

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN PELAJARAN
IPA KELAS IV MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

ERNIDA HAYATI

NIM. 201325162

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1439 H**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENTS TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR DAN MINAT
BELAJAR SISWA PADATEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV MIN 3
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

ERNIDA HAYATI

Nim:201325162

Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I

A R - R A N I R Y

Pembimbing II



Dr. Azhar, M.Pd
Nip.196812121994021002



Wati Oviana, M.Pd
Nip.198110182007102003

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 4 BERBAGAI PEKERJAAN PEMBELAJARAN IPA KELAS IV MIN 3 ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

sabtu, 19 Januari 2019
07 Jumadil Awwal 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



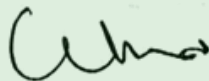
Dr. Azhar, M. pd
NIP. 1968121219944021002

Sekretaris,



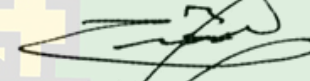
Evaida Ulfha Aunies, M. Si
NIP. 198010242014112004

Penguji I,



Wati Oviana, M. pd
NIP.198110182007102003

Penguji II,



Darmiah, MA
NIP.197305062007102001

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Marussalam-Banda Aceh



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ernida Hayati
Nim : 201325162
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments*
Terhadap Ketuntasan Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada
Tema 4 Berbagai Pekerjaan IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Desember 2018



Yang menyatakan

Ernida Hayati
Ernida Hayati

Nim: 201325162

ABSTRAK

Nama : Ernida Hayati
NIM : 201325162
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*
Terhadap Ketuntasan Belajar Dan Minat Belajar Siswa pada Tema
4 Berbagai Pekerjaan Pelajaran IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar
Pembimbing I : Dr.Azhar, M.Pd
Pembimbing II : Wati Oviana, M.Pd
Kata Kunci : Model Kooperatif Tipe TGT, Ketuntasan Belajar dan Minat
Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru MIN 3 Aceh Besar pada tanggal 20 Desember 2016, bahwa di sekolah tersebut belum pernah diterapkan model TGT dalam proses pembelajaran. Pada sebelumnya proses belajar mengajar hanya terfokus pada dikte dan ceramah. Sehingga siswa cenderung bosan untuk belajar, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ketika kegiatan pembelajaran IPA berlangsung, serta kurangnya pemahaman siswa pada materi yang sedang diajarkan yang menyebabkan banyaknya siswa tidak tuntas dalam pelajaran yaitu dengan nilai 65 dibawah nilai $KKM \geq 70$. Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui bagaimanakah penerapan tipe TGT terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar. (2) untuk mengetahui bagaimanakah penerapan tipe TGT terhadap ketuntasan belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *True eksperimen desain*. Dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan tingkat ketuntasan individu dan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban $\geq 70\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam suatu kelas terdapat $\geq 80\%$ siswa tuntas belajarnya dan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ketuntasan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT kelas eksperimen sudah sangat tinggi. Hal terlihat dari hasil tes kelas eksperimen yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 23 orang siswa yang tuntas atau sebesar 88,46%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 14 orang siswa yang tuntas atau dengan persentase ketuntasan yang diperoleh 53,48%. (2) Minat belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar sudah baik. hal ini terlihat dari hasil responden siswa, dimana diperoleh skor rata-rata secara keseluruhan untuk penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 3,31 dengan kategori sangat setuju.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT sang pemilik dan penguasa sekalian alam yang telah melimpahkan rahmat, kasih dan sayang-Nya kepada penulis, sehingga dengan petunjuk dan hidayah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Ketuntasan Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar ”**.

Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, yang mana berkat jasa beliau pada saat ini kita dapat merasakan indahny hidup di alam yang disinari dengan kilauan cahaya ilmu pengetahuan di bawah panji agama Islam Allah SWT.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terimakasih kepada:

1. Orang tua serta keluarga besar yang telah banyak memberikan do'a maupun material serta motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag dan Wakil Dekan lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN AR-raniry yang telah

membantu penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

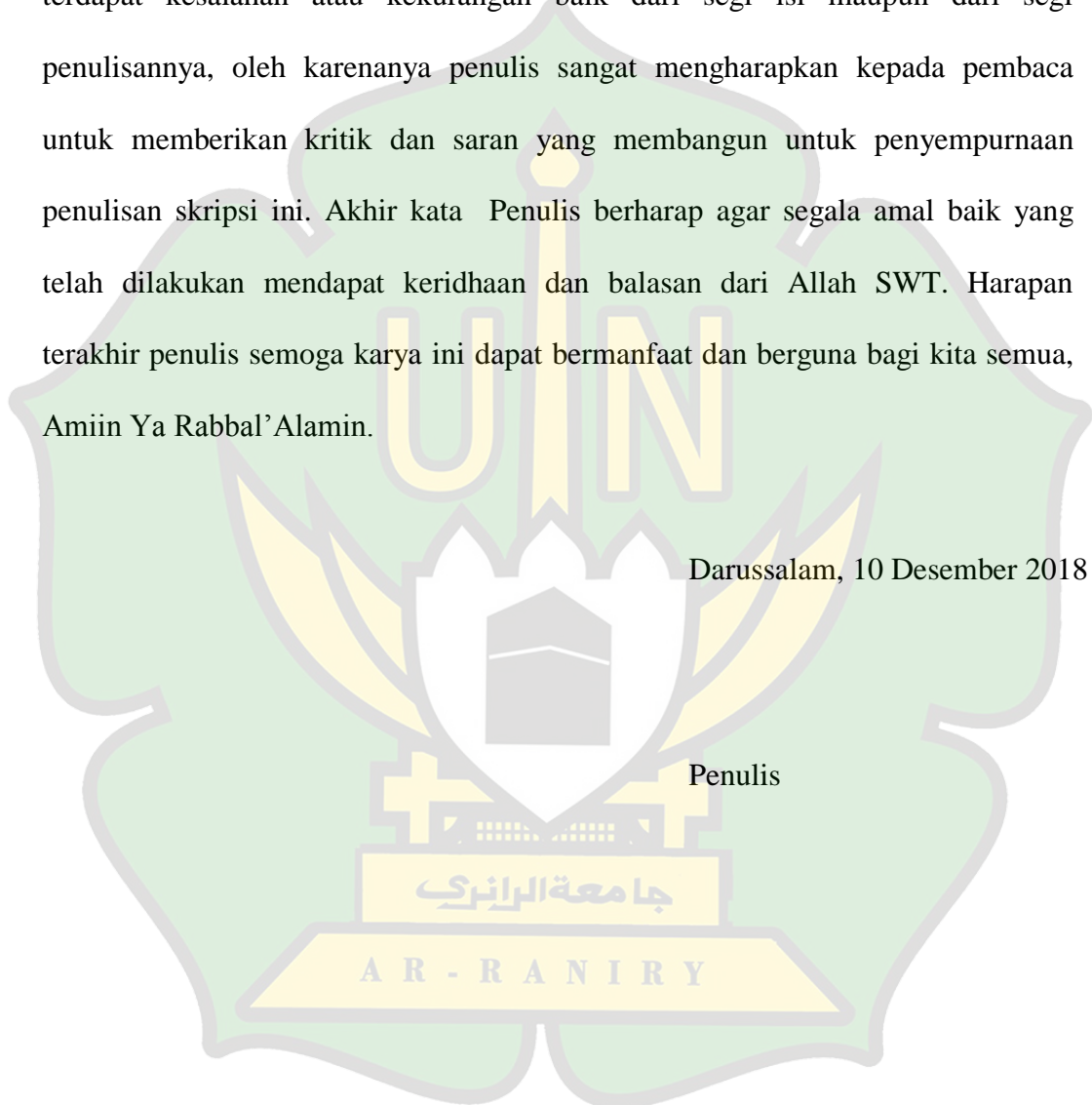
3. Bapak Irwandi, M.A selaku ketua prodi PGMI dan Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. selaku sekretaris prodi beserta staf pengajar jurusan S-I PGMI yang telah membelaki penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Bapak Dr. Azhar, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah membina dan memberikan arahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala MIN 3 Aceh Besar Bapak Iskandar, S.Ag beserta guru dan sfat yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis serta membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh karyawan/ karyawati perpustakaan wilayah, perpustakaan UIN Ar-Raniry, ruang baca prodi PGMI yang telah membantu penulis menemukan rujukan-rujukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat tercinta yang telah banyak membantu dan teman-teman seperjuangan mahasiswa/i Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah leting

2013 yang telah bekerjasama dan belajar bersama-sama dalam menempuh pendidikan.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini, namun terdapat kesalahan atau kekurangan baik dari segi isi maupun dari segi penulisannya, oleh karenanya penulis sangat mengharapkan kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini. Akhir kata Penulis berharap agar segala amal baik yang telah dilakukan mendapat keridhaan dan balasan dari Allah SWT. Harapan terakhir penulis semoga karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua, Amiin Ya Rabbal'Alamin.

Darussalam, 10 Desember 2018

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN SIDANG	
SURAT KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penjelasan Istilah	7
F. Hipotesis Penelitian.....	10

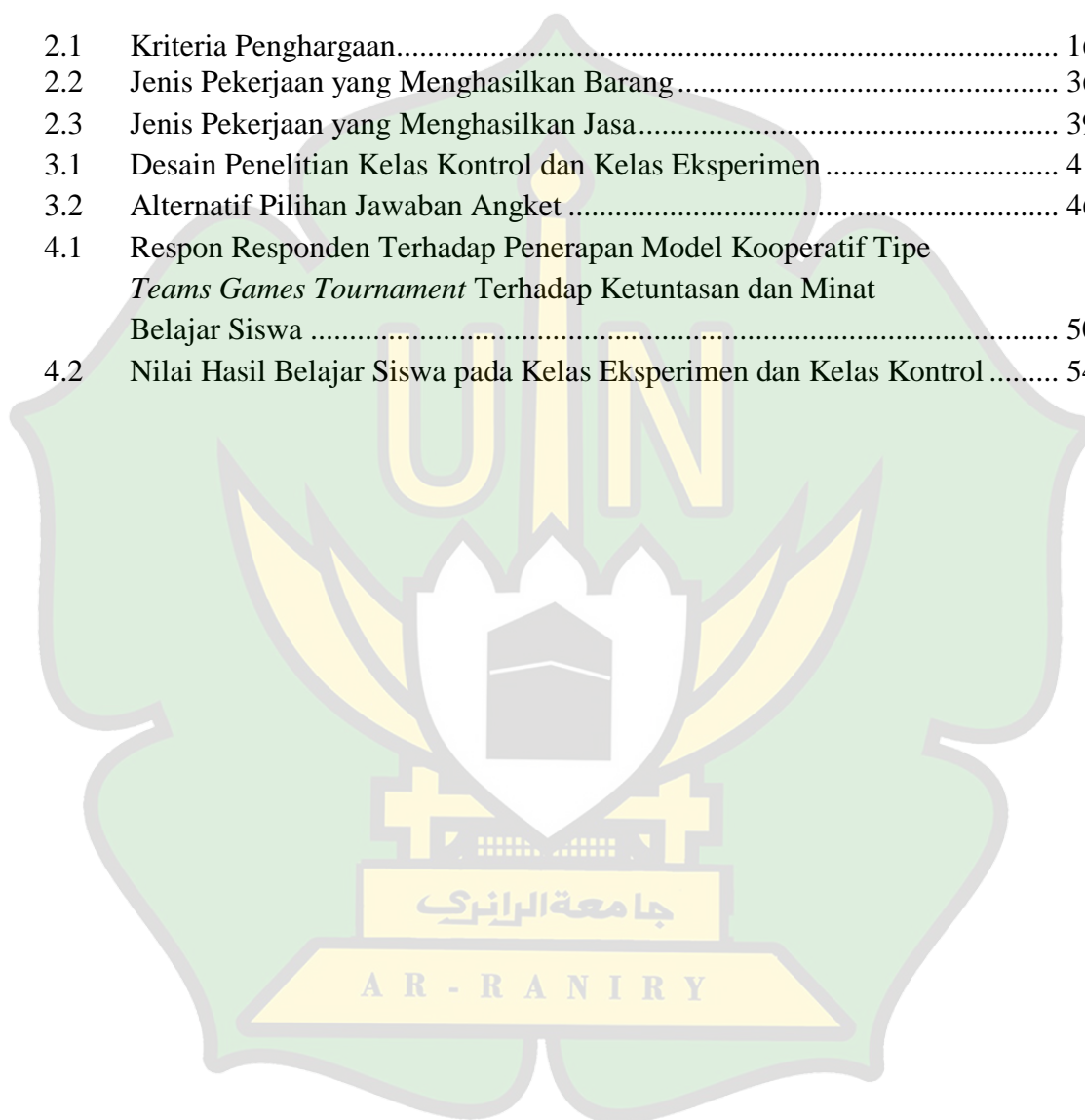
BAB II : LANDASAN TEORI

A. <i>Teams Games Tournaments</i>	11
1. Pengertian <i>Teams Games Tournaments</i>	11
2. Komponen-Komponen Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	13
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	20
B. Ketuntasan Belajar	22
1. Pengertian Ketuntasan Belajar.....	22
2. Kriteria Ketuntasan Minimal	25
3. Hubungan Ketuntasan Belajar Terhadap Penggunaan Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	26
C. Minat Belajar	27
1. Indikator Minat Belajar.....	29
2. Fungsi Minat Belajar	31
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	31

4. Hubungan Minat Belajar Terhadap Penggunaan Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	33
D. Tema 4 Berbagai Pekerjaan	34
1. Pengertian Pekerjaan.....	34
2. Jenis-Jenis Pekerjaan	35
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	49
1. Minat Belajar Siswa	49
2. Ketuntasan Belajar.....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kriteria Penghargaan.....	16
2.2 Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Barang.....	36
2.3 Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa.....	39
3.1 Desain Penelitian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	41
3.2 Alternatif Pilihan Jawaban Angket.....	46
4.1 Respon Responden Terhadap Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Ketuntasan dan Minat Belajar Siswa.....	50
4.2 Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Penempatan Meja Turnamen.....	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	64
2. Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah	65
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Pada MIN 3 Aceh Besar.....	66
4. Lembar Soal <i>Pre test</i>	67
5. Kunci Jawaban <i>Pre test</i>	69
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	70
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	80
8. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	93
9. Lembar Soal <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	96
10. Kunci Jawaban <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	100
11. Lembar Soal <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	101
12. Kunci Jawaban <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	105
13. Kisi Kisi Soal <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>	106
14. Kisi-Kisi Angket Penelitian	117
15. Angket.....	118
16. Media Photo Jenis Jenis Pekerjaan	119
17. Foto Penelitian	122
18. Daftar Riwayat Hidup	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk membentuk watak siswa, menambah pemahaman dan mengubah sikap seseorang atau sekelompok orang. Seperti halnya yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.¹

Dalam mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran diperlukan adanya peran guru. Artinya guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dimana dalam proses tersebut terkandung multiperan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.

dari guru. Peran guru meliputi banyak hal, yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajar, supervisor, motivator, dan evaluasi.²

Untuk meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran salah satu yang diperlukan adalah perencanaan pembelajaran yang didalamnya terdapat penentuan model-model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam materi yang akan dipelajari. Unsur penting dalam kesuksesan proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang efektif. Penerapan model pembelajaran tertentu akan mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan prestasi dalam belajar mengajar semua mata pelajaran termasuk juga dengan pembelajaran IPA.

