

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV MIN ALUE RINDANG**

**Skripsi**

OLEH

**MASNA HURI**

**NIM. 201223448**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2016**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV MIN ALUE RINDANG**

**SKRIPSI**

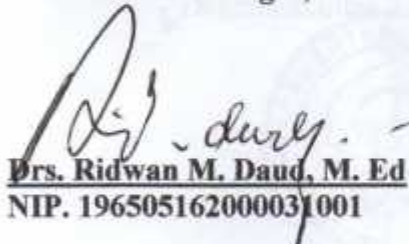
**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Tarbiyah**

**Diajukan Oleh:**

**MASNA HURI  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM : 201223448**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I,**

  
**Drs. Ridwan M. Daud, M. Ed  
NIP. 196505162000031001**

**Pembimbing II,**

  
**Fajriah, MA  
NIP. 198203182007122007**



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Masna Huri  
NIM : 201223448  
Prodoi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Min Alue Rindang.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
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. Mengajar sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah memulai pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Juli 2016  
Saya yang membuat pernyataan,



**Masna Huri )**  
**Nim: 201223448**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, rasa syukur yang teramat dalam hanya milik-Nya, karena dengan berkat rahmat dan hidayah Allah swt penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul: “**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Alue Rindang**”. Selawat beriring salam senantiasa penulis lantunkan kehadapan Baginda Nabi Besar Muhammad saw yang telah menjadi suri tauladan bagi semua insan manusia disetiap segi bidang kehidupan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis mendapat arahan, bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sangat teramat dalam kepada:

1. Bapak Dr. Mujiburrahman, M.Ag, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry serta semua jajarannya yang telah membantu peneliti dalam proses pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini.
2. Bapak Ridwan M. Daud, Drs, M.pd, selaku pembimbing I dan ibu Fajriah, M. A, selaku pembimbing II penulis yang telah membantu, meluangkan waktu untuk membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I, M.Pd selaku penasehat akademik yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan perkuliyahan dengan baik.

4. Bapak Dr. Azhar, M. Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry dan Para Staf Prodi beserta Para Dosen yang telah membantu peneliti selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
5. Bapak Zuhri S.Ag.M.Pd sabagai Kepala MIN Alue Rindang Aceh Besar serta guru bidang studi IPS Ibu Najimah S.Pd.I yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di madrasah tersebut.
6. Kemudian kepada karyawan Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan Wilayah serta perpustakaan lain yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan sebaik mungkin dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

Segala usaha peneliti lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan dimasa yang akan datang. Harapan peneliti kiranya skripsi ini ada manfaatnya bagi pembaca sekalian.

Amin ya Rabbal 'alamin...

Banda Aceh, 15 Juli 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Penjelasan Istilah .....	5

### **BAB II: LANDASAN TEORITIS**

A. Hasil Belajar Siswa dan Faktor Yang Mempengaruhinya .....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Pengertian Hasil Belajar .....	11
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa .....	11
B. Hakikat Pembelajaran IPS .....	15
C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> ...	18
1. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> ..	18
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> .....	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tipe <i>Team Game</i> <i>Tournamen</i> .....	21
4. Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> pada Pembelajaran IPS .....	23
D. Materi Kegiatan Ekonomi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam	

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	32
B. Subjek Penelitian .....	36
C. Instrumen Penelitian .....	36
D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	38

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian ..... 41  
B. Deskripsi Hasil Penelitian ..... 41  
C. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian..... 43

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan..... 66  
B. Saran ..... 67

