siswa tersebut.

4) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari tersebut guru mengulang-ulang sedikit pelajaran tentang hubungan antara makhluk hidup, guru membacakannya lagi agar siswa benar-benar memahaminya.

5) Selanjutnya guru meminta semua kelompok untuk mendalami dan memahami materi tersebut. Sebelum dimulai kuis guru meminta siswa untuk mengingat isi materi tersebut, guru meminta siswa untuk membacanya dalam hati agar saat kuis berlangsung siswa dapat menjawab soal yang telah guru bacakan.

6) Kemudian seluruh anggota kelompok dikenai kuis, guru meminta siswa agar dapat mendengarkan soal yang telah guru bacakan, guru yang membacakan kuis hanya mengulangnya tiga kali pengulangan saja. Guru menjelaskan kepada semua anggota kelompok untuk tenang, guru menjelaskan aturan permainan dimana dalam permainan ini siswa harus benar-benar siap. Sebelum membacakan soal guru meminta semua kelompok untuk mengucapkan yel-yel terlebih dahulu sebelum menjawab kuis tersebut. Guru hanya memberi waktu lima menit untuk siswa berpikir sebelum menjawabnya, kalau lewat dari lima menit maka kuis akan dilempar ke kelompok lain. Setelah selesai pengarahan dari guru, guru lalu membacakan kuis tersebut, setelah selesai membaca maka kelompok yang terlebih dahulu mengacungkan tangannya, kelompok itulah yang diberikan kesempatan untuk menjawab soal yang guru bacakan tersebut, dan begitulah seterusnya sampai soal kuis tersebut habis dibacakan oleh guru. Dalam permainan ini seluruh siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran dan berlomba-lomba untuk menjawab kuis tersebut.

1. Hubungan antara tanaman anggrek dengan pohon yang di tumpanginya dinamakan simbiosis....
 - a. Merugikan
 - b. Mutualisme
 - c. Paratisme
 - d. komensalisme
2. Hubungan erat yang khas antara dua jenis makhluk hidup yang hidup bersama di sebut....
 - a. Jaring- jaring makanan
 - b. Rantai makanan
 - c. Simbiosis
 - d. Ekosistem
3. Hewan herbivora dalam rantai makanan di sebut....
 - a. Konsumen I
 - b. Konsumen II
 - c. Produsen
 - d. Konsumen III
4. Contoh hewan yang melakukan simbiosi komensalisme adalah....
 - a. Tanaman rafflesia arnorldi dengan tumbuhan disekitarnya
 - b. Burung jalak dengan kerbau
 - c. Ikan hewan dengan ikan remora
 - d. Tali putri dengan tanaman inang
5. Padi dimakan tikus, tikus dimakan ular, dan ular dimakan burung elang. Hubungan antarmahluk hidup di atas disebut....
 - a. piramida makanan
 - b. Jaring-jaring makanan
 - c. Rantai makanan
 - d. Simbiosis
6. Diantara hewan-hewan berikut yang termasuk konsumen pertama dalam rantai makanan adalah....
 - a. Katak

- b. Belalang
 - c. Elang
 - d. Ular
7. Dalam rantai makanan tumbuhan berkedudukan sebagai....
- a. Konsumen tingkat I
 - b. Konsumen tingkat II
 - c. Produsen
 - d. Pengurai
8. Mahkluk hidup yang berperan dalam pembusukan kotoran adalah....
- a. Konsumen pertama
 - b. Konsumen akhir
 - c. Pengurai
 - d. Prudusen
9. Tempat hidup mahkluk hidup disebut....
- a. Habitat
 - b. Komunitas
 - c. Ekosistem
 - d. Populasi
10. Berikut ini yang tidak merupakan hal-hal yang berpengaruh buruk pada ekosistem adalah....
- a. Reboisasi
 - b. Bencana alam
 - c. Kebakaran hutan
 - d. Penebangan hutan