Keberhasilan siswa dalam belajar IPA juga sangat tergantung dari model pembelajaran. Model dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.³ Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.⁴ Oleh karena itu guru harus pandai memilih model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan situasi dan tujuan yang akan dicapai. Agar tidak menimbulkan kebosanan. Sehingga penggunaan model atau cara mengajar yang bervariasi dapat

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada, 2010), hal. 58

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55

⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2007), hal.11

mencegah terjadinya kebosanan siswa dan kegiatan belajar dan proses pembelajaran pun akan lebih bergairah. Dan hendaknya model yang dipilih tersebut dapat difungsikan sebagai alat untuk memotivasi siswa. Sehingga Siswa dapat memahami pengetahuan yang sedang dipelajari dan siswa akan lebih aktif dalam menggali potensi diri. Pemahaman yang baik tentunya akan mempunyai pengaruh dalam pencapaian Ketuntasan belajar yang maksimal.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan ketuntasan dan minat belajar siswa adalah dengan penerapan model tipe *teams games tournaments*. Pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelaompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam *teams games tournaments* yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari *teams games tournaments* dan yang membedakannya sedan model pembelajaran yang lainya adalah terletak pada turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang kemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi de meja turnamenya. Artinya siswa yang kemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang kemampuan akademiknya tinggi, siswa kemampuan akademik sedang berlomba dengan sedang, begitu juga dengan siswa yang kemampuan rendah. Sehingga siswa mempunyai kesempatan yng sama untuk menjadi yang terbaik. Hal ini akan memotivasi siswa dalam belajar.

Beberapa penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa yaitu penelitian yang dilakukan Dyah Nur Ida Chikmawati menunjukan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* mampu mencapai ketuntasan belajar siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran baik dipandang dari segi keaktifan siswa maupun ketuntasan belajar siswa.⁵ Selanjutnya penelitian yang dilakukan Dika Freida Nurynnysa menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournaments* dapat meningkatkan hasil siswa.⁶

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru MIN 3 Aceh Besar pada tanggal 20 Desember 2016, bahwa di sekolah tersebut belum pernah diterapkan model tipe *team games tournament* dalam proses pembelajaran. Pada sebelumnya proses belajar mengajar hanya terfokus pada dikte dan ceramah. Proses belajar mengajar berupa kerja kelompok sangat jarang diterapkan tidak adanya kerja sama yang baik di dalam setiap kelompok belajar sehingga siswa cenderung bosan untuk belajar, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ketika kegiatan pembelajaran IPA berlangsung, serta kurangnya pemahaman siswa pada materi yang sedang diajarkan yang menyebabkan banyaknya siswa tidak tuntas dalam pelajaran yaitu dengan nilai 65 dibawah nilai KKM ≥ 70 .

⁵Dyah Nur Ida Chikmawati *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013*, (Surakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013). hal.12.

⁶Dika Freida Nurynnysa, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Permainan Destinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Pemuaian Pada Peserta Didik Kelas VII A MTsS Sabilul Ulum Mayong Jepara Semester Gasal Tahun Ajaran 2010/2011*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2010), hal. 102.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar?
2. Bagaimana penerapan tipe *teams games tournaments* terhadap ketuntasan belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui penerapan tipe *teams games tournaments* terhadap ketuntasan belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar
2. Mengetahui penerapan tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai informasi dan masukan bagi guru dalam menerapkan *teams games tournaments* di sekolah.
2. Bagi siswa, setelah penerapan tipe *teams games tournaments*, siswa dapat diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan berbagai pekerjaan.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini berguna sebagai bahan informasi untuk menentukan materi mana yang sesuai dengan penggunaan tipe *teams games tournaments*.
4. Bagi penelitian, menambah wawasan serta pengembangan ilmu dalam penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Tipe *Teams Games Tournaments*

Tipe *teams games tournaments* adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran Kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Didalam tipe ini siswa memainkan

permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁷

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* adalah tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama disamping itu juga menekankan persaingan antar kelompok. Dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* siswa dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* terdapat permainan akademik yang dapat membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki skor rata-rata tertinggi. Hal ini membuat siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran.⁸ Sedangkan tipe *teams games tournaments* dilaksanakan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda sehingga mereka memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

2. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan yaitu suatu sistem yang mempersyaratkan kepada semua peserta didik untuk dapat menguasai Standar Kompetensi (SK) yang terdiri dari

⁷Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 83.

⁸Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 83-84.

beberapa komponen Kompetensi Dasar (KD) sebagai tujuan pembelajaran secara tuntas. Sedangkan belajar merupakan proses seorang manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan menyelesaikan sesuatu.⁹ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁰

Pembelajaran yang tuntas merupakan suatu pendekatan pembelajaran untuk memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit pembelajaran berikutnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pelajaran siswa pada mata pelajaran IPA yang diperoleh setelah penerapan tipe *teams games tournaments*. Disini peneliti melihat sejauhmana perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya tipe *teams games tournaments* dalam proses pembelajaran.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan mempelajari halhal baru atau aktivitas belajar tanpa ada paksaan dan tanpa ada

⁹Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), Cet IV, hal. 13.

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Cet. V, hal. 2

yang menyuruh.¹¹ Indikator minat belajar adalah (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, (4) keterlibatan siswa dan (5) semangat untuk belajar.¹²

4. Tema 4 Berbagai Pekerjaan

Adapun tema yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran ini adalah tema 3 berbagai pekerjaan. Dalam tema ini akan dibahas berbagai pekerjaan dengan cara mengetahui fungsi dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Subtema 1

Adapun subtema yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran ini adalah subtema 1 yaitu jenis-jenis pekerjaan dengan pembelajaran 1.

Pekerjaan dibedakan menjadi dua bagian, yaitu ada pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan ada juga pekerjaan yang menghasilkan jasa.

a. Pekerjaan yang menghasilkan barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang merupakan pekerjaan yang hasil pekerjaannya dalam bentuk barang

b. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang hasilnya tidak dalam bentuk barang. Namun demikian, hasil pekerjaannya dapat kita rasakan.

¹¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya...*, hal. 180.

¹²Safari, *Indikator Minat Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2003).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya.¹³ Hipotesis dalam penelitian ini adalah: “penerapan tipe *teams games tournaments* berpengaruh terhadap ketuntasan belajar dan minat belajar siswa pada tema 4 (berbagai pekerjaan) dalam pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Aceh Besar.



¹³Achmadi, Abu & Dkk, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 28.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. *Teams Games Tournaments*

1. Pengertian *Teams Games Tournaments*

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournaments*. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁴ Sedangkan menurut Handani tipe *teams games tournaments* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas siswa dengan tipe *teams games tournaments* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁵ Selanjutnya Slavin juga berpendapat bahwa tipe *teams games tournaments* Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil

¹⁴Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar: 2010), hal. 83.

¹⁵Handani. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 92.

tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tipe *teams games tournaments* merupakan tipe pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, pembagian tim dalam *teams games tournaments* berdasarkan tingkat kemampuan siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan, dan seluruh siswa berlomba-lomba mewakili tim mereka untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka.

Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan *games* atau *turnament*. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* ini adalah dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar karena dalam *teams games tournaments* terdapat unsur turnamen sehingga siswa akan semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya suatu kerja kelompok maka dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mendidik siswa untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan

¹⁶Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 163.

model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam menggalih informasi materi bola basket bersama dengan kelompok dan sekaligus mentransfer informasi dari guru. Dalam pembelajaran ini melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. *teams games tournaments* atau pertandingan permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada tipe ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Teams games tournaments dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams games tournaments* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar dan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka.¹⁷

2. Komponen-Komponen Tipe *Teams Games Tournaments*

Tipe *teams games tournaments* terdiri atas lima komponen utama. Deskripsi dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas.

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, atau presentasi di kelas harus benar-benar terfokus pada unit tipe *teams games tournaments*. Sehingga siswa harus dapat benar-benar

¹⁷Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hal. 240.

memperhatikan selama presentasi kelas, karena akan dapat membantu mereka dalam melakukan game turnamen.

b. Tim.

Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Skor turnamen yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok. Artinya, keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok. Belajar dalam tim biasanya berupa pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

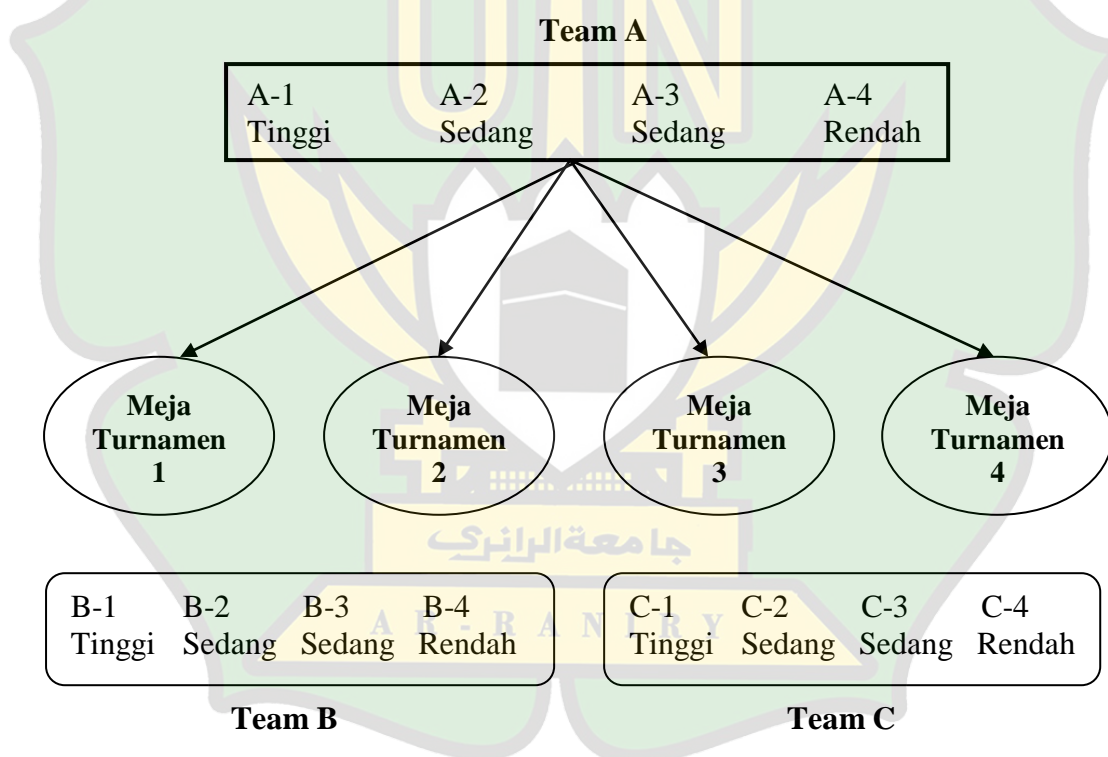
c. Permainan (*Game*).

Pertanyaan dalam *game* dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperoleh. *Game* dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa (sesuai jumlah kelompok), perwakilan setiap kelompok. Setiap siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu.

d. Turnamen.

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan di meja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok, biasanya dilaksanakan pada akhir

minggu atau akhir proses pembelajaran. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Penempatan meja turnamen dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:¹⁸



¹⁸ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 243.

e. Rekognisi Tim.

Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan khusus, seperti sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas.¹⁹

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
30 - 40	Tim Baik
40 - 45	Tim Sangat Baik
45 - Keatas	Tim Super ²⁰

3. Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournaments*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* menurut Slavin sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen.
- d. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.²¹

¹⁹Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik...*, hal. 166-168.

²⁰Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik...*, hal. 175.

²¹Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik...*, hal. 170.

Sedangkan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* menurut Istarani sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan:
 - a. Kartu soal
 - b. Lembar kerja siswa
 - c. Alat/bahan
2. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
3. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya:
 - a. Siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
 - b. Siswa bekerja di dalam Tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai pelajaran tersebut
 - c. Seluruh siswa diberikan kuis, dan saat kuis tidak dapat saling membantu.
4. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sesuai dengan jumlah kelompok yang ada.
5. Kelompok pembaca bertugas:
 - a. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b. Baca pertanyaan keras-keras
 - c. Beri jawaban

6. Kelompok penantang ke I bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang ke II: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).
7. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota itu dijumlahkan untuk mendapat skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu akan diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.²²

Berlandaskan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran tipe *teams games tournaments*, yaitu:

Fase I: guru membagi 3-5 siswa menjadi satu kelompok

1. Guru membagi siswa dalam satu kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik

Fase II: Guru meminta siswa untuk mengelompokan sesuai dengan komando dari guru.

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (misalkan orang dengan kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.

²²Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 241.

2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mensortir kartu dan mengambil kartu yang teratas.

Fase III: guru meminta siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang sudah dibuat.

1. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
2. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
3. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
4. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

Fase IV: Penghitungan Skor dari hasil permainan

1. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
2. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
3. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Fase V: membuat klarifikasi dan kesimpulan.

1. Setelah semua pertanyaan dan jawaban dibahas bersama-sama, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas atau yang kurang dimengerti.

2. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif bertanya atau mengemukakan pendapat dengan menggunakan kata-kata baku, dan bahasa yang santun serta mudah dipahami.
3. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.
4. Guru memberikan penilaian kelompok dan *reward* berupa tanda bintang pada siswa yang maju menyampaikan hasil diskusi dengan tepat

4. Kelebihan dan Kekurangan Tipe *Teams Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* menurut Taniredja adalah sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran tipe *teams games tournaments* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan (7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* menurut Taniredja adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak

semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model *teams games tournaments* membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²³

Menurut Istarani kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu. (2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pad suatu tujuan. (3) Baik digunakan untuk menunjukkan prestasi. (4) Dapat meningkatkan akativitas belajar siswa agar lebih aktif. (5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar. (6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses balajar mengajar. Sedangkan kelemahannya adalah (1) Menggunkan waktu yang cukup lama. (2) Harus dilakukan secara berkesinambungan. (3) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pemebelajaran ini adalah siswa lebih memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyampaikan pendapat, lebih bertanggung jawab karena masing-masing mereka di meja turnamen betanggung jawab untuk menciptakan prolehan skor tertinggi sehingga lehih memotivasi mereka untuk belajar dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Sedangkan kelamahnya adalah kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan harus

²³Taniredja, Tukiran, dkk. *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 72.

²⁴Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 242.

dilakukan secara terus menerus karena dalam implementasinya model *teams games tournaments* membutuhkan waktu yang lama.