**DAFTAR PUSTAKA ..... 68**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... 70**

**FOTO PENELITIAN ..... 72**

**RIWAYAT HIDUP ..... 75**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1. Materi pembelajaran kelas IV semester II .....	26
2.2. Pemanfaatan sumber daya alam .....	29
3.1. Kriteria nilai terhadap hasil belajar siswa .....	39
4.1. Identitas MIN Alue Rindang Aceh Besar .....	41
4.2. Sarana dan prasarana MIN Aleu Rindang Aceh Besar .....	42
4.3. Jumlah guru dan karyawan MIN Alue Rindang. ....	42
4.4. Keadaan siswa MIN Alue Rindang.....	43
4.5. Aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran <i>team game tournament</i> pada siklus I .....	47
4.6. Aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>team game tournament</i> pada siklus I .....	49
4.7. Daftar nilai hasil tes belajar siklus I.....	51
4.8. Aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran <i>team game tournament</i> pada siklus II.....	56
4.9. Aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>team game tournament</i> pada siklus II.....	58
4.10. Daftar nilai hasil tes belajar siklus II.....	59
4.11. Ketuntasan belajar secara klasikal siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran <i>team game tournament</i> .....	64

## ABSTRAK

Nama : Masna Huri  
NIM : 201223448  
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Alue Rindang.  
Tanggal sidang : 8 Agustus 2016  
Tebal Skripsi :-  
Pembimbing I : Drs. Ridwan M. Daud, M. Ed  
Pembimbing II : Fajriah, MA  
Kata Kunci : Model *Team Game Tournament*, peningkatan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di MIN Alue Rindang, secara umum masih sering berorientasi pada guru, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kurangnya penggunaan model pembelajaran oleh guru yang bervariasi khususnya dalam pembelajaran IPS, menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi, dan siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS, sehingga banyak siswa yang melakukan hal-hal diluar pembelajaran. Model *Team Game Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu rancangan, pelaksanaan penelitian, observasi, refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* serta untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar setelah menggunakan model *Team Game Tournament*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar yang berjumlah 14 siswa. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan persentase (%). Berdasarkan hasil penelitian aktivitas guru pada siklus I dengan kategori baik dengan nilai 77,08% menjadi 83,33% pada siklus II dengan kategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I dengan nilai persentase 61,36% dengan kategori cukup, meningkat menjadi 84,09% pada siklus ke II dengan kategori baik sekali. Sedangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar dengan penerapan model *Team Game Tournament* dapat dilihat dari hasil tes siswa pada setiap siklusnya. Hasil tes siklus I adalah 8 siswa tuntas (57,14%) dan 6 siswa tidak tuntas (42,85%). Sedangkan hasil tes siklus ke II mengalami peningkatan yaitu 12 siswa tuntas (85,71%) dan 2 siswa tidak tuntas (14,29%).

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu pengetahuan ini mempelajari tentang gejala atau masalah sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.<sup>1</sup> Jadi ilmu pengetahuan sosial sangat penting dalam kehidupan masyarakat terutama pada anak sekolah dasar, karena ilmu pengetahuan sosial mempelajari tentang kehidupan manusia secara fakta.

Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2006 (KTSP) di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan dasar untuk berfikir kritis, rasa ingin tahu, tanggung jawab, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.<sup>2</sup> Salah satu kompetensi dasar dikelas IV adalah siswa mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.<sup>3</sup> Akan tetapi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang dituntut

---

<sup>1</sup>Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 288.

<sup>2</sup>Depdikbud, *Kurikulum Pendidikan Dasar, GBPP IPS-SD*, (Jakarta: Depdikbud, 1994), hal. 140.

<sup>3</sup>Silabus *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, untuk SD kelas IV/semester 2 (Jakarta: AZZAHRA, 2006), hal. 10.

oleh kurikulum di MIN Alue Rindang belum mencapai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM).

Berdasarkan hasil observasi saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL), proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di MIN Alue Rindang masih sering berorientasi pada guru, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, di sekolah tersebut guru kurang menggunakan model yang bervariasi khususnya dalam pembelajaran IPS, siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi ini. Banyak siswa yang melakukan hal-hal diluar pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa kurang tertarik atau termotivasi pada pelajaran IPS. Nilai rata-rata kemampuan siswa juga masih rendah yaitu di bawah standar yang diharapkan di sekolah tersebut yaitu 65, ini terlihat dari hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament*. *Team Game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok, tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota

yang tidak memahami dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya sebelum mengajukan pertanyaannya kepada guru.<sup>4</sup> Model *team game tournament* yang disusun dalam sebuah usaha agar meningkatkan partisipasi siswa, menfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakang.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terdiri dari lima yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*) belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), berdasarkan apa yang di ungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *game tournament*, penghargaan kelompok<sup>5</sup>