7) Guru mencatat skor kelompok dalam *tournament*. Pada *tournament* kedua ini kelompok yang sementara mendapatkan skor tertinggi ialah kelompok 5. Dimana kelompok tersebut telah menjawab soal dengan baik dan telah menjawab soal lebih banyak dari pada kelompok lain. Kelompok tiga yang pertama mendapatkan nilai tertinggi kini dipertandingan kedua tidak mendapatkan angka

tertinggi lagi. Guru meminta kepada seluruh kelompok agar dipertemuan minggu yang akan datang lebih baik lagi menjawabnya dari minggu-minggu yang telah lalu, maka seluruh kelompok sangat senang karena permainan masih berlangsung untuk minggu yang akan datang.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup ini guru tidak menyimpulkan pembelajaran karena waktu yang tidak mencukupi

2. Pertemuan III

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan metode *team games tournament* pada hari Senin 14 November 2016

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini guru tidak mengucapkan salam namun hanya berdoa saja. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah berdoa, lalu guru mengecek kehadiran siswa, setelah mengabsen, kemudian guru memberi penjelasan singkat terlebih dahulu kepada siswa tentang kompetensi dan materi yang akan dipelajari atau dikuasi siswa sebagai bentuk pembelajaran. Seperti pertemuan pertama sebelumnya minggu yang lalu guru menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa tentang pengertian materi yang akan dipelajari yaitu tentang hubungan antarmahkluk hidup dengan lingkungannya. Dipertemuan ini guru menjelaskan materi pelajaran dan siswa diminta untuk mendengarkan dan memahaminya. Guru tidak meminta siswa untuk membaca karena waktu yang mencukupi untuk membaca secara bergantian. Setelah guru menjelaskan materi

pembelajaran guru melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Pada pertemuan yang ketiga ini, guru tidak membantu siswa lagi untuk membentuk kelompok, karena setiap kelompok sudah tahu kelompok mereka masing-masing, tinggal mencari teman saja lalu bersusun dengan rapi di tempat yang sudah guru sediakan.

Seperti pertemuan sebelumnya guru menyuruh siswa agar membuka buku LKS, setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan bersama-sama tentang materi pelajaran yang telah guru jelaskan sebelumnya.

Dipertemuan kali ini guru tidak meminta siswa untuk mengambil kartu soal, tetapi diganti dengan beberapa pertanyaan saja, guru meminta kepada beberapa orang untuk menjawab pertanyaan yang telah guru ajukan kepada siswa tersebut.

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari tersebut guru mengulang-ulang sedikit tentang pelajaran tentang hubungan antara makhluk hidup, guru membacakannya lagi agar siswa benar-benar memahaminya.

Lalu guru meminta semua kelompok untuk mendalami dan memahami materi tersebut. Sebelum dimulai kuis guru meminta siswa untuk mengingat isi materi tersebut, guru meminta siswa untuk membacanya dalam hati agar saat kuis berlangsung siswa dapat menjawab soal yang telah guru bacakan.

Kemudian seluruh anggota kelompok dikenai kuis, guru meminta siswa agar dapat mendengarkan soal yang telah guru bacakan, guru yang membacakan kuis

hanya mengulanginya tiga kali pengulangan saja. Guru menjelaskan kepada semua anggota kelompok untuk tenang, guru menjelaskan aturan permainan dimana dalam permainan ini siswa harus benar-benar siap. Sebelum membacakan soal guru meminta semua kelompok untuk mengucapkan yel-yel terlebih dahulu sebelum menjawab kuis tersebut. guru hanya memberi waktu lima menit untuk siswa berpikir sebelum menjawabnya, kalau lewat dari lima menit maka kuis akan dilempar ke kelompok lain. Setelah selesai pengarahan dari guru, guru lalu membacakan kuis tersebut, setelah selesai membaca maka kelompok yang terlebih dahulu mengangkat tangannya kelompok itulah yang di berikan kesempatan untuk menjawab soal yang guru bacakan tersebut, dan begitulah seterusnya sampai soal kuis tersebut habis di bacakan oleh guru. Guru meminta kepada kelompok yang minggu lalu tidak dapat mendapat skor, guru meminta agar kelompok tersebut lebih mendalami lagi isi materi yang sudah di pelajari. Maka dalam permainan ini seluruh siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran dan berlomba-lomba untuk menjawab kuis tersebut.