B. Ketuntasan Belajar

1. Pengertian Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar merupakan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut.²⁵ Menurut H. Erman seorang siswa (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65 % dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80 %, yang artinya ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80 % perlu diadakan diagnostik dan remedial sebelum materi dilanjutkan.²⁶ Daya serap merupakan persentase skor tingkat penguasaan untuk setiap siswa dalam suatu tes. Sesuai dengan ketentuan dalam KBK (dalam Sunoto) menjelaskan bahwa siswa tuntas belajar, bila telah 75 % menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75.²⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran. Dimana siswa yang dinyatakan tuntas dalam belajar adalah siswa yang mencapai daya serap 65

²⁵Depdiknas, Materi Pelatihan Terintegrasi. (Jakarta: Bagian Proyek Pengembangan Sistem dan Pengendalian Program SLTP, 2004), hal. 16.

²⁶H. Erman, *Asesmen Proses dan Hasil dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Makalah, 2003), hal. 11.

²⁷Sunoto, *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jawa Tengah: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan), hal 93.

% materi yang telah diajarkan yang ditunjukkan dari hasil belajar siswa secara individu. Sedangkan siswa yang dinyatakan tuntas belajar secara klasikal adalah apabila secara kelas menunjukkan daya serap terhadap materi pembelajaran sebanyak 80 %.

Suatu proses belajar-mengajar tentang suatu bahan pengajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dari pengajaran tersebut tercapai. Belajar secara tuntas, Suatu upaya belajar dimana siswa dituntut menguasai hampir seluruh bahan ajar. Karena menguasai 100 % bahan ajar sangat sukar, maka yang dijadikan ukuran biasanya menguasai 85 % tujuan yang harus dicapai. Pada umumnya proses belajar-mengajar dianggap berhasil, jika daya serap terhadap bahan ajar yang disampaikan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun klasikal dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai, baik secara individual maupun klasikal.

Ketuntasan Belajar adalah tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan meliputi ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan Belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi yaitu ketuntasan belajar KD yang merupakan tingkat penguasaan peserta didik atas KD tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau di atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

Ketuntasan yaitu suatu sistem yang mempersyaratkan kepada semua peserta didik untuk dapat menguasai Standar Kompetensi (SK) yang terdiri dari beberapa komponen Kompetensi Dasar (KD) sebagai tujuan pembelajaran secara tuntas. Sedangkan belajar merupakan proses seorang manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan menyelesaikan sesuatu.²⁸ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar merupakan suatu pendekatan pembelajaran untuk memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit pembelajaran berikutnya. Atau ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pelajaran siswa pada mata pelajaran IPA yang diperoleh setelah penerapan tipe *teams games tournament*. Disini peneliti melihat sejauhmana perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran.

²⁸Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), Cet IV, hal. 13.

²⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Cet. V, hal. 2

2. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal adalah tingkat pencapaian Kompetensi Dasar oleh peserta didik per mata pelajaran. Kriteria penetapan KKM meliputi :

- a. Tingkat esensial (kepentingan) indikator atau Kompetensi Dasar terhadap Standar Kompetensi yang harus dicapai oleh setiap peserta didik pada setiap semester atau tahun pelajaran.
- b. Tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) setiap indikator atau Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik.
- c. Kemampuan sumberdaya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran masing-masing madrasah.
- d. Tingkat kemampuan (intake) rata-rata peserta didik pada madrasah yang bersangkutan.³⁰

Adapun ketuntasan belajar berisi tentang kriteria dan mekanisme penetapan ketuntasan minimal per mata pelajaran yang ditetapkan oleh sekolah atau madrasah dengan mempertimbangkan hal-hal berikut :

1. Ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 0 – 100%, dengan batas kriteria ideal minimum 75%.
2. Sekolah atau madrasah harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) per mata pelajaran dengan mempertimbangkan kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas, dan sumber daya pendukung.

³⁰Muhaimin, et. al., *Pengembangan Model KTSP Pada Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 366

3. Sekolah dapat menetapkan KKM di bawah batas kriteria ideal, tetapi secara bertahap harus dapat mencapai kriteria ketuntasan ideal.³¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik akan mencapai ketuntasan belajar jika nilainya sama atau di atas standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Ketuntasan belajar merupakan inti dan tujuan dari pembelajaran. Sehingga suatu pembelajaran dikatakan optimal jika sistem belajar tuntas dapat dilakukan dan sebagian besar hasil belajar peserta didik di atas KKM.

3. Hubungan Ketuntasan Belajar terhadap Penggunaan Tipe *Teams Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar suatu kelas yang merupakan pencapaian hasil belajar. Hasil belajar sangat penting untuk melihat kemampuan siswa setelah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dan berperan sebagai informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan membuat siswa bosan. Tipe *teams games tournaments* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mendidik siswa untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan dalam belajar.

³¹Masnur Muslich, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), Cet. V, hal. 19-20.

Kelebihan ketuntasan belajar disini adalah dimana guru dapat memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit pembelajaran berikutnya. Sehingga dengan demikian guru bisa menentukan akan lanjut ke materi selanjutnya atau akan melakukan pengulangan kembali terhadap materi yang sedang dipelajari.

C. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.³² Sedangkan Daryanto menjelaskan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.³³ Sedangkan menurut Djaali minat belajar adalah suatu kecenderungan dan keinginan siswa yang sangat besar terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan senang, tertarik, pemusatan perhatian, serta kecenderungan-kecenderungan yang lain yang mengarah pada suatu pilihan.³⁴

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah aspek psikologi (aspek dalam diri) seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari

³²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1995) hal. 20.

³³Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung; CV Yrama Widya, 2010), hal. 38.

³⁴Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal. 60

pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (peserta didik) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang.

Bentuk usaha untuk membangkitkan minat peserta didik pada pembelajaran adalah:

- a. Membandingkan adanya kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik rela belajar tanpa adanya paksaan.
- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki peserta didik sehingga mudah menerima pelajaran.

- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual peserta didik.³⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti menggunakan metode dan strategi tepat dalam proses pembelajaran dan memperbanyak alat praga sehingga mampu merangsang minat belajar siswa dan mengajak siswa turut serta dalam kegiatan proses belajar.

1. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari ada beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

³⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 133.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.³⁶

Menurut Slameto terdapat 4 indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.³⁷ Sedangkan menurut Djamarah indikator minat belajar yaitu: rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatiannya selama proses pembelajaran.³⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa adalah terdiri dari perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa terhadap pelajaran dan perhatian siswa yang ditumpukan terhadap proses pembelajaran.

³⁶Safari, *Indikator Minat Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2003). Hal. 60

³⁷ Slameto *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Cet. V, hal. 180

³⁸ Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hal. 132

2. Fungsi Minat Belajar

Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- 3) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang
- 4) Minat membawa kepuasan.³⁹

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu menurut Syah faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah:⁴⁰

1. Faktor Internal

Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek yakni:

a. Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b. Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

³⁹M. Chabib Thoha. dkk, *PBM-PAI Di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 1998), hal. 109-110.

⁴⁰ Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2000), cet. 5, hal. 135

2. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

b. Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, dan alat-alat belajar

3 Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a Faktor intern (dari dalam diri peserta didik), yaitu kondisi fisiologis dan faktor psikologis peserta didik. Aspek psikis, meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan aspek fisiologis, meliputi kondisi organ-organ tubuh seperti kesehatan jasmani, dan keterpenuhan gizi.
- b Faktor ekstern (dari luar peserta didik), kondisi lingkungan sekitar peserta didik, baik lingkungan social maupun non-sosial. Lingkungan sosial, meliputi

lingkungan sekolah seperti guru, teman-teman dan lingkungan masyarakat. Sedangkan lingkungan non-sosial, meliputi keadaan sekolah dan lain sebagainya.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal yaitu kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik, faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik, baik lingkungan sosial maupun non-sosial serta faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

4. Hubungan Minat Belajar terhadap Penggunaan Tipe *Teams Games Tournaments*

Gaya mengajar guru yang satu dengan yang lain dapat dibedakan antara lain dari kehangatan yang diciptakan di kelas, pembiasaan yang dibangun pada diri siswa dan energi yang dicurahkan untuk mengelola kelas. Perbedaan gaya mengajar sebetulnya disebabkan oleh penggunaan model pengajaran yang berbeda. Demikian pula persamaan gaya mengajar juga disebabkan oleh penggunaan model pengajaran yang sama. Dalam penerapannya, penggunaan model pengajaran akan membutuhkan penerapan strategi pengajaran yang sesuai dengan model pembelajaran tersebut. Penentuan jenis Gaya dan model pembelajaran oleh pendidik harus diarahkan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar bagi siswa. Sebuah model biasanya tidak

⁴¹Dikutip dari http://eprints.walisongo.ac.id/3291/3/63111125_Bab2.pdf, pada tanggal 29 Agustus 2017.

dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model dipakai untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami.

Jadi, tugas seorang guru adalah harus mampu menciptakan gaya atau model pembelajaran sehingga dengan adanya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran minat belajar siswa terbentuk. Minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik perhatian bagi siswa.

D. Tema 4 Berbagai Pekerjaan

Adapun tema yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran ini adalah tema 4 Berbagai Pekerjaan dengan subtema 1 yaitu tentang komponen jenis-jenis pekerjaan dengan salah satu materi yang akan dipelajari yaitu pembelajaran 1 tentang jenis-jenis pekerjaan

1. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah kegiatan yang harus dilakukan orang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap hari manusia mempunyai kebutuhan pokok yang harus dipenuhi. Kebutuhan pokok adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak bisa ditunda, misalnya, makan, minum, pakaian, membeli alat-alat kebutuhan sekolah dan sebagainya, untuk memperoleh semua kebutuhan tersebut diperlukan uang. Untuk memperoleh uang, orang harus bekerja, bermacam-

macam jenis pekerjaan yang di tekuni seseorang. Ada pekerjaan yang menghasilkan barang dan ada pekerjaan yang menghasilkan jasa.

2. Jenis-jenis Pekerjaan

a. Pekerjaan yang menghasilkan barang

Pekerjaan yang menghasilkan barang di sebut produksi atau pekerjaan yang menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pekerjaan yang menghasilkan barang disebut juga sebagai pekerjaan yang hasil pekerjaannya dalam bentuk barang. Contohnya petani, pengrajin dan penjahit. Perhatikan gambar di bawah ini.





Gambar 2.2 Jenis-Jenis Pekerjaan

Pekerjaan yang digambarkan dalam contoh di atas merupakan contoh pekerjaan yang menghasilkan barang. Pekerjaan yang menghasilkan barang dalam jumlah besar biasa dilakukan oleh perusahaan. Perusahaan ini ada yang disebut dengan industri rumah tangga yang menghasilkan barang seperti kue, makanan ringan, gorengan, dan sebagainya. Selain industri rumah tangga ada juga yang disebut dengan perusahaan menengah, perusahaan ini agak sedikit lebih maju dibanding industri rumah tangga, contohnya perusahaan yang membuat kompor. Berikut ini adalah beberapa jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.

Tabel 2.2 Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

No.	Jenis Pekerjaan	Barang yang Dihasilkan
1.	Petani	Petani bekerja di sawah dan ladang, mereka menanam padi untuk menghasilkan beras, Di ladang petani juga menanam sayur-sayuran dan buah-buahan.
2.	Peternak Ikan	Seorang peternak ikan memelihara dan merawatnya dengan tujuan untuk dapat membudayakan ikan-ikan. Ikan yang sering dibudidayakan oleh para petani ikan antara lain ikan mukair, tawes Sepat, lele dan masih banyak yang lainnya.

3.	Tukang Kayu	Tukang kayu mengerjakan pembuatan lemari, meja, bangku, kursi dan lain-lainnya. Para tukang kayu bekerja mengolah dari kayu batangan menjadi barang-barang perabot rumah. Mereka bekerja sesuai dengan keahliannya
4.	Penjual Kue	Para penjual kue ini membuat kue untuk dijual, selain itu mereka juga membuka pesanan jika ada masyarakat yang ingin memesan kue buatannya untuk acara keluarga dan acara sebagainya.
5.	Pengrajin Tahu	Pengrajin tahu membuat tahu dari bahan kedelai, kemudian menjualnya ke pasar ataupun di jual kepada yang membutuhkan. Tahu merupakan bahan pangan yang bergizi.
6.	Nelayan	Banyak penduduk yang tinggal di wilayah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan mencari udang, cakalang, kerapu, cumi-cumi, dan tongkol, dll. Nelayan menangkap ikan memakai perahu dan kapal dengan jaring dan menjual hasil tangkapannya ke pasar.
7.	Tukang Pembuat Sapu	Masyarakat yang tinggal di dekat perkebunan kelapa dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa.

b. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa yang di butuhkan masyarakat atau menawarkan jasa seperti kesehatan,

pendidikan, dll. Pekerjaan yang menghasilkan jasa disebut juga sebagai pekerjaan yang hasilnya tidak dalam bentuk barang. Namun demikian, hasil pekerjaannya dapat kita rasakan. Perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 2.3 Guru Sebagai Contoh Pekerjaan Menghasilkan Jasa

Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa. Karena ada guru, kamu menjadi anak yang pintar. Hal ini berkaitan karena tugas dari guru adalah mendidik siswa-siswinya menjadi anak yang pintar dan berbudi pekerti luhur.



Gambar 2.4 Polisi Sebagai Contoh Pekerjaan Menghasilkan Jasa

Polisi lalu lintas bertugas di jalan raya untuk mengatur lalu lintas kendaraan. Selain itu, polisi juga bertugas menjaga keamanan dan ketertiban.



Gambar 2.5 Tukang Becak Sebagai Contoh Pekerjaan Menghasilkan Jasa

Tukang becak adalah pekerjaan menghasilkan jasa. Dia siap mengantarkan pengguna ke tempat tujuannya.

Contoh dari pekerjaan yang menghasilkan jasa ini seperti guru, dokter, tukang potong rambut, polisi dan masih banyak lagi. Jenis pekerjaan ini menghasilkan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Kita membutuhkan pendidikan, layanan kesehatan, layanan transportasi, dan lain-lain. Berikut ini beberapa contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa.

Tabel 2.3 Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

No.	Jenis Pekerjaan	Jasa yang Dihasilkan
1.	Guru	Guru mengajar kita di sekolah, mereka memberikan pelayanan dengan cara mengajar kita berbagai pengetahuan/ Mereka mendapat imbalan berupa gaji yang diterima setiap bulan. Gaji yang mereka terima bersal dari pemerintah daerah.
2.	Dokter	Dokter adalah orang yang pekerjaannya mengobati orang sakit, dokter bekerja di rumah sakit, puskesmas atau klinik kesehatan.