Dalam model pembelajaran *team game tournament* peneliti menggunakan permainan sebagai media pengajaran yang sangat efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar IPS, karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain, untuk itu perlu dibuat suatu permainan pembelajaran yang edukatif atau permainan yang mendidik. Dalam hal ini penulis memilih permainan monopoli yang biasa dimainkan anak-anak menjadi permainan yang bermuatan pelajaran IPS sehingga siswa dapat bermain sambil belajar IPS.

---

<sup>4</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 224.

<sup>5</sup>Rusman, *Model-Model...*, hal. 225.

Dengan adanya model *team game tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MIN Alue Rindang. Hubungan saling membutuhkan ini dapat menimbulkan adanya saling ketergantungan positif yang menuntut adanya interaksi yang memungkinkan sesama siswa saling memberikan motivasi untuk meraih prestasi yang optimal. Apabila model *team game tournament* tersebut diterapkan di MIN Alue Rindang tentu akan memberi variasi model pembelajaran yang tidak bersifat monoton.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Alue Rindang”**.

### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan model *team game tournament* pada pelajaran IPS di Kelas IV MIN Alue Rindang ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* pada pembelajaran IPS di MIN Alue Rindang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan model *team game tournament* pada pelajaran IPS di Kelas IV MIN Alue Rindang.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *team game tournament*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *team game tournament*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada pendidik atau guru yang pada khususnya guru IPS dalam menggunakan model pembelajaran *team game tournament*.
2. Dapat dijadikan pertimbangan untuk membuat keputusan, kebijakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran.
3. Memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat permainan dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **E. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran pembaca, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan yang terdapat dalam judul ini, yaitu :

### 1. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia modern, penerapan artinya penggunaan atau mempraktekkan sesuatu hal sesuai dengan aturan.<sup>6</sup> Jadi penerapan yang dimaksud dalam skripsi ini adalah perihal mempraktekkan atau menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.

*Team game tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak memahami dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya sebelum mengajukan pertanyaannya kepada guru.<sup>7</sup>

Pada penelitian ini peneliti menerapkan model kooperatif tipe *team game tournament* pada pembelajaran IPS kelas IV materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.

---

<sup>6</sup>Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1998), hal. 536.

<sup>7</sup>Rusman, *Model...*, hal. 224.



## 2. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>8</sup> Hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa nilai yang diperoleh siswa setelah pembelajaran IPS berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

## 3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran menurut Dimiyati adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses kemampuan, keterampilan dan sikap.<sup>9</sup> Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang gejala atau masalah sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.<sup>10</sup> Pembelajaran IPS yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah suatu proses belajar mengajar antara anak dengan pendidik untuk mempelajari tentang ilmu pengetahuan sosial di MIN Alue Rindang pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam.

---

<sup>8</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 3.

<sup>9</sup>Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar...*, hal. 157.

<sup>10</sup>Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter...*, hal. 288.

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Ada tiga macam kegiatan ekonomi, yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.

Sumber daya alam adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera yang ada di sekitar alam lingkungan hidup kita.<sup>11</sup> Sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia dibedakan menjadi 2 macam, yakni SDA makhluk hidup (biotik) dan SDA bukan makhluk hidup (abiotik). Contoh sumber daya alam biotik adalah hewan dan tumbuh-tumbuhan, contoh sumber daya alam abiotik adalah tanah, air, barang tambang, udara dan sinar matahari.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Havid Amran, *Pengertian Sumber Daya Alam*, Oktober 2010. Diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <https://apitswar.wordpress.com/>.

<sup>12</sup>Tantya Hisnu P, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 141.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### A. Hasil Belajar Siswa dan Faktor Yang Mempengaruhinya

##### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu rangkain kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>1</sup> Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang, seperti berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, watak dan penyesuain diri.