1. Ekosistem terbesar di darat adalah?
2. Tanah longsor di sebabkan oleh kondisi hutan yang?
3. Ekosistem dibedakan menjadi dua yaitu?
4. Sebutkan contoh ekosistem buatan manusia?
5. Interaksi antarmahkluk hidup dengan lingkungannya disebut?
6. Sebutkan contoh ekosistem alami yang terbentuk dengan sendirinya?
7. Apa yang dimaksud dengan ekosistem darat berdasarkan sifatnya?
8. Sebutkan anggota ekosistem sawah ialah?

9. Sebutkan beberapa contoh ekosistem yang di ciptakan manusia untuk kebutuhan manusia?
10. Faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan antarmahkluk hidup dengan lingkungannya?

Guru mencatat skor kelompok dalam *tournament*. Dalam *tournament* kali ini kelompok tiga lah yang telah berhasil mendapatkan skor tertinggi, karena kelompok mereka yang paling banyak menjawab soal dari pertama pertemuan sampai yang ketiga, meskipun pada pertemuan kedua mereka hanya berada di posisi yang ke empat, tetapi di akhir pertemuan merekalah yang menang.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup ini guru bersama siswa menyimpulkan tentang pembelajaran hari ini dan guru memberikan sedikit evaluasi yaitu memberikan PR kepada seluruh siswa, lalu mengucapkan salam sebelum pembelajaran berakhir.

2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Metode *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

a. Faktor Guru

1) Latar Belakang Pendidikan Guru

Seorang guru yang mempunyai latar belakang pendidikan yang sesuai dengan profesinya tentu akan menghasilkan pengajaran yang lebih baik dibandingkan dengan guru yang mengajar di luar dasar keilmuannya atau bukan bidangnya. Maka dari itu latar belakang pendidikan guru sangat mempengaruhi kegiatan guru dalam melaksanakan kegiatan interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran IPA, seorang guru perempuan diketahui bahwa nama beliau adalah St Noor Aida, S.Pd. Pendidikan terakhir beliau adalah S1 jurusan Bahasa Inggris di IAIN lulusan tahun 2012. Dan tercatat sebagai guru di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin sejak tahun 2013 sampai sekarang. Guru tersebut berlatar belakang keguruan, tetapi jurusan yang diambil beliau tidak jurusan IPA. Jadi secara formal guru tersebut tidak memenuhi syarat sebagai tenaga pengajar IPA walaupun demikian guru tersebut sudah mahir dalam penggunaan metode *team games tournament* pada pembelajaran IPA dan berpengalaman dalam memvariasikan berbagai metode mengajar.

2) Pengalaman Guru dalam Mengajar

Dari hasil wawancara penulis dengan guru IPA, beliau sudah mengajar sejak tahun 2013 sampai sekarang. Beliau pernah mengikuti pelatihan-pelatihan dan pernah juga mengajar di kelas lain yaitu di kelas 2 Al-Furqan Banjarmasin, sebagai guru IPA selama 2 tahun dari tahun 2013-2014.

b. Faktor Siswa

1) Minat siswa

Berdasarkan hasil observasi penulis, minat siswa terhadap mata pelajaran IPA sangatlah tinggi terlihat dari antusias mereka dalam pembelajaran. Mereka terlihat senang belajar IPA dan diperkuat dari persiapan yang dilakukan siswa sebelum pelajaran dimulai, siswa menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis tanpa perintah dari guru.