		Ada dokter yang khusus menangani penyakit gigi adalah dokter gigi.
3.	Tukang Jahit	Penjahit adalah orang yang pekerjaannya menjahit pakaian seperti celana, baju, rok atupun jas, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Untuk melakukan pekerjaannya, penjahit dapat mengerjakannya baik dengan tangan maupun dengan mesin jahit.
4.	Montir	Montir adalah orang yang pekerjaannya memperbaiki kendaraan bermotor, seperti sepeda motor, mobil dan alat-alat yang menggunakan mesin lain. Montir biasanya bekerja di bengkel sendiri atau bengkel orang lain. Montir memperoleh imbalan setelah memperbaiki kendaraan yang di perbaikinya.
5.	Polisi	Polisi merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa karena polisi bertugas untuk menjaga, mengayomi dan melindungi keamanan masyarakat.
6.	Tukang Cukur	Tukang cukur rambut merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa karena ,tukang cukur rambut itu melayani para pelanggan untuk memotong rambut,dan dalam pekerjaan itu menghasilkan jasa yang nantinya dari jasanya itu bisa di nikmati oleh pelanggannya ,
7.	Sopir	Seorang supir merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa karena seorang supir bisa melayani mengantarkan penumpang ke tempat yang di tuju oleh penumpang. ⁴²

⁴² Damaruta.blogspot.com dari sangpangemong.com. Dikutp pada tanggal 22 Oktober 2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *True eksperimen desain*. True eksperimen desain merupakan salah satu model penelitian yang dipandang sebagai eksperimen yang sebenarnya.⁴³ Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan dalam pembelajaran dengan penerapan model kooperatif Tipe *teams games tournaments*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control group pre-test and pos-test group*.⁴⁴ Desain Penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Penelitian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
IV-2 Eksperimen	O ₁	Diterapkan Model Kooperatif Tipe TGT	O ₃
IV-1 Kontrol	O ₂	Tidak Diterapkan Model Kooperatif Tipe TGT	O ₄

Keterangan :

O₁ : nilai *pretest* kelas eksperimen

O₂ : nilai *pretest* kelas kontrol

⁴³Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 86.

⁴⁴Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*,...,hal. 86.

O₃ : nilai *posttest* kelas kontrol

O₄ : nilai *posttes* kelas kontrol.⁴⁵

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada MIN 3 Aceh Besar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti.⁴⁶ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas MIN 3 Aceh Besar yang berjumlah 451 orang siswa. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan dijadikan objek penelitian yaitu siswa kelas IV-2 MIN 3 Aceh Besar untuk kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa dan kelas IV-1 MIN 3 Aceh Besar untuk kelas control dengan jumlah 26 siswa.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu suatu pengambilan sampel karena pertimbangan perorangan atau pertimbangan peneliti.⁴⁷ Pengambilan sampel ini dikarenakan nilai siswa kelas IV-2 secara individu masih banyak yang belum tuntas KKM yaitu di bawah 70.

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Edisi Revisi V, Cet. Ke-12*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 84.

⁴⁶Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 49

⁴⁷Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsino, 1992), hal. 169.

Sehingga peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV-2 MIN 3 Aceh Besar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur perilaku atau kinerjanya. Tes juga diartikan sebagai seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.⁴⁸ Tes merupakan cara yang ditempuh untuk mengetahui kemampuan siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, tes yang diberikan disini adalah berbentuk *pre test* (tes awal) yaitu tes yang diberikan diawal proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan dasar siswa tentang materi yang akan dipelajari sedangkan *post test* (tes akhir) yaitu tes yang diberikan diakhir proses pembelajaran untuk mengetahui sejauhmana kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi jenis-jenis pekerjaan yang telah dipelajari.

⁴⁸Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas...*hal. 78.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.⁴⁹ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengamati aktivitas belajar siswa adalah guru dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi jenis-jenis pekerjaan.

3. Anget untuk Mengukur Sikap dan Minat Belajar Siswa

Angket atau kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden.⁵⁰

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (lebih cermat, lengkap, dan sistematis) sehingga lebih mudah diolah.⁵¹ Adapun *instrument* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

⁴⁹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 86

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 134.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, ..., hal. 77.*

1. Lembaran Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembaran observasi berupa daftar yang berisi jenis aktivitas guru dan siswa. Dalam proses observasi, pengamat tinggal memberikan chek-list pada kolom tempat peristiwa muncul.⁵² Lembar observasi aktivitas guru dan siswa ini merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini, pengamat mengisi Lembar Observasi Aktifitas Guru (LOAG) dan mengisi Lembar Observasi Aktifitas Siswa (LOAS) pada saat proses kegiatan pembelajaran.

2. Soal Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.⁵³ Bentuk soal tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang berjumlah 10 soal.

3. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan. Adapun dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk memperoleh data primer dari para responden, yaitu

⁵²Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian, ...*, hal. 157.

⁵³Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, ...*, hal. 179.

mengenai minat belajar siswa dengan menggunakan tipe TGT. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan interval 1-4. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵⁴ Pemberian skala diwujudkan dalam bentuk pemberian skor /skala pada setiap alternatif pilihan jawaban (tingkat kesetujuan) yang disediakan untuk masing-masing item pernyataan.

Tabel 3.2 Alternatif Pilihan Jawaban Angket

Pilihan Jawaban	Peringkat /Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Maka, untuk mendeskripsikan data penelitian digunakan rumus sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa

Data mengenai minat belajar siswa akan di analisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

⁵⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*,... hal 134.

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

N : Nilai maksimal aktivitas yang dilakukan

100 : Bilangan tetap.⁵⁵

Kategori nilai rata-rata yaitu:

$81 < \% \leq 100$ = Sangat Tinggi

$61 < \% \leq 80$ = Tinggi

$41 < \% \leq 60$ = Rendah

$0 < \% \leq 40$ = Sangat Rendah

2. Ketuntasan belajar siswa

Pada tahap ini setiap hasil tes, peneliti menganalisis apakah terjadi peningkatan atau penurunan pada hasil ketuntasan belajar siswa. Analisis terhadap tes dilakukan dengan cara memperhatikan cara siswa berfikir kritis terhadap suatu masalah. Apabila terjadi penurunan, maka guru harus melakukan refleksi terhadap strategi yang diterapkan dan merevisi soal tes yang telah diberikan. Setelah hasil tes didapat, maka selanjutnya dilihat KKM pada mata pelajaran IPA tema 4 berbagai pekerjaan. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan tingkat ketuntasan individu dan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban $\geq 70\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam suatu kelas terdapat $\geq 80\%$ siswa tuntas

⁵⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 40.

belajarnya. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, digunakan rumus presentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Angka Presentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah Siswa Seluruhnya

100% = Bilangan Tetap

Kemudian penentuan kategori sekornya menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Keterangan :

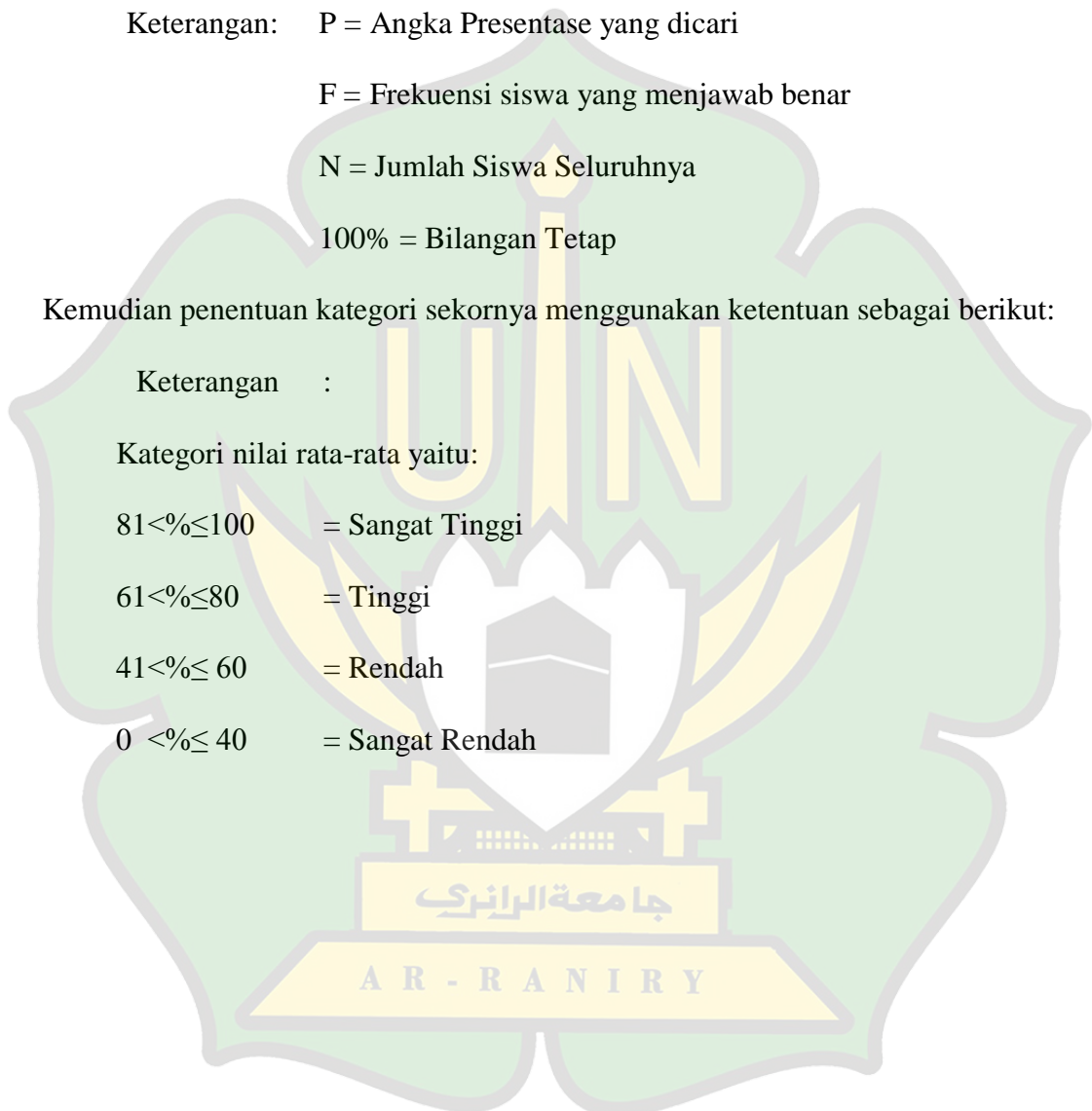
Kategori nilai rata-rata yaitu:

$81 < \% \leq 100$ = Sangat Tinggi

$61 < \% \leq 80$ = Tinggi

$41 < \% \leq 60$ = Rendah

$0 < \% \leq 40$ = Sangat Rendah



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

MIN 3 Aceh Besar adalah Madrasah Ibtidaiyah yang terletak di Jalan Lambaro Angan Miruk Taman Desa Miruk Taman Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. MIN 3 Aceh Besar merupakan salah satu sekolah Negeri yang menggunakan agama Islam sebagai pegangan utama pendidikan agamanya yang mempunyai 15 kelas dan 451 siswa yang terdiri dari 248 siswa laki-laki dan 203 siswa perempuan dengan jumlah guru dan staf sebanyak 32 orang. Selain itu, sekolah ini dilengkapi oleh ruang lainnya seperti ruang kepala sekolah dan ruang dewan guru, ruang perpustakaan, kantin, musalla, wc guru dan siswa, dan tempat parkir.⁵⁶

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Minat Belajar Siswa

Penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan data primer tentang penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar yaitu dengan cara menyebarkan angket keda siswa yang menjadi sampel sebanyak 26 siswa. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert,

⁵⁶ Dokumentasi MIN 3 Aceh Besar pada Tahun 2018

disajikan dan diolah dengan menggunakan rumus statistik sederhana. Hal tersebut dilakukan dengan cara menghitung frekuensi dan mencari persentase dari setiap alternatif jawaban.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh jawaban responden mengenai penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Respon Responden Terhadap Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Ketuntasan dan Minat Belajar Siswa

Rata-Rata	Pernyataan	Nilai				Skor	%	Kategori
		SS	S	TS	STS			
1	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>teams games tournaments</i> tidak membuat saya jenuh dan bosan.	22	2	2	-	98	94	Sangat Tinggi
2	Penerapan model kooperatif tipe <i>teams games tournaments</i> dalam proses belajar mengajar, membuat saya aktif dalam belajar.	13	5	5	3	80	77	Tinggi
3	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe dapat memudahkan saya dalam mengingat materi-materi yang sudah diajarkan.	17	2	3	4	84	81	Sangat Tinggi
4	Menggunakan model kooperatif tipe dapat meningkatkan kemauan saya untuk belajar.	22	2	2	-	98	94	Sangat Tinggi

5	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe, membuat saya mudah untuk memahami materi yang diajarkan.	7	8	11	1	75	72	Tinggi
6	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe, sangat mudah untuk mengamati dan memperhatikan materi yang diajarkan, karena dilengkapi dengan contoh yang nyata.	10	4	6	6	70	67	Tinggi
7	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe, membuat saya mudah untuk mengerti materi yang sedang diajarkan diajarkan.	16	5	5	-	89	86	Sangat Tinggi
8	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, sangat menyenangkan	22	2	2	-	98	94	Sangat Tinggi
9	Model kooperatif tipe TGT, dapat menarik perhatian saya dalam belajar	8	6	5	7	67	64	Tinggi
10	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, membuat saya berani untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, karena proses pembelajaran dilengkapi dengan media yang nyata.	25	1	-	-	103	99	Sangat Tinggi
Rata-Rata Keseluruhan							85,8	Sangat Tinggi

Sumber : Data Primer (diolah) Tahun 2018

Perhitunganya:

Pernyataan No. 1 (+)

$$\text{a. Sangat Setuju (SS)} = 22 \text{ Orang} \quad : 22 \times 4 = 88$$

$$\text{b. Setuju} = 2 \text{ Orang} \quad : 2 \times 3 = 6$$

$$\text{c. Tidak Setuju} = 2 \text{ Orang} \quad : 2 \times 2 = 4$$

$$\text{d. Sangat Tidak Setuju} = 0 \text{ Orang} \quad : 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Jumlah} = 98$$

Jumlah skor tertinggi:

$$= 4 \times \text{jumlah responden}$$

$$= 4 \times 26$$

$$= 104 \text{ (SS)}$$

Jumlah skor terendah:

$$= 1 \times \text{jumlah responden}$$

$$= 1 \times 26$$

$$= 26 \text{ (sangat tidak setuju)}$$

Skor angket:

$$= \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100\%$$

$$= \frac{98}{104} \times 100\%$$

$$= 94,23 \% \text{ (Untuk mencari persentase)}$$

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan ketuntasan dan minat belajar siswa. hal ini di tunjukan dari nilai rata-rata setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata untuk setiap pernyataan

terkait dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa, serta dapat dilihat kategori dari hasil skor rata-rata untuk setiap pernyataan. Kemudian diperoleh skor persentase secara keseluruhan untuk penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 85,8 persen dengan kategori sangat tinggi. Sehingga secara keseluruhan bahwa penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dapat meningkatkan minat belajar siswa. hal ini di karenakan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournaments* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dan model pembelajaran *teams games tournaments* adalah sebuah model yang menyenangkan dan mampu menghidupkan semangat berkompetisi pada siswa sehingga mampu meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar siswa.