Sedangkan menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>2</sup>

Dari kedua pernyataan di atas maka jelas bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada kehidupan seseorang melalui pengalaman dan latihan untuk meningkatkan daya kognitif, efektif, dan emosi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap manusia mendapatkan pendidikan dengan cara belajar.

---

<sup>1</sup>Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 21.

<sup>2</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 2.

Para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda tentang pengertian belajar sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu ditemukan satu titik persamaan yaitu "terjadi perubahan". Senada dengan hal tersebut Oemar Hamalik mendefinisikan bahwa "belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan."<sup>3</sup>

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami langsung proses pembelajaran, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dengan lingkungan.

Suatu pembelajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuhkembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa.

Jadi proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk

---

<sup>3</sup>Oemar Hamalik, *Media Pendidikan cet. ke-4*, (Bandung: Alumni, 2009), hal. 28.

menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

## 2. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>4</sup> Hasil belajar merupakan perolehan seseorang dari suatu perbuatan belajar, atau hasil belajar merupakan kecakapan nyata yang dicapai siswa dalam waktu tertentu yang juga disebut sebagai prestasi belajar. Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat yang diperoleh oleh setiap siswa setelah proses belajar. Di dalam proses belajar siswa mengerjakan hal-hal yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan dan maksud belajar.

Hasil belajar akan dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan sikap dan nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi. Hasil belajar tidak pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan belajar. Dalam kenyataannya untuk mendapatkan hasil belajar siswa harus menempuh prosedur pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*.

---

<sup>4</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda karya, 1990), hal. 22.

Faktor *internal* merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor *internal* ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.<sup>5</sup>

Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.<sup>6</sup> Dari kesepuluh macam faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kecerdasan anak

Kemampuan intelegensi sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya. Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir.

---

<sup>5</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 12.

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 14-18.

## 2. Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagai mana mestinya. Dalam proses pembelajaran, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

## 3. Bakat anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

## 4. Kemauan belajar

Salah satu kemauan guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keenggangan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena dia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya. Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dicapainya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam pencapaian keberhasilan belajar.

## 5. Minat



Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau kegigihan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatiannya yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

#### 6. Model penyajian materi pembelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan menarik dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

#### 7. Pribadi dan sikap guru

Siswa begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku dan perbuatan. Pribadi dan sikap guru yang baik tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluhan dan kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan yang dilakukan.

#### 8. Suasana pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadi dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pembelajaran. Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

#### 9. Kompetensi guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat hingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

#### 10. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan masyarakat akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan kebutuhan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat dibandingkan oleh keluarga dan sekolah.

### **B. Hakikat Pembelajaran IPS di MI**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.<sup>7</sup>

Menurut Dimiyati, pembelajaran adalah proses yang diselegrakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>8</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung untuk memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan menggunakan berbagai media pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu pengetahuan ini mempelajari tentang gejala atau masalah sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.<sup>9</sup>

Pembelajaran IPS di MI merupakan suatu proses interaksi antara pendidik/guru dengan siswa MI untuk mempelajari tentang konsep, peristiwa, fakta

---

<sup>7</sup>Rusman, *Model...*, hal. 134.

<sup>8</sup>Dimiyati dan Moedjono, *Beajar dam...*, hal. 157.

<sup>9</sup>Zubaedi, *Desain Pendidikan...*, hal. 288.

yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sosial pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi, bertanggung jawab, serta seluruh manusia yang cinta damai.

Tujuan utama pembelajaran IPS di SD/MI adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.<sup>10</sup>

Ada beberapa tujuan lain yang hendak dicapai melalui pembelajaran IPS disekolah. Menurut *The Social Science Frame Work For California School* tujuan IPS di SD/MI adalah :

1. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian berdasarkan data, generasi, serta konsep ilmu tertentu, maupun bersifat interdisipliner dari berbagai cabang ilmu pengetahuan sosial.
2. Membina siswa kearah nilai-nilai masyarakat serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
3. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kurtul maupun individu.
4. Membina siswa agar dapat mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman studi, kerja dan intelektualnya, secara pantas dan sebagaimana yang diharapkan oleh nilai-nilai sosial.