2) Motivasi siswa

Berdasarkan hasil observasi penulis, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran siswa sangat aktif dalam mengikuti proses belajar. Siswa sangat termotivasi dan antusias saat belajar. Ibu St Noor Aida, S.Pd selaku guru mata pelajaran beliau bisa berkomunikasi baik dengan siswa. Dalam proses pembelajaran terlihat keakraban dan keramahan, beliau bisa membuat siswa termotivasi, aktif, dan senang belajar IPA. Beliau menggunakan berbagai teknik dalam mengajar, berdasarkan observasi penulis pada kegiatan awal pembelajaran, beliau mengajak siswa mengingat-ingat hewan apa saja yang mereka suka yang menyangkut materi pelajaran dan pada kegiatan inti beliau juga menggunakan berbagai metode mengajar IPA diantaranya dengan teknik: tanya jawab yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar IPA. Terutama ketika penggunaan metode *team games tournament* siswa semuanya ikut terlibat karena dalam metode ini siswa harus aktif dan konsentrasi.

c. Faktor waktu

Berdasarkan hasil observasi pertemuan pertama dan kedua waktu yang digunakan guru dalam pembelajaran tidak terlalu mencukupi mencukupi. Namun tetap berjalan secara maksimal, pada pertemuan ketiga waktu pembelajaran sudah sangat mencukupi.

d. Faktor Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi penulis, diketahui bahwa situasi kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran sudah cukup kondusif. Terbukti pada saat proses pembelajaran siswa tidak ada yang membuat keributan yang dapat

mengganggu jalannya proses pembelajaran. Meskipun terkadang terdapat siswa yang menengok ke belakang dan berbicara tidak penting dengan temannya, namun semua itu bisa diatasi dan tidak mengganggu.

Madrasah ini terletak di kompleks yang cukup padat penduduk. Meskipun terletak di kompleks yang cukup padat, namun tidak mengganggu proses pembelajaran siswa karena di madrasah sudah ada petugas keamanan atau satpam yang bertugas di depan pagar madrasah. Madrasah ini memiliki banyak siswa, hampir 40 siswa berada dalam satu kelas. Tidak sesuai dengan batas kapasitas pada umumnya, yakni dalam satu kelas berisi sekitar 20 siswa.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, maka diperlukan suatu analisis agar lebih jelas mengenai permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Analisis tentang Penggunaan Metode *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran IPA Kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

a. Persiapan Guru dalam Menggunakan Metode *Team Games Tournament*

Untuk melaksanakan suatu pembelajaran, seorang guru harus melakukan persiapan sebelum mengajar. Karena dengan adanya persiapan yang baik akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan dan lebih meningkatkan hasil belajar. Salah satu persiapan mengajar ini adalah dengan membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan

Banjarmasin, guru yang akan mengajar terlebih dahulu menyiapkan perencanaan dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian mengondisikan siswa, menyiapkan materi pembelajaran, dan menyiapkan kartu soal.

Berdasarkan RPP yang peneliti amati bahwa dalam RPP sudah mencerminkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament* langkah-langkah yang sudah direncanakan dalam RPP sudah dikatakan dapat terlaksana walaupun ada sebagian kecil langkah-langkah tersebut tidak dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dibuat oleh guru. Contohnya: absensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi kesempatan siswa untuk bertanya, menyimpulkan pelajaran bersama siswa dan memberi PR tidak dilaksanakan guru.

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang dilakukan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi pengetahuan, kreativitas, dan kemandirian siswa yang sudah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jadi, RPP sudah memenuhi kualifikasi cukup baik, namun harus diperbaiki dan ditambahkan agar lebih bagus.

b. Pelaksanaan Metode *Team Games Tournament*

Berdasarkan pertemuan pertama yang dilaksanakan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Namun