2. Ketuntasan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ketuntasan belajar melalui penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* diperoleh hasil tes belajar siswa. Adapun data ketuntasan hasil belajar *pre test* siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Nilai Hasil *Pre Test* Dan *Post Test* Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Kontrol						Kelas Eksperimen					
<i>Pre Test</i>			<i>Post Test</i>			<i>Pre Test</i>			<i>Post Test</i>		
N o	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	N o	Kode Siswa	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1.	AA	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	1.	AA	90	Tuntas	90	Tuntas
2.	AB	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	2.	AB	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	AC	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	3.	AC	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
4.	AD	80	Tuntas	90	Tuntas	4.	AD	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5.	AE	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	5.	AE	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
6.	AF	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	6.	AF	90	Tuntas	95	Tuntas
7.	AG	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	7.	AG	60	Tidak Tuntas	65	Tuntas
8.	AH	70	Tuntas	80	Tuntas	8.	AH	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9.	AI	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	9.	AI	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
10.	AJ	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	10.	AJ	90	Tuntas	95	Tuntas
11.	AK	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	11.	AK	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
12.	AL	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	12.	AL	80	Tuntas	80	Tuntas
13.	AM	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	13.	AM	80	Tuntas	80	Tuntas
14.	AN	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	14.	AN	60	Tidak Tuntas	65	Tuntas
15.	AO	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	15.	AO	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
16.	AP	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	16.	AP	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
17.	AQ	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas	17.	AQ	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
18.	AR	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	18.	AR	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19.	AS	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	19.	AS	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20.	AT	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	20.	AT	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
21.	AU	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas	21.	AU	80	Tuntas	80	Tuntas
22.	AV	70	Tuntas	80	Tuntas	22.	AV	60	Tidak Tuntas	65	Tuntas
23.	AW	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	23.	AW	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
24.	AX	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas	24.	AX	80	Tuntas	85	Tuntas
25.	AY	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	25.	AY	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
26.	AZ	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	26.	AZ	80	Tuntas	80	Tuntas
Tuntas : 3 Siswa			Tuntas : 14 Siswa			Tuntas : 8 Siswa			Tuntas : 23 Siswa		
Persentase : 11,54 %			Persentase : 53,48 %			Persentase: 30,76 %			Persentase: 88,46 %		

Sumber : Hasil Analisis Data (diolah) Tahun 2018

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa tentang materi berbagai jenis pekerjaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari hasil tes pada kelas kontrol yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pada hasil *pre test* kelas kontrol terdapat 3 siswa yang

tuntas atau sebesar 11,54% sedangkan sisanya 23 siswa lagi tidak tuntas atau sebesar 88,46% siswa tidak tuntas dalam mengikuti *pre test*. sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa 14 siswa tuntas dalam belajar yaitu sebesar 53,48%. Sedangkan 12 siswa lagi tidak tuntas dalam belajar yaitu sebesar 46,62%.

Sedangkan ketuntasan belajar siswa tentang materi berbagai jenis pekerjaan pada kelas eksperimen juga masih sangat tinggi. Hal ini terlihat dari hasil tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil *pre test* sebanyak 8 siswa tuntas atau sebesar 30,76%. Sedangkan sisanya 18 orang siswa lagi tidak tuntas dalam mengikuti ujian *pre test* atau sebesar 69,24%. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa 23 siswa tuntas dalam belajar atau sebesar 88,46%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 3 siswa atau sebesar 11,54%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen dalam penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan analisis data terhadap ketuntasan belajar siswa dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol saat dilakukan uji pre tes terdapat 3 orang siswa yang tuntas atau sebesar 11,54% sedangkan sisanya 23 orang siswa lagi tidak tuntas

atau sebesar 88,46% siswa tidak tuntas dalam mengikuti *pre test*. sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa 14 orang siswa tuntas dalam belajar yaitu sebesar 53,48%. Sedangkan 12 siswa lagi tidak tuntas dalam belajar yaitu sebesar 46,62%.

Sedangkan tes kelas eksperimen sangat tinggi. Hal ini terlihat dari hasil tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pada saat dilakukan uji pre tes terdapat 8 orang siswa tuntas atau sebesar 30,76% sedangkan sisanya 18 orang siswa lagi tidak tuntas dalam mengikuti ujian pre test atau sebesar 69,24%. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa 23 orang siswa yang tuntas atau dengan persentase ketuntasan yang diperoleh adalah 88,46%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 3 orang siswa atau sebesar 11,54%.

Dalam hal ini dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar siswa lebih tinggi di kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Dimana ketuntasan belajar di kelas eksperimen adalah sebesar 88,46% sedangkan kelas kontrol adalah sebesar 53,48%. Artinya penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat H. Erman dimana seorang siswa (*individual*) disebut telah tuntas dalam belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65 % dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80 %, yang artinya ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80 % perlu diadakan diagnostik dan remedial sebelum materi dilanjutkan.⁵⁷

Suatu proses belajar-mengajar tentang suatu bahan pengajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dari pengajaran tersebut tercapai. Belajar secara tuntas, Suatu upaya belajar dimana siswa dituntut menguasai hampir

⁵⁷H. Erman, *Asesmen Proses dan Hasil dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Makalah, 2003), hal. 11.

seluruh bahan ajar. Karena menguasai 100 % bahan ajar sangat sukar, maka yang dijadikan ukuran biasanya menguasai 85 % tujuan yang harus dicapai. Pada umumnya proses belajar-mengajar dianggap berhasil, jika daya serap terhadap bahan ajar yang disampaikan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun klasikal dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai, baik secara individual maupun klasikal.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran. Mengingat adanya kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru, maka guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Sehingga pemilihan model dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar siswa bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh guru.⁵⁸

Model pembelajaran yang dipilih harus dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa. Seorang guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu membuat desain atau memilih model pembelajaran yang dianggap cocok untuk dikembangkan.⁵⁹ Sehingga model yang dipilih tersebut dapat membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan model kooperatif tipe *teams games tournaments* adalah membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.

⁵⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 197.

⁵⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, , , hal. 147

2. Penerapan Tipe *Teams Games Tournaments* Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil responden siswa, dimana diperoleh skor rata-rata secara keseluruhan untuk penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 85,8 dengan kategori sangat tinggi. sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendorong timbulnya minat belajar siswa, sehingga dalam hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Dalam penerapannya, penggunaan model pengajaran akan membutuhkan penerapan strategi pengajaran yang sesuai dengan model pembelajaran tersebut. model pembelajaran oleh pendidik harus diarahkan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar bagi siswa. Sebuah model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model dipakai untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami. Jadi, tugas seorang guru adalah harus mampu menciptakan gaya atau model pembelajaran sehingga dengan adanya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran minat belajar siswa terbentuk. Minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik perhatian bagi siswa. Oleh sebab itu dapat

disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap ketuntasan belajar dan minat belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. hal ini terlihat dari hasil responden siswa, dimana diperoleh skor rata-rata secara keseluruhan untuk penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 85.8 dengan kategori sangat tinggi.
2. Ketuntasan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap ketuntasan belajar siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan pelajaran IPA kelas IV MIN 3 Aceh Besar sudah tinggi. Hal terlihat dari hasil tes kelas eksperimen yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 23 orang siswa yang tuntas atau sebesar 88,46%. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 14 orang siswa yang tuntas atau dengan persentase ketuntasan yang diperoleh 53,48%. Artinya hasil ketuntasan belajar siswa pada kelas ekperimen dengan penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournaments* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Dengan penelitian ini diharapkan kepada guru agar dapat lebih kreatif dalam memilih metode yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena pemilihan model dan tipe yang tepat dapat mempengaruhi ketuntasan dan minat dan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi masukan bagi guru pada bidang studi ini khususnya dan guru bidang studi lain pada umumnya dalam upaya meningkatkan untuk motivasi belajar agar prestasi belajar siswa dapat meningkat
3. Mengingat penelitian ini diperkirakan masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan, karena keterbatasan kemampuan penulis sebagai peneliti, maka diharapkan kepada teman-teman dan pihak lain yang berminat pada topik ini, untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut. Sehingga akan ditemukan hasil yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu & Dkk, 2010. *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Agus Suprijono, 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto, 2010. *Belajar dan Mengajar*, Bandung; CV Yrama Widya.
- Dikutip dari http://eprints.walisongo.ac.id/3291/3/63111125_Bab2.pdf, pada tanggal 29 Agustus 2017.
- Dyah Nur Ida Chikmawati Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013, *Skripsi*, Surakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dika Freida Nuryynnysa, Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Permainan Destinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Pemuaian Pada Peserta Didik Kelas VII A MTsS Sabilul Ulum Mayong Jepara Semester Gasal Tahun Ajaran 2010/2011, *Skripsi*, Semarang: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Isjoni, 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani, 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- Muhaimin, et. al., 2008. *Pengembangan Model KTSP Pada Sekolah dan Madrasah*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masnur Muslich, 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- M. Chabib Thoha. dkk, 1998. *PBM-PAI Di Sekolah*, Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Nana Sudjana, 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.

- Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta.
- 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta:Prestasi Pustaka,
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.
- 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif –Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.
- Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 267



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13472/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 November 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-7718/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2017
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Dr. Azhar, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ernida Hayati
NIM : 201325162
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* terhadap Ketuntasan Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah Dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 05 Desember 2018

An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B- 6712 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/06/2018

3 Juli 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Ernida Hayati
N I M : 201325162
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. P.Mat Hasan, Beurawe Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 3 Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Ketuntasan Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali

BAG.UMUM BAG.UMUM

Kode 562



KEMENTERIAN AGAMA RI
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
3 ACEH BESAR**

KECAMATAN DARUSSALAM- ACEH BESAR
Jl.Lambaro Angan Desa Miruek Taman No. Tel. 06517551688
Darussalam 23373

No Surat : Mi.01.04/18/KP.01.1/219//2018
Lampiran : -
Hal : Persetujuan selesai Observasi

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry
Darussalam Banda Aceh

Sehubungan dengan surat saudara nomor : B- 6785 /Un.08/TU-FTK/TL.00/07/2018 Perihal mohon izin untuk Menyusun Data Menyusun Skripsi, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Ernida Hayati
Nim : 201325162
Fak/ Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar– Raniry
Darussalam / PGMI

Telah selesai melaksanakan tugas Menyusun Skripsi pada tanggal 1 dan 2 Agustus 2018 dalam rangka melengkapi tugas mata kuliah Penerapan Modal Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Ketuntasan Belajar dan minat belajar siswa Pada Tema 4“ Berbagai Pekerjaan “ IPA Kelas IV MIN 3 Aceh Besar

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 16 Juli 2018
Kepala MIN 3 Aceh Besar
Kabupaten Aceh Besar

Askandar S. Ag
NIP. 19680403199701001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL (RPP)

Nama Sekolah : MIN 3 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV/1
Tema : 4. Berbagi Pekerjaan
Subtema : 1. Jenis-Jenis Pekerjaan
Alokasi Waktu : 1 x 35 (Menit)
Pembelajaran : 1 (satu)

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

II. Kompetensi Dasar

IPS

- 3.1 Mengenal Manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan.

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

- a. Menceritakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitar.
- b. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Indikator:

- Menyebutkan dari mana beras berasal.
- Menjelaskan hubungan jenis-jenis pekerjaan dengan kondisi geografis suatu daerah.

IPA

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari dan kemudian yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indikator:

- Menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan macam-macam pekerjaan di suatu daerah.
- Mengidentifikasi jenis pekerjaan, tugas dan tempat kerja berdasarkan gambar.
- Membuat laporan hasil pengamatan tentang jenis pekerjaan, tugas dan tempat kerja.

Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bacaan Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Mengeloh informasi tentang proses penanaman padi hingga menjadi nasi.
- Membuat laporan hasil pengamatan tentang proses penanaman padi hingga menjadi nasi.

III. Melalui proses pembelajaran siswa diharapkan dapat:

- Membaca bacaan tentang hubungan sumber daya alam dan pekerjaannya, siswa dapat menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan pekerjaan yang ada di suatu daerah.
- Mengidentifikasi pekerjaan-pekerjaan yang ada pada proses penanaman padi hingga menjadi nasi.ada di daerah tersebut.
- Mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan kondisi geografis di suatu daerah, dan
- Membaca bacaan “dari padi jadi nasi”, siswa dapat menyebutkan proses penanaman padi hingga menjadi nasi.

IV. Materi Pembelajaran

- Macam-macam pekerjaan

V. Skenario Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Saintifik (scientific)
- Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Pemberian Tugas
- Model/Tipe : Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

VI. Alat (Bahan) dan Sumber Belajar

- Alat / Bahan : Papan Tulis, Spidol, Kertas Plano
- Sumber Belajar : - Buku guru SD/MI Kelas IV Tema Berbagai pekerjaan

Tematik Terpadu Kurikulum 2013

- Buku IPS Terpadu KTSP SD/MI Kelas IV

- Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema Berbagai pekerjaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013
- Buku Guru Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV
- Buku BSE Tematik Kelas IV Edisi Revisi 2016
- Buku Sains untuk sekolah Dasar Kelas 5
- Internet

- Media pembelajaran:
 1. Gambar tentang jenis-jenis pekerjaan
 2. Karton, dan Spidol
 3. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Mengkondisikan kelas • Guru mengajak siswa membaca do'a sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. • Mengaitkan pengalaman anak konstektual • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mengamati</i> <ul style="list-style-type: none"> • Guru Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor. • Mengamati gambar yang telah ditempelkan guru dipapan tulis secara berkelompok - <i>Menanya</i> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa tentang gambar yang telah di tempelkan dipapan tulis • Siswa menjawab, sesuai yang mereka amati 	20 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang jenis-jenis pekerjaan yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari - <i>Explorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan rasa keingintahuan siswa melalui tanya jawab - <i>Asosiasi/Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan beberapa gambar tentang jenis-jenis pekerjaan kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan • Memfasilitasi siswa dalam melakukan diskusi materi pelajaran di dalam kelompok dengan memantau kerja sama, komunikasi antar anggota dan saling menghargai pendapat temannya. • Menumbuhkan kebiasaan bertanya dan membaca kembali materi yang kurang jelas dan menulis hal-hal penting yang sedang didiskusikan. - <i>Komunikasi/Konfirmasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya tentang berbagai jenis pekerjaan secara berkelompok. • Mefasilitasi kesempatan tanya jawab antar kelompok • Menjadi nara sumber untuk menjawab pertanyaan siswa jika dibutuhkan • Memberi apresiasi terhadap keberhasilan proses pembelajaran • Memberi motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi secara aktif. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan kembali kepada siswa kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi • Memberi penguatan materi/merangkum materi bersama siswa. • Memberikan kuis/PR 	10 Menit