---

<sup>10</sup>Buchari Alma, *Pembeajaran Studi Sosial*, (Bandung: ALFABETA, 2003), hal 6.

5. Membina siswa berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat baik secara individu maupun sebagai warga masyarakat.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS di MI menurut kurikulum 2006 (KTSP) meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Prilaku ekonomi dan kesejahteraan.<sup>12</sup>

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam kurikulum KTSP menyimpulkan bahwa aspek tersebut meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, berkelanjutan, dan perubahan sistem sosial budaya, prilaku ekonomi dan kesejahteraan sebagai pedoman pembelajaran bagi guru MI dan yang memudahkan pendidik dalam mengukur tahapan perkembangan kemampuan anak dalam pembelajaran IPS di MI.

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament***

---

<sup>11</sup>Hasan Mansyur, *Konsep Dasar IPS*, (Departemen Agama RI: Program Sertifikasi D-II Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1998), hal. 6.

<sup>12</sup>Depdikbud, *Kurikulum Pendidikan Dasar :GBPP IPS-SD* (Jakarta: Depdikbud, 1994), hal. 147.

## 1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

*Team game tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak memahami dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya sebelum mengajukan pertanyaannya kepada guru.<sup>13</sup>

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>14</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model *team game tournament* ini disusun sedemikian rupa agar dapat meningkatkan kerja sama siswa dan dapat melatih mereka bagaimana cara memecahkan masalah dengan cara

---

<sup>13</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 224.

<sup>14</sup>Rusman, *Model-model pembelajaran...*, hal. 225.

berdiskusi sesama teman, ini mengajarkan mereka bagaimana cara belajar untuk kerja sama dalam kerja kelompok khususnya dalam pembelajaran IPS.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*.**

Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki beberapa tahapan dalam pembelajaran, yaitu:

### a. Penyajian kelas (*class presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

### b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan siswa adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan

memperbaiki kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Permainan (*Game*)

Permainan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor, permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 4 orang siswa yang memiliki kelompoknya masing-masing.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah permainan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan, mendapat julukan "*super team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*great team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 an "*good team*" apabila nilai rata-rata 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.<sup>15</sup>

Adapun langkah-langkah di atas dapat disimpulkan bahwa model *team game tournament* adalah model yang terarah dan teratur berdasarkan tahapan yang dimiliki yaitu pertama penyajian kelas dalam penyajian kelas guru menyampaikan materi, kedua Kelompok dalam tahap ini guru membagikan siswa dalam kelompok yang

---

<sup>15</sup>Slavin, R,F, *Cooperatif Learning Teori*, (Bandung: Nursa Media, 2008), hal. 102.



terdiri dari 5-6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnis, ketiga guru membuat Permainan terdiri dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok dan yang terakhir guru memberikan penghargaan pada setiap siswa yang mendapatkan nilai rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament***

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah sebagai berikut:

1. Model *team game tournament* tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama kelompoknya.
3. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan berupa permainan.<sup>16</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model ini tidak membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah, dalam

---

<sup>16</sup>Slavin, R.F, *Cooperatif Learning Teori ...*, hal. 104.

model ini siswa diarahkan agar saling kerja sama dalam kelompok dan juga model ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena model ini terdapat permainan serta guru menyajikan penghargaan pada siswa/kelompok terbaik.

Selain memiliki kelebihan, model ini juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- 2) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademik siswa dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Kelemahan model ini tidak membuat model *team game tournament* menjadi model yang tidak bisa digunakan oleh guru atau pendidik justru model ini memicu guru untuk bisa menggunakan model ini semaksimal mungkin oleh sebab itu guru harus menjadikan kelemahan sebagai pemicu dalam pembelajaran ini, dan guru harus bisa memilih materi yang cocok untuk model ini, serta guru harus mampu menguasai model ini sebelum diterapkan.