meskipun demikian masih ada yang belum mampu dilaksanakan guru secara baik dan maksimal, diantaranya adalah kegiatan yang tidak terlaksana dengan baik yaitu pada kegiatan awal guru tidak memeriksa kesiapan siswa, guru langsung melakukan apersepsi karena guru secara langsung menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru terfokus pada metode yang akan dilaksanakan. Kemudian pada kegiatan inti, yaitu guru belum mampu membimbing siswa dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan, menggunakan bahasa dan tulisan secara jelas, selain itu juga kegiatan yang masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan penjelasan materi yang terlalu lama, sedangkan pada kegiatan akhir pembelajaran guru belum bisa membimbing siswa untuk memberikan PR, karena disebabkan keterbatasan waktu. Secara keseluruhan pembelajaran berlangsung secara, lancar, tertib serta tujuan pembelajaran pun tercapai sesuai yang diharapkan. Sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament* dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan senang dalam belajar pembelajaran IPA tersebut dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa secara klasik dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam katagori cukup aktif. Kegiatan kegiatan yang masih belum optimal, antara lain, adalah persiapan siswa dalam menghadapi proses pembelajaran, kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini masih terlihat sebagian besar siswa masih malu- malu untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, dan aspek lainnya yang belum nampak dilakukan oleh siswa adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi yang diajarkan. Kurang

optimalnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini terjadi disebabkan penerapan metode *team games tournament* ini memang jarang sekali digunakan dalam pembelajaran, terutama dikelas IV B MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan sehingga siswa belum terbiasa dan belum memahami langkah-langkah pembelajaran dengan metode *team games tournament*.

Untuk mengetahui lebih jauh kemampuan guru dalam menggunakan metode *team games tournament* ini dalam pembelajaran ini pada mata pelajaran IPA maka peneliti perlu melanjutkan pertemuan yang kedua, dilihat dari pertemuan yang kedua ini dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam kategori sangat aktif. Walaupun dalam kegiatan-kegiatan tertentu masih belum optimal, seperti kemampuan siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru, karena terlihat siswa masih malu-malu, sedangkan kalau dilihat dari keaktifan siswa dalam berdiskusi karena masih ada siswa yang masih nampak aktif. Sedangkan pada kegiatan keterlibatan siswa dalam menyimpulkan juga tampak belum tercapai karena guru pada saat akhir pembelajaran belum sempat menyimpulkan materi pembelajaran karena alokasi waktu telah habis. Namun diamati secara keseluruhan beberapa aktivitas siswa pada pertemuan pertama yang masih belum optimal sudah terlaksana dengan baik.

Pada pertemuan yang ketiga ini siswa sangat aktif dalam berdiskusi dikeompok masing-masing, karena pertemuan ketiga ini yang menentukan siapakah yang akan menang dalam menjawab soal yang diberikan guru kepada siswa. Dalam pertemuan ketiga ini dapat dikatakan bahwa kegiatan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament* yang

dilaksanakan pada pertemuan ketiga ini terjadi peningkatan baik dari hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari kegiatan pada mata pelajaran IPA kelas IV B dapat terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat aktif dan mendukung dan dikegiatan akhir guru memberikan PR kepada siswa, akan tetapi guru tidak menyimpulkan pembelajaran pada materi ini karena waktu yang tidak mencukupi, jadi langsung memberikan PR saja kepada siswa. Akan tetapi pada pertemuan kali ini siswa sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini bisa dilihat pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga jadi semua aspek kegiatan telah dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, hampir semua aktivitas siswa telah aktif kecuali aktivitas siswa dalam menanggapi bertanya atau menjawab guru yang belum mampu dimaksimalkan.

Pelaksanaan penelitian ini mulai tanggal 17 Oktober sampai dengan 14 November 2016 selama tiga kali pertemuan pada jam ke-1 dan ke-2 di kelas IV B MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan dengan metode *team games tournament* dengan materi yang berbeda-beda setiap kali pertemuan.

Dari penelitian yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan melalui observasi kegiatan belajar mengajar guru, maka dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament* sangat baik untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA dengan metode *team games tournament* berjalan dengan sangat baik sesuai dengan yang direncanakan oleh

guru. Setiap kali pertemuan guru selalu memperbaiki berbagai kelemahan sehingga kualitas pembelajaran selalu meningkat. Pada saat pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran oleh guru memang terdapat banyak kelemahan. Hal itu memang biasa dipahami karena guru memang belum terbiasa menggunakan metode *team games tournament* ini dalam melaksanakan pembelajaran, namun setelah beberapa kali pertemuan sedikit demi sedikit kelemahan tersebut berkurang.