	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan pokok bahasan yang akan dipelajari selanjutnya. • Guru mengakhiri materi pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam. 	
--	--	--



I. Penilaian

- Soal LKS

I. Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah proses

Indikator	Instrumen Soal	Pilihan jawaban
<p>1. Mengidentifikasi keberadaan jenis-jenis pekerjaan serta hubungannya dengan kondisi geografis (Untuk IPS)</p>	<p>1. Petani dan pekebun dominannya tinggal di daerah.....?</p> <p>2. Di daerah perkotaan, dominannya masyarakatnya bekerja..... karena, di kota banyak tersedia lapangan pekerjaan. Misalnya untuk perkantoran.</p> <p>3. Di daerah pesisir/laut, dominannya masyarakatnya bekerja sebagai.....?</p>	<p>a. Nelayan</p> <p>b. Pegunungan</p> <p>c. Pegawai/PNS</p>
<p>2. Mengolah informasi tentang proses pembuatan teh (untuk Bahasa Indonesia)</p>	<p>Aku Ulil.....daun teh. Aku tinggal di.....yang berudara sejuk dan dingin. Aku bersama teman-temanku terhampar di.....dan di.....</p> <p>Bagaikan permadani hijau di kaki langit. Saat aku menjadi tunas baru dan masih berada di pucuk pohon, para pekerja.....memetikku dan membawaku menuju lokasi industri</p>	<p>a. si pucuk</p> <p>b. pemetik teh</p> <p>c. dataran tinggi</p> <p>d. pengolah teh</p> <p>e. perbukitan</p> <p>f. lembah pegunungan</p>

	<p>tidak jauh dari tempat asalku. Banyak orang dengan jenis pekerjaan yang berbeda mengurusku di sana. Pertama, aku diletakkan dalam sebuah ruangan besar hingga layu. Kemudian aku dimasukkan ke dalam mesin penggilingan hingga halus oleh.....Setelah itu aku berada di dalam alat yang selalu berputar untuk memisahkan batang dan kotoran. Akhirnya aku dikeringkan, kemudian..... memasukan aku kedalam kertas kasa atau kemasan sederhana yang dinamakan teh tubruk. Selain pabrik pengolahan di atas, ada juga pengolahan lain yang mengemas aku menjadi teh botol atau teh kotak.</p>	<p>g. Pengemas Teh</p>
<p>3. Menjelaskan sumber daya alam di suatu daerah dan menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada.</p>	<p>a.</p>  <p>b.</p> 	<p>a. Petani b. Doktor c. Nelayan d. polisi</p>

	<p>c.</p>  <p>d.</p>  <p>Berdasarkan gambar Sebutkan Jenis-jenis pekerjaannya.</p>	
--	---	--

- Kunci Jawabanya

Indikator	Instrumen Soal	Pilihan jawaban
<p>1. Mengidentifikasi keberadaan jenis-jenis pekerjaan serta hubungannya dengan kondisi geografis (Untuk IPS)</p>	<p>1. Petani dan pekebun dominannya tinggal didaerah (b. Pegunungan) 2. Didaerah perkotaan, dominannya masyarakatnya bekerja (c. Pegawai/PNS) karena, dikota banyak tersedia lapangan pekerjaan. Misalnya untuk perkantoran. 3. Didaerah pesisir/laut, dominanya masyarakatnya bekerja sebagai (a. Nelayan)</p>	<p>a. Nalayan b. Pegunungan c. Pegawai/PNS</p>

<p>2. Mengolah informasi tentang proses pembuatan teh (untuk Bahasa Indonesia)</p>	<p>Aku Ulil Si Pucuk daun teh. Aku tinggal di dataran Tinggi yang berudara sejuk dan dingin. Aku bersama teman-temanku terhampar di perbukitan dan di lembah pegunungan Bagaikan permadani hijau di kaki langit. Saat aku menjadi tunas baru dan masih berada di pucuk pohon, para pekerja pemetik teh memetikku dan membawaku menuju lokasi industri tidak jauh dari tempat asalku. Banyak orang dengan jenis pekerjaan yang berbeda mengurusku di sana. Pertama, aku diletakkan dalam sebuah ruangan besar hingga layu. Kemudian aku dimasukkan ke dalam mesin penggilingan hingga halus oleh pengolah teh Setelah itu aku berada di dalam alat yang selalu berputar untuk memisahkan batang dan kotoran. Akhirnya aku dikeringkan, kemudian pengemas teh memasukan aku kedalam kertas kasa atau kemasan sederhana yang dinamakan teh tubruk. Selain pabrik pengolahan di atas, ada juga pengolahan lain yang mengemas aku menjadi teh botol atau teh kotak.</p>	<p>a. si pucuk b. pemetik teh c. dataran tinggi d. pengolah teh e. perbukitan f. lembah pegunungan g. Pengemas Teh</p>
--	---	--

3. Menjelaskan sumber daya alam di suatu daerah dan menghubungkannya dengan jenis-jenis pekerjaan yang ada.

a.



(Nelayan)

b.



(Petani)

c.



(Dokter)

d.



(Polisi)

- e. Petani
- f. Doktor
- g. Nelayan
- h. polisi

VIII. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir (terlampir)

b. Penilaian sikap

Menggunakan instrumen penilaian sikap (terlampir)

c. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

1) Penilaian Kinerja

b. Penilaian Sikap

c. Penilaian Hasil Belajar

1. Pilihan ganda

Mengetahui
Guru Bidang Studi,

Banda Aceh, 2018
Peneliti,

Rohani, S.Ag
NIP. 196704152001122001

AR - RANIRY

Ernida Hayati
NIM. 201325162

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN
(RPP)

Nama Sekolah : MIN 3 Aceh Besar
Kelas/ Semester : IV
Tema : 4. Berbagi Pekerjaan
Subtema : 1. Macam-Macam Pekerjaan
Alokasi Waktu : 1 x 35 (Menit)
Pembelajaran : 1 (satu)

- I. Kompetensi Inti** :
1. Menerima dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya
 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya setetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar

IPS

- 3.1 Mengenal Manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan.
- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

- 4.1 Menceritakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitar.
- 4.2 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Indikator:

- Menyebutkan dari mana beras berasal.
- Menjelaskan hubungan jenis-jenis pekerjaan dengan kondisi geografis suatu daerah.

IPA

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari dan kemudian yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indikator:

- Menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan macam-macam pekerjaan di suatu daerah.
- Mengidentifikasi jenis pekerjaan, tugas dan tempat kerja berdasarkan gambar.
- Membuat laporan hasil pengamatan tentang jenis pekerjaan, tugas dan tempat kerja.

Bahasa Indonesia A R - R A N I R Y

- a. Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bacaan Indonesia lisan dan tulisan dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Mengeloh informasi tentang proses penanaman padi hingga menjadi nasi.

- Membuat laporan hasil pengamatan tentang proses penanaman padi hingga menjadi nasi.

III. Melalui proses pembelajaran siswa diharapkan dapat:

- Membaca bacaan tentang hubungan sumber daya alam dan pekerjaannya, siswa dapat menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan pekerjaan yang ada di suatu daerah.
- Mengidentifikasi pekerjaan-pekerjaan yang ada pada proses penanaman padi hingga menjadi nasi.ada di daerah tersebut.
- Mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan kondisi geografis di suatu daerah, dan
- Membaca bacaan “dari padi jadi nasi”, siswa dapat menyebutkan proses penanaman padi hingga menjadi nasi.

IV. Materi Pembelajaran

- Macam-macam pekerjaan

V. Skenario Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Saintifik (scientific)
- Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Pemberian Tugas
- Model/Tipe : Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

VI. Alat (Bahan) dan Sumber Belajar

- Alat / Bahan : Papan Tulis, Spidol, Kertas Plano
- Sumber Belajar : - Buku guru SD/MI Kelas IV Tema Berbagai pekerjaan

Tematik Terpadu Kurikulum 2013

- Buku IPS Terpadu KTSP SD/MI Kelas IV
- Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema Berbagai pekerjaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013
- Buku Guru Tematik Terpadu untuk SD/MI Kelas IV

- Buku BSE Tematik Kelas IV Edisi Revisi 2016
- Buku Sains untuk sekolah Dasar Kelas 5
- Internet

- Media pembelajaran:
 1. Gambar tentang jenis-jenis pekerjaan
 2. Karton, dan Spidol
 3. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru menanyakan kabar, dan kemudian meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, dan guru mengecek kehadiran siswa. 3. Apersepsi Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pekerjaan orang tua masing-masing. 4. Guru memberi motivasi siswa, bahwa kita ada berbagai macam pekerjaan yang dimiliki orang tua masing-masing dan siswa diminta untuk mematuhi orang tua. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. 6. Guru menjelaskan bagaimana belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>. 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan gambar tentang jenis-jenis pekerjaan. 2. Siswa mengamati gambar yang telah ditempelkan 	25 Menit

	<p>guru dipapan tulis.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar-gambar pekerjaan yang telah diperlihatkan di depan kelas.4. Guru menanyakan kembali kepada siswa tentang jenis-jenis pekerjaan yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari5. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang kondisi lingkungan siswa “apakah anak-anak pernah melihat sawah di lingkungan tempat tinggal kalian?”6. Guru bertanya kepada siswa tentang siapa yang pergi ke sawah “anak-anak biasanya siapakah yang ke sawah?”7. Menumbuhkan rasa keingintahuan siswa melalui tanya jawab8. Setiap orang memperagakan jenis pekerjaan yang mereka ketahui.9. Masing-masing siswa menuliskan hasil eksplorasinya.10. Siswa menyimpulkan hasil eksplorasi mereka tentang jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui.11. Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan diskusi materi pelajaran di dalam kelompok dengan memantau kerja sama, komunikasi antar anggota dan saling menghargai pendapat temannya.12. Menumbuhkan kebiasaan bertanya dan membaca kembali materi yang kurang jelas dan menulis hal-hal penting yang sedang didiskusikan.13. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya tentang macam-macam pekerjaan.	
--	--	--

14. Mefasilitasi kesempatan tanya jawab antar siswa.
15. Menjadi nara sumber untuk menjawab pertanyaan siswa jika dibutuhkan.
16. Memberi apresiasi terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Fase I: guru membagi 3-5 siswa menjadi satu kelompok

1. Guru membagi siswa dalam satu kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik

Fase II: Guru meminta siswa untuk mengelompok sesuai dengan komando dari guru.

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (misalkan orang dengan kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.

Fase III: guru meminta siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang sudah dibuat.

1. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.

2. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
3. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
4. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

Fase IV: Penghitungan Skor dari hasil permainan

1. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
2. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
3. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Fase V: membuat klarifikasi dan kesimpulan.

1. Setelah semua pertanyaan dan jawaban dibahas bersama-sama, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas atau yang kurang dimengerti.
2. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif bertanya atau mengemukakan pendapat dengan menggunakan kata-kata baku, dan bahasa yang santun serta mudah dipahami.
3. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.

	4. Guru memberikan penilaian kelompok dan reward berupa tanda bintang pada siswa yang maju menyampaikan hasil diskusi dengan tepat	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kembali kepada siswa kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi 2. Memberi penguatan materi/merangkum materi bersama siswa. 3. Memberikan tes 4. Memberitahukan pokok bahasan yang akan dipelajari selanjutnya. 5. Guru mengakhiri materi pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam. 	

VIII. PENILAIAN

2. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir (terlampir)

b. Penilaian sikap

Menggunakan instrumen penilaian sikap (terlampir)

c. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis (terlampir)

3. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Proses

1) Penilaian Kinerja

b. Penilaian Sikap

c. Penilaian Hasil Belajar

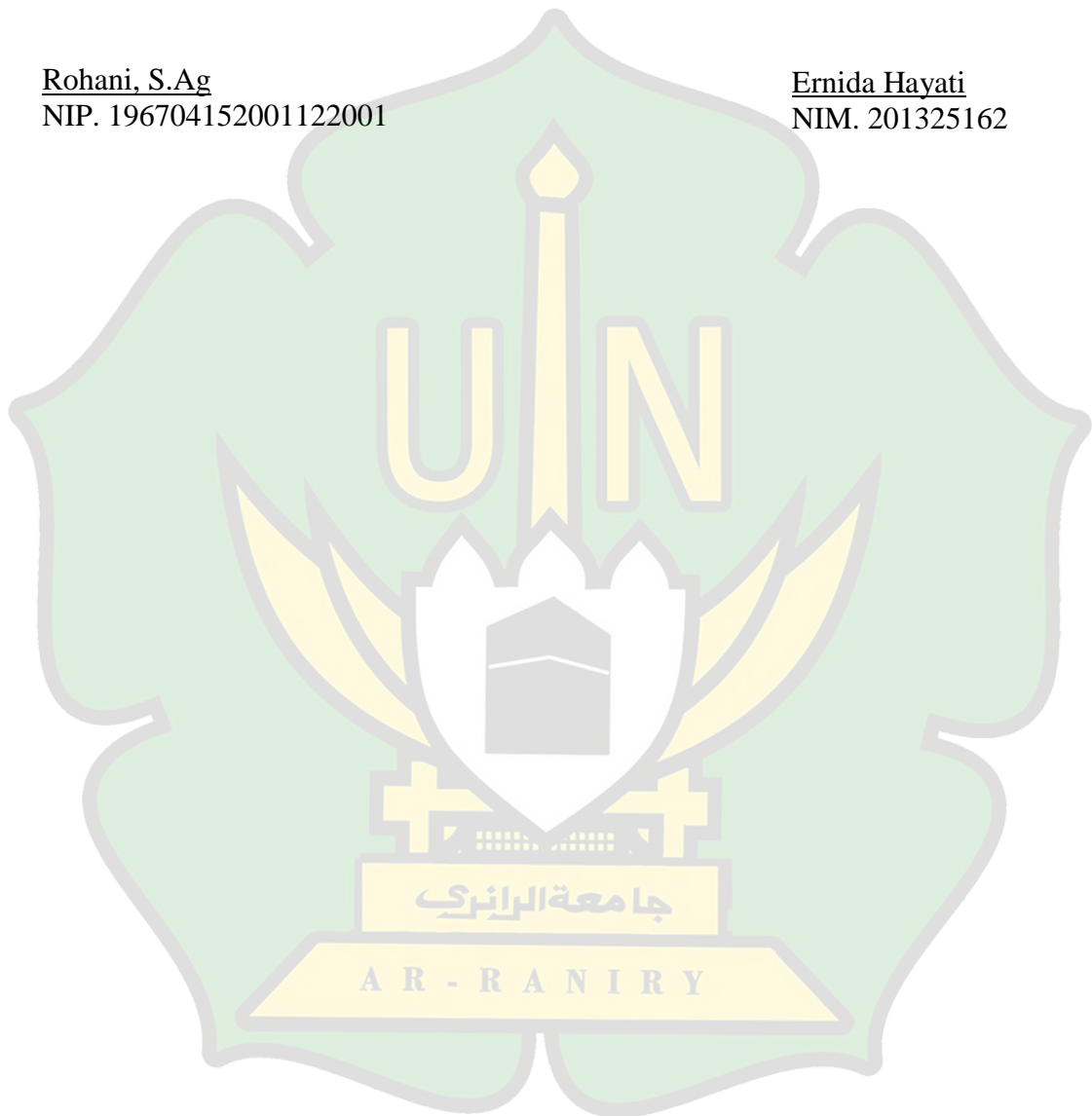
1. Pilihan ganda

Mengetahui
Guru Bidang Studi,

Banda Aceh, 2018
Peneliti,

Rohani, S.Ag
NIP. 196704152001122001

Ernida Hayati
NIM. 201325162



Lampiran I

a. Penilaian Proses

1) Penilaian Kinerja

a. Kinerja dalam Menyelesaikan Tugas Kelompok

No	Nama Peserta Didik	Aspek				Jumlah	Nilai
		Kerjasama	Keaktifan	Menghargai pendapat teman	Tanggung jawab		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
...							