#### **4. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Pada Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam diajarkan di kelas IV semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games*

*tournament*. Dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* ini diharapkan dapat menambah nilai-nilai sosial, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti membahas materi tentang pengertian kegiatan ekonomi, kegiatan pemanfaatan sumber daya alam, dan memanfaatkan sumber daya alam.

Tahap-tahap pembelajaran bab kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dalam penelitian ini adalah:

#### 1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi.

#### 2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

#### 3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 5 atau 6 siswa yang anggotanya heterogen. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar

dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus menyelesaikannya.

#### 4) Validasi kelas

Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok.

#### 5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen kemudian guru membagikan satu set perangkat terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua perangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set perangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- b) Guru membagikan kartu benomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai *leader* sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. *Leader* adalah orang yang membaca soal sekaligus yang

menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh *leader* merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut. Searah dengan putaran jarum jam maka siswa ke 1, siswa ke 2, siswa ke 3, siswa ke 4 juga menjawab soal. Siswa ke 4 bertugas membuka kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.

Apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 10 poin. Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat.

#### 6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat. Kemudian masing-masing kelompok akan menjumlahkan poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan. Juara yang diambil yaitu juara I, I dan III.

### **D. Materi Kegiatan Ekonomi dan Pemanfatan Sumber Daya Alam di MI**

Adapun materi IPS yang diajarkan di kelas IV SD/MI pada semester dua (genap) yaitu meliputi:<sup>17</sup>

#### **Tabel 2.1. Materi Pembelajaran Kelas IV Semester II**

---

<sup>17</sup>Silabus *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial...*, hal. 10.

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan, kabupaten /kota dan provinsi.	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, konsumsi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

Pada penelitian ini, penulis memilih salah satu materi pembelajaran IPS di kelas IV MI dengan SK 2 dan KD 2.1 yaitu mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

Uraian materi tentang kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

#### **a. Pengertian kegiatan ekonomi**

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan pendapatan. Pendapatan yang diperoleh digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.<sup>18</sup>

---

Ada tiga jenis kebutuhan hidup manusia yaitu:

1) Kebutuhan pokok atau kebutuhan primer.

Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang benar-benar sangat dibutuhkan orang dan bersifat wajib untuk dipenuhi.<sup>19</sup> Ada tiga jenis kebutuhan pokok yaitu: makanan, pakaian, dan tempat tinggal.

2) Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Contoh kebutuhan sekunder, antara lain lemari, sepeda, kompor, buku, dan lain-lain.

3) Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Contoh mobil mewah dan perhiasan mahal, makanan mahal, alat musik dan rumah mewah.

## **b. Kegiatan pemanfaatan sumber daya alam**

Sumber daya alam adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera, yang ada di sekitar alam lingkungan hidup kita.<sup>20</sup> Sumber daya alam dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Tidak semua sumber daya alam dapat langsung

---

<sup>18</sup>Tantya Hisnu P Winardi, *Ilmu...*, hal. 134.

<sup>19</sup>Gali Saputra. *Jenis-Jenis Kebutuhan Manusia Beserta Contohnya*, Juni 2014. Diakses pada tanggal 20 juli 2015 dari situs: [www.belajardong.com](http://www.belajardong.com).

<sup>20</sup>Havid Amran, *Pengertian Sumber Daya Alam*. Oktober 2010. Diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <http://apitswar.wordpress.com>.

digunakan, pada umumnya semua bahan tambang harus diolah terlebih dahulu sebelum dipakai.

Dalam pengelolaan sumber daya alam yang tersedia inilah manusia melakukan kegiatan ekonomi. Ada tiga macam kegiatan ekonomi yaitu:

a) Produksi (kegiatan menghasilkan barang dan jasa)

Produksi adalah kegiatan menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang pemuas kebutuhan misalnya: Petani bercocok tanam untuk menghasilkan padi, dan kemudian padi diolah menjadi beras. Peternak merawat hewan supaya menghasilkan daging, susu, kulit, dan telur.