2. Analisis tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Metode *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran IPA kelas IV B di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

a. Faktor Guru

1) Latar belakang pendidikan guru

Latar belakang pendidikan guru mempengaruhi terhadap kualitas pembelajara IPA . Dengan latar belakang pendidikan yang tidak sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan maka akan membuat pembelajaran lebih efektif, dan sebaliknya.

Berdasarkan data yang diperoleh, latar belakang pendidikan Ibu St. Noor Aida S.Pd adalah lulusan IAIN jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, hal ini berarti tidak sesuai dengan mata pelajaran yang beliau ajarkan di madrasah tersebut. Namun untuk melakukan kegiatan penggunaan metode *team games tournament* dalam pembelajaran IPA sudah bagus karena guru tersebut cukup berpengalaman dalam pembelajaran IPA.

2) Pengalaman guru dalam mengajar

Pengalaman mengajar seseorang akan mempengaruhi pembelajaran. Khususnya dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPA. Sebagaimana diketahui bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik dan pengalaman adalah modal kesuksesan.

Pengalaman mengajar yang penulis sajikan pada penyajian data menunjukkan bahwa guru mata pelajaran IPA cukup berpengalaman. Dilihat dari data yang penulis sajikan, pengalaman mengajar guru mata pelajaran IPA sudah cukup lama dari tahun 2013 sampai sekarang, dan beliau juga pernah mengajar di kelas lain sebagai guru mata pelajaran yang berbeda yaitu mata pelajaran Bahasa Inggris, serta beliau juga pernah mengikuti pelatihan-pelatihan. Dengan demikian dalam mengajar IPA guru cukup berpengalaman mengajar dan hal ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran IPA.

b.Faktor Siswa

Menurut Slameto dalam buku Syaiful Bahri Djamarah, minat siswa adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minat.⁴⁰

Minat dapat diekspresikan melalui sesuatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki

⁴⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 13.

minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.⁴¹

Faktor yang penting pada diri siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah minat siswa yang ada pada diri siswa terhadap pelajaran yang bersangkutan. Minat mempunyai peranan yang sangat penting untuk mencapai prestasi dalam belajar.

Perhatian menurut Ghazali di dalam buku Slameto adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau benda atau sekumpulan suatu objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi dan bakatnya.⁴²

c.Faktor Waktu

Pada pertemuan pertama dan kedua waktunya kurang mencukupi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang optimal. Tetapi dalam pertemuan ketiga pada pembelajaran waktu yang ada sudah maksimal.

b. Faktor Lingkungan Sekolah

Dari penyajian data, diketahui bahwa situasi kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran sudah cukup kondusif. Terbukti pada saat proses pembelajaran siswa tidak ada yang membuat keributan yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran. Meskipun terkadang terdapat siswa yang menengok

⁴¹ *Ibid*, h. 192.

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.3.

ke belakang dan berbicara tidak penting dengan temannya, namun semua itu bisa diatasi dan tidak mengganggu.

Madrasah ini terletak di komplek yang cukup padat penduduk. Meskipun terletak di komplek yang cukup padat, namun tidak mengganggu proses pembelajaran siswa karena di madrasah sudah ada petugas keamanan atau satpam yang bertugas di depan pagar madrasah. Madrasah ini memiliki banyak siswa, hampir 40 siswa berada dalam satu kelas. Tidak sesuai dengan batas kapasitas pada umumnya, yakni dalam satu kelas berisi sekitar 20 siswa. Jumlah siswa di kelas dapat mempengaruhi keefektifan dan keefisienan dalam pembelajaran. Namun, hal ini dapat dipahami karena tingginya minat siswa untuk bersekolah di madrasah tersebut. Berdasarkan data di atas, lingkungan sekolah sudah mendukung dalam penerapan metode *team games tournament* pada mata pelajaran IPA walaupun ada beberapa hambatan, namun tidak terlalu mengganggu jalannya penerapan metode *team games tournament* pada mata pelajaran IPA kelas IV pada MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.