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

Keterangan Skor:

1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat Baik

b. Penilaian Kinerja dalam Menyelesaikan Tugas Diskusi

No	Nama Peserta Didik	Aspek				Jumlah	Nilai
		Komunikasi	Sistematika Penyampaian	Penguasaan Pengetahuan/ Materi	Keberanian		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
...								

$$\text{Penilaian : } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

Keterangan Skor:

Komunikasi:

- 1 = Tidak dapat berkomunikasi
- 2 = Komunikasi agak lancar, tetapi sulit dimengerti
- 3 = Komunikasi lancar tetapi kurang jelas dimengerti
- 4 = Komunikasi sangat lancar, benar dan jelas

Wawasan:

- 1 = Tidak menunjukkan pengetahuan/ materi
- 2 = Sedikit memiliki pengetahuan/materi
- 3 = Memiliki pengetahuan/materi tetapi kurang luas
- 4 = Memeiliki pengetahuan/materi yang luas

Keberanian:

- 1 = Tidak ada keberanian
- 2 = Kurang berani
- 3 = Berani
- 4 = Sangat berani

Sistematika Penyampaian:

- 1 = Tidak sistematis
- 2 = Sistematis, uraian krng, tdk jelas
- 3 = Sistematis, uraian cukup
- 4 = Sistematis, uraian luas, jelas

Antusias:

- 1 = Tidak antusias
- 2 = Kurang antusias
- 3 = Antusias tetapi kurang kontrol
- 4 = Antusias dan terkontrol

b. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek				Jumlah	Nilai
		Antusias	Kerja Sama	Disiplin	Tanggung jawab		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
...							

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$

Keterangan Skor:

1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Sangat Baik

c. Penilaian Hasil Belajar

- 1) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok :	
Nama Kelompok :	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	


Petunjuk :


1. Tuliskan nama anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
2. Kerjakan soal-soal berikut ini dalam kelompok masing-masing.
3. Diskusikan jawaban terhadap masalah di dalam kelompok masing-masing.
4. Sebelum mengerjakan soal bacalah basmallah terlebih dahulu.
5. Perhatikan foto-foto berikut ini.
6. Lengkapilah keterangan pada setiap nomor berikut.

1		Pekerjaan : _____ Tugas : _____ _____ _____ _____ _____ Tempat Kerja : _____
---	---	--

2		Pekerjaan : _____ Tugas : _____ _____ _____ _____ _____ Tempat Kerja : _____
---	---	--

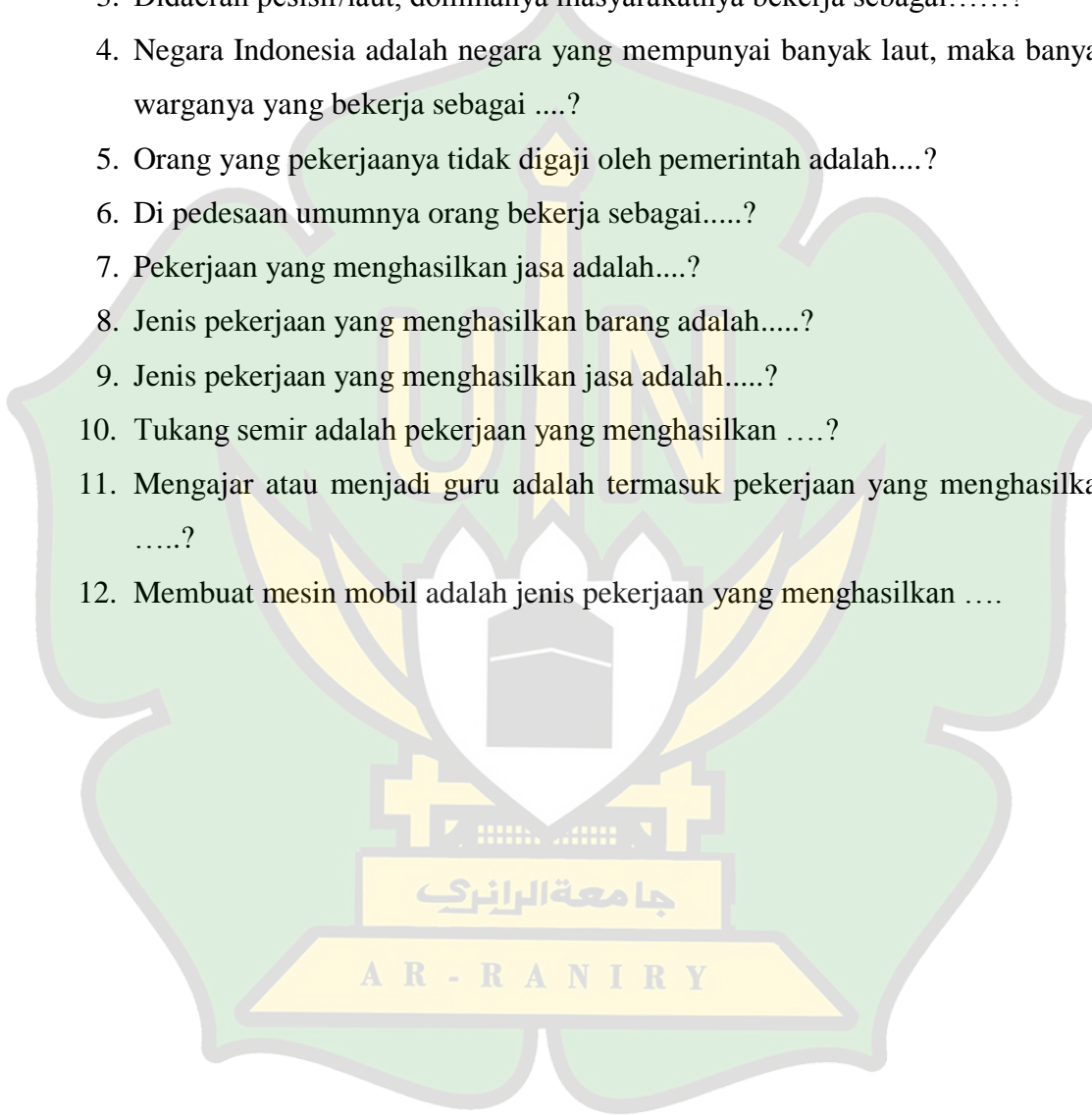
3		Pekerjaan : _____ Tugas : _____ _____ _____ _____ _____ Tempat Kerja : _____
---	--	--

4		Pekerjaan : _____ Tugas : _____ _____ _____ _____ _____ Tempat Kerja : _____
---	---	--

5		Pekerjaan : _____ Tugas : _____ _____ _____ _____ _____ Tempat Kerja : _____
---	---	--

- **Soal Tournament**

1. Petani dan pekebun dominannya tinggal didaerah.....?
2. Didaerah perkotaan, dominannya masyarakatnya bekerja.....karena, dikota banyak tersedia lapangan pekerjaan. Misalnya untuk perkantoran.
3. Didaerah pesisir/laut, dominannya masyarakatnya bekerja sebagai.....?
4. Negara Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak laut, maka banyak warganya yang bekerja sebagai?
5. Orang yang pekerjaannya tidak digaji oleh pemerintah adalah....?
6. Di pedesaan umumnya orang bekerja sebagai.....?
7. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah....?
8. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang adalah.....?
9. Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah.....?
10. Tukang semir adalah pekerjaan yang menghasilkan?
11. Mengajar atau menjadi guru adalah termasuk pekerjaan yang menghasilkan?
12. Membuat mesin mobil adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan



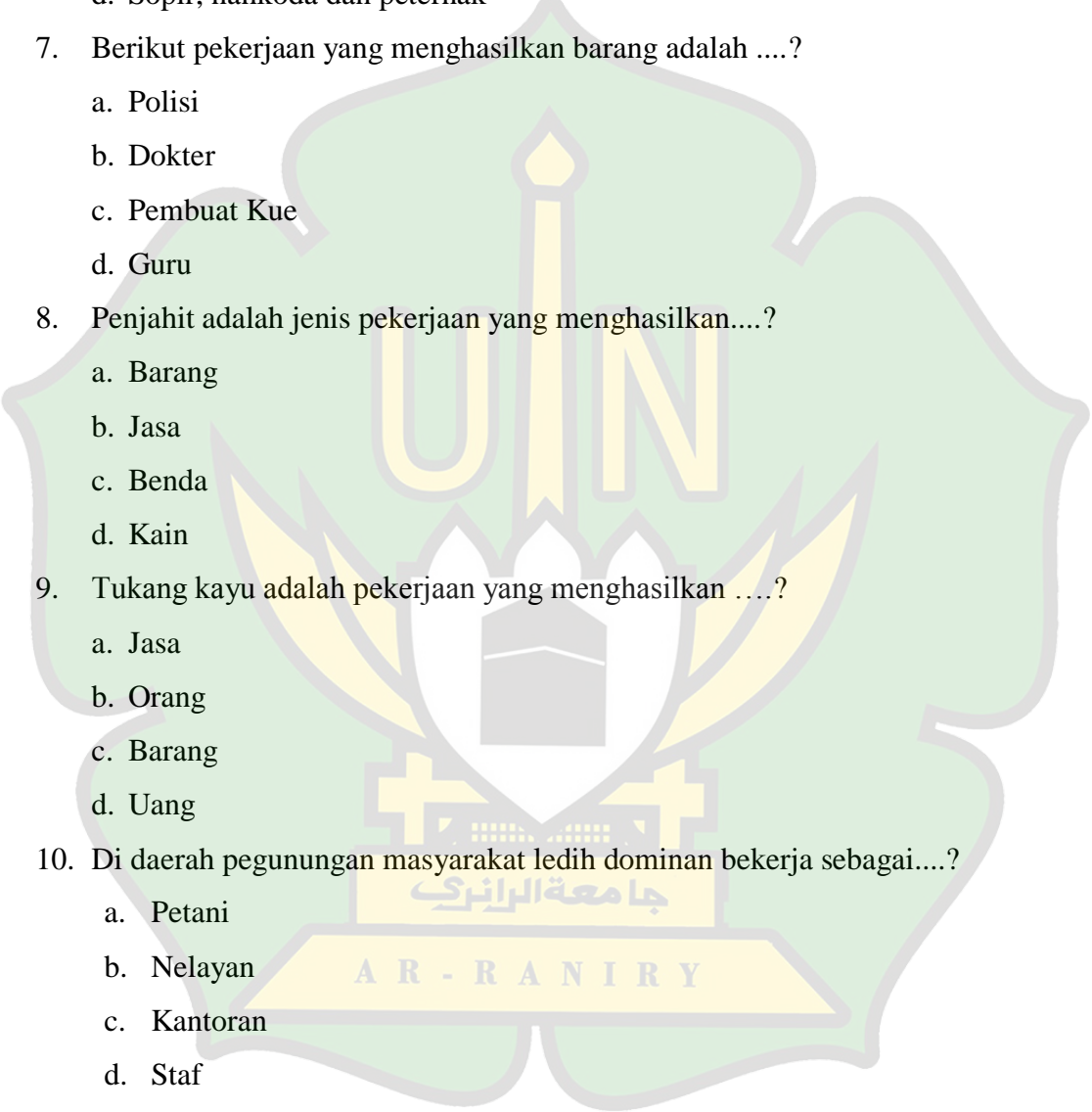
SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

Mata pelajaran:

1. Petani garam adalah pekerjaan yang biasa dilakukan di daerah...?
 - a. Perbukitan
 - b. Persawahan
 - c. Pantai
 - d. Gunung
2. Penduduk di daerah pegunungan biasa bekerja sebagai?
 - a. Pekerja tambak
 - b. Pekerja kebun
 - c. Nelayan
 - d. Petani garam
3. Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai.....?
 - a. petani
 - b. pegawai
 - c. pedagang
 - d. karyawan
4. Guru adalah pekerjaan yang menghasilkan?
 - a. Barang
 - b. Dagangan
 - c. Benda
 - d. Jasa
5. Pemangkas rambut adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan?
 - a. Barang
 - b. Jasa
 - c. Benda
 - d. Makanan

- 
6. Berikut ini adalah pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah?
- Dokter, petani dan nelayan
 - Nelayan, guru dan sopir
 - Sopir, guru dan dokter
 - Sopir, nahkoda dan peternak
7. Berikut pekerjaan yang menghasilkan barang adalah?
- Polisi
 - Dokter
 - Pembuat Kue
 - Guru
8. Penjahit adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan....?
- Barang
 - Jasa
 - Benda
 - Kain
9. Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan?
- Jasa
 - Orang
 - Barang
 - Uang
10. Di daerah pegunungan masyarakat ledih dominan bekerja sebagai....?
- Petani
 - Nelayan
 - Kantoran
 - Staf

KUNCI JAWABAN

PRE TEST

- a. C
- b. B
- c. D
- d. D
- e. B
- f. C
- g. C
- h. B
- i. C
- j. A



SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

Mata pelajaran:

1. Benda yang tidak dapat didaur ulang menjadi kerajinan tangan adalah....?
 - a. Sedotan
 - b. Korang bekas
 - c. Botol bekas
 - d. Kulit mangga
2. Bahan berikut dapat dibuat menjadi pakaian adalah....?
 - a. Kulit mangga
 - b. Koran bekas
 - c. Benang
 - d. Botol bekas
3. Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai.....?
 - a. petani
 - b. pegawai
 - c. pedagang
 - d. karyawan
4. Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan?
 - a. Jasa
 - b. Orang
 - c. Barang
 - d. Uang
5. Guru adalah pekerjaan yang menghasilkan?
 - a. Barang
 - b. Dagangan
 - c. Benda
 - d. Jasa

6.



Gambar di atas adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan?

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Benda
- d. Makanan

7. Berikut pekerjaan yang menghasilkan barang adalah?

a.



b.



c.



d.



8. Apa nama pekerjaan gambar di bawah...?



- a. Nelayang
- b. Pelayanan
- c. Petani
- d. Pedagang

9. Tanaman yang dapat diolah menjadi serat kain adalah?

a.



b.



c.



d.