Ada juga jenis pekerjaan yang menawarkan jasa, misalnya: dokter merawat orang sakit sampai sembuh, guru mengajar dan mendidik para siswa, pemandu wisata menerangkan objek wisata pada para wisatawan.

b) Distribusi (kegiatan mendistribusikan barang dan jasa)

Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang produksi untuk di konsumsi konsumen. Orang yang mendistribusikan barang disebut distributor. Misalnya, produsen di pabrik tas akan butuh distributor untuk menyalurkan tas-tas hasil produksinya ke konsumen di berbagai daerah.

c) Konsumsi (kegiatan mengkonsumsi barang dan jasa)

Konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau memanfaatkan barang atau jasa hasil produksi, orang yang mengkonsumsi itu disebut konsumen.

**c. Manfaat sumber daya alam**



Sumber daya alam yang dimanfaatkan manusia dibedakan menjadi 2 macam, yakni SDA makhluk hidup (biotik) dan SDA bukan makhluk hidup (abiotik). Contoh sumber daya alam biotik adalah hewan dan tumbuh-tumbuhan. Contoh sumber daya alam abiotik adalah tanah, air, barang tambang, udara, dan sinar matahari.<sup>21</sup>

Kegiatan pemanfaatan barang tambang yang dilakukan masyarakat antara lain seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.2. Pemanfaatan sumber daya alam**

No	Jenis sumber daya alam	Pemanfaatan sumber daya alam
(1)	(2)	(3)
1	(Abiotik) Tanah	a. Sebagai lahan pertanian atau perkebunan b. Sebagai lahan peternakan c. Sebagai lahan perumahan d. Bahan baku membuat patung, genteng, batu bata, barang gerabah, dan sebagainya
2	Sungai	a. Pengairan sawah b. Pembangkit listrik tenaga air c. Pemeliharaan ikan d. Sarana olah raga air e. Sarana transportasi
(1)	(2)	(3)

---

<sup>21</sup>Tantya Hisnu P Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial...* hal 141.

3	Laut	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengambilan ikan, rumput laut, dan sebagainya.</li> <li>b. Sarana transportasi</li> <li>c. Pemeliharaan ikan di tambak</li> <li>d. Pembuatan garam</li> <li>e. Sarana hiburan</li> <li>f. Sarana olah raga seperti selancar angin</li> </ul>
4	Danau	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sarana pemeliharaan ikan</li> <li>b. Tempat rekreasi</li> <li>c. Sumber air minum</li> </ul>
5	Udara	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggerakkan kincir angin</li> <li>b. Menggerakkan perahu layar</li> <li>c. Sarana olah raga terjun payung, terbang layang dan sebagainya.</li> </ul>
6	Matahari	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber energi mobil</li> <li>b. Pembangkit listrik tenaga matahari</li> <li>c. Pengeringan ikan asin, padi, dan pakaian</li> </ul>
7	Lingkungan alam yang indah dan menarik	Sebagai objek wisata
8	Barang tambang: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Minyak bumi</li> <li>b. Batu bara</li> <li>c. Emas</li> <li>d. Pasir</li> <li>e. Batu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bahan bakar kendaraan</li> <li>b. Bahan bakar pabrik</li> <li>c. Pembuatan perhiasan</li> <li>d. Bahan bangunan</li> </ul>
9	(Abiotik) Hutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemanfaatan kayu sebagai bahan</li> </ul>

		<p>bangunan</p> <p>b. Kayu untuk perabotan rumah tangga</p> <p>c. Pengambilan kayu kering untuk kayu bakar</p>
10	Tumbuhan	<p>Sumber makanan</p> <p>a. Bahan dasar membuat obat-obatan</p> <p>b. Tanaman hias</p> <p>c. Bahan bangunan</p> <p>d. Bahan kerajinan tangan</p> <p>e. Bahan ukiran kayu</p>
11	Hewan	<p>a. Daging, telur, dan susu sebagai mineral</p> <p>b. Dimanfaatkan sumber tenaganya</p> <p>c. Dimanfaatkan keindahannya seperti burung hias, ikan hias, dan lain-lain.</p>

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Adapun rancangan penelitian yang akan peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan, atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.<sup>1</sup> Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.<sup>2</sup> PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu:

##### **1