10. Dari gambar orang berikut dapat diketahui bahwa orang tersebut bekerja di...?



- a. Rumah
- b. Kantor
- c. Pesawat
- d. Sekolah



KUNCI JAWABAN
POST TEST

1. C
2. C
3. D
4. B
5. D
6. B
7. D
8. C
9. A
10. C



KISI-KISI SOAL *PRE-TEST – POSTTEST*

Mata Pelajaran : IPA
 Materi Pokok/Topik : Macam-macam Pekerjaan
 Kelas/Semester : IV
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

Indikator	No	Soal	Jawaban	Ranah Kognitif					
				C1	C2	C3	C4	C5	C6
•Menyebutkan dari mana beras berasal.	1	Petani adalah pekerjaan yang bekerja di? a. Kantin b. Gunung c. Laut d. Sawah	D						
	2	Petani garam adalah pekerjaan yang biasa di lakukan di daerah...? a. Perbukitan b. Persawahan c. Pantai d. Gunung	C						

<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan jenis-jenis pekerjaan dengan kondisi geografis suatu daerah. 	3	<p>Penduduk di daerah pegunungan biasa bekerja sebagai?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pekerja tambak a. Pekerja kebun b. Nelayan c. Petani garam 	B						
<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan hubungan sumber daya alam dengan macam-macam pekerjaan di suatu daerah. 	4	<p>Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai.....?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Petani b. Pegawai c. Pedagang d. Karyawan 	D						
	5	<p>Guru adalah pekerjaan yang menghasilkan?</p> <ul style="list-style-type: none"> b. Barang c. Dagangan d. Benda e. Jasa 	D						



	6	<p>Pemangkas rambut adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan?</p> <p>a. Barang</p> <p>b. Jasa</p> <p>c. Benda</p> <p>d. Makanan</p>	B						
	7	<p>Berikut ini adalah pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah?</p> <p>a. Dokter, petani dan nelayan</p> <p>b. Nelayan, guru dan sopir</p> <p>c. Sopir, guru dan dokter</p> <p>d. Sopir, nahkoda dan peternak</p>	C						
	8	<p>Berikut pekerjaan yang menghasilkan barang adalah?</p> <p>a. Polisi</p> <p>b. Dokter</p> <p>c. Pembuat Kue</p> <p>d. Guru</p>	C						




	9	<p>Penjahit adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan....?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Barang b. Jasa c. Benda d. Kain 	B						
	10	<p>Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Jasa b. Orang c. Barang d. Uang 	C						
	11	<p>Benda yang tidak dapat didaur ulang menjadi kerajinan tangan adalah....?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sedotan b. Korang bekas c. Botol bekas d. Kulit mangga 	D						

	12	Bahan berikut dapat dibuat menjadi pakaian adalah....? a. Kulit mangga b. Koran bekas c. Benang d. Botol bekas	C						
	13	Guru adalah pekerjaan yang menghasilkan? a. Barang b. Dagangan c. Benda d. Jasa	D						
	14	Pemangkas rambut adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan? a. Barang b. Jasa c. Benda d. Makanan	B						

	15	<p>Berikut pekerjaan yang menghasilkan barang adalah?</p> <p>a. Polisi</p> <p>b. Dokter</p> <p>c. Pembuat Kue</p> <p>d. Guru</p>	D						
	16	<p>Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai.....?</p> <p>a. Petani</p> <p>b. pegawai</p> <p>c. pedagang</p> <p>d. karyawan</p>	D						
	17	<p>Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan?</p> <p>a. Jasa</p> <p>b. Orang</p> <p>c. Barang</p> <p>d. Uang</p>	C						

<p>• Mengidentifikasi jenis pekerjaan, tugas dan tempat kerja berdasarkan gambar.</p>	<p>18</p>	<p>Contoh teknologi transfortasi untuk mendaki gunung adalah?</p> <p>a.</p>  <p>b.</p>  <p>c.</p>  <p>d.</p> 	<p>D</p>						
---	-----------	---	----------	--	--	--	--	--	--

	19	<p>Apa nama pekerjaan gambar di bawah...?</p>  <p>a. Nelayang b. Pelayanan c. Petani d. Pedagang</p>	C						
	20	<p>Tanaman yang dapat diolah menjadi serat kain adalah?</p> <p>a.</p> 	A						

		<p>b.</p> 								
		<p>c.</p> 								
		<p>d.</p> 								

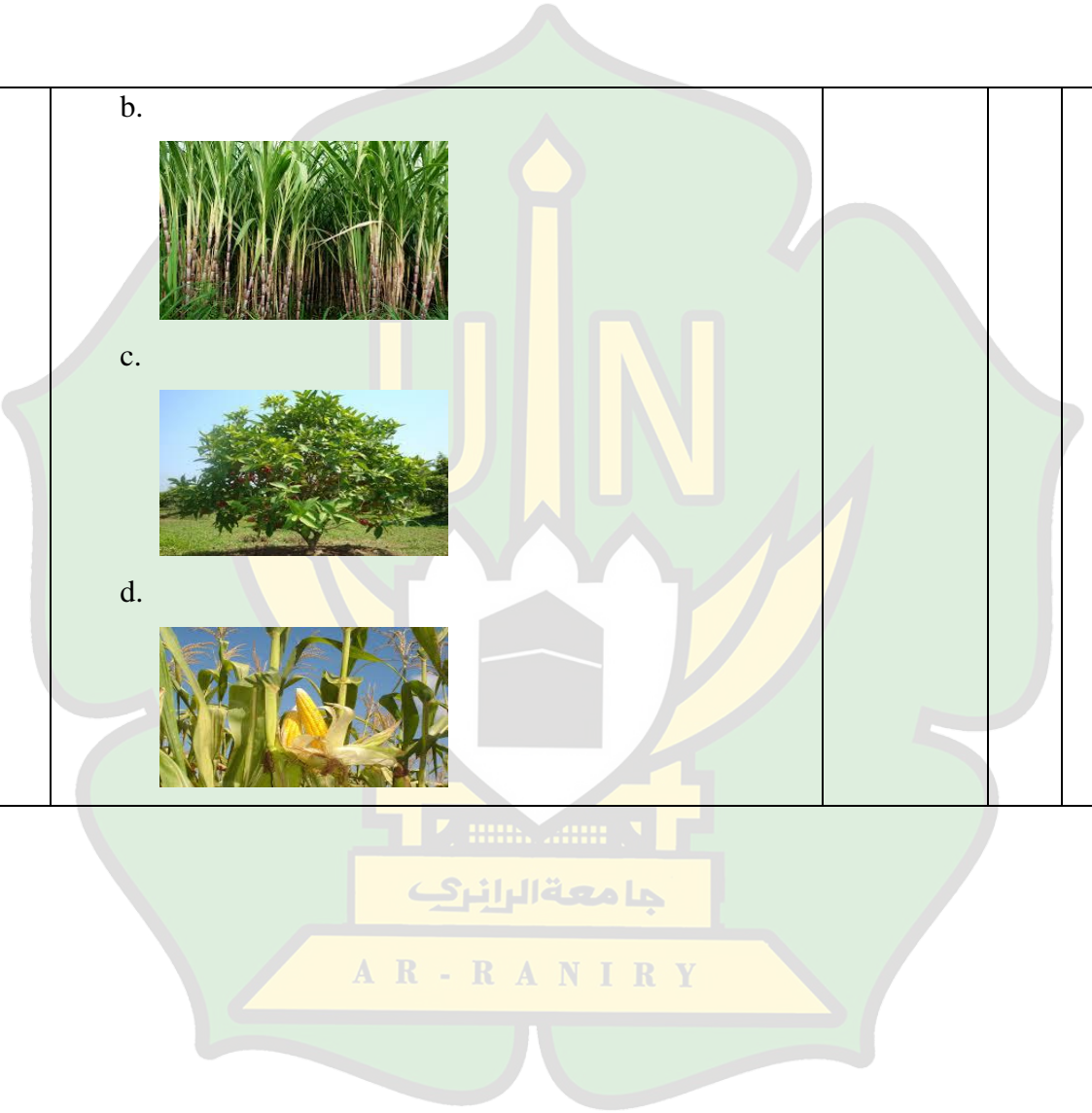


PHOTO PROSES PEMBELAJARAN



Gambar 1: Guru menjelaskan materi jenis-jenis pekerjaan



Gambar 2: Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi berbagai jenis pekerjaan



Gambar 3: Siswa bekerja sama dalam kelompok dan guru mengarahkan siswa dimeja turnamen



Gambar 4: Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas.

Lampiran I

KISI KISI ANGKET PENELITIAN

Variabel	Definisi Operasional Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala
Minat Belajar	Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan mempelajari halhal baru atau aktivitas belajar tanpa ada paksaan dan tanpa ada yang menyuruh	Rasa tertarik, senang perhatian, keterlibatan dan bersemangat untuk belajar.	1. Tertarik dengan materi pelajaran 2. Selalu bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran 3. Merasa senang jika mendapatkan tugas sekolah 4. Merasa sedih jika tidak mengikuti pembelajaran di kelas 5. Merasa kecewa jika guru bersangkutan tidak hadir 6. Berkontrentrasi saat proses pembelajaran 7. Terlibat aktif dalam proses pemebelajaran	Skala Likert

Lampiran II

ANGKET

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitas pada lembaran yang telah disediakan
2. Bacalah keterangan pernyataan dibawah ini, dimana:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
R = Ragu-ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
3. Perhatikan kalimat pernyataan dibawah ini dengan teliti dan benar
4. Berilah tanda ceklist (√) pada jawaban yang kamu pilih

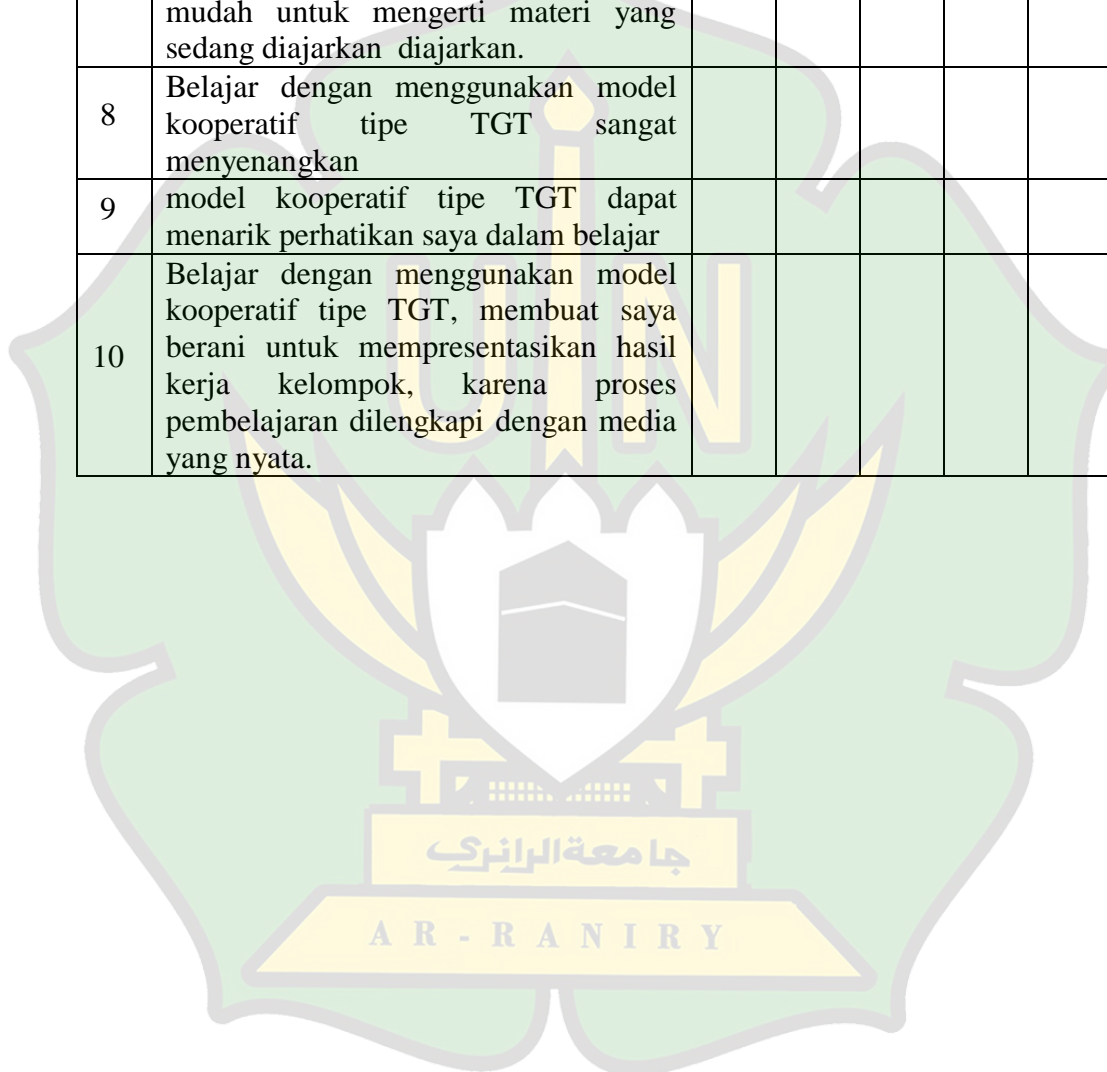
B. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :

C. PERNYATAAN

No	PERNYATAAN	SS	S	RR	TS	STS
1	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT tidak membuat saya jenuh dan bosan.					
2	penerapan model kooperatif tipe TGT dalam proses belajar mengajar, membuat saya aktif dalam belajar.					
3	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat memudahkan saya dalam mengingat materi-materi yang sudah diajarkan.					
4	Menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemauan saya untuk belajar.					
5	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT membuat saya mudah untuk memahami materi yang					

	diajarkan.					
6	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT sangat mudah untuk mengamati dan memperhatikan materi yang diajarkan, karena dilengkapi dengan contoh yang nyata.					
7	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT membuat saya mudah untuk mengerti materi yang sedang diajarkan diajarkan.					
8	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT sangat menyenangkan					
9	model kooperatif tipe TGT dapat menarik perhatian saya dalam belajar					
10	Belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, membuat saya berani untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, karena proses pembelajaran dilengkapi dengan media yang nyata.					



RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ernida Hayati
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Durian Kawan, 19 Desember 1994
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Jln. Lingkar Kampus, Rukoh, Darussalam,
Banda Aceh
8. Pekerjaan : Mahasiswi
9. Orang Tua
 - a. Nama Ayah : Syari'at
 - b. Nama Ibu : Maslidar
 - c. Pekerjaan : Petani
 - d. Alamat : Durian Kawan, Kec. Kluet Timur, Kab. Aceh Selatan
10. Riwayat Pendidikan
 - a. MIN Durian Kawan, Tamat Tahun 2007
 - b. MTsS Durian Kawan, Tamat Tahun 2010
 - c. MAN Kluet, Tamat Tahun 2013
 - d. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Masuk Tahun 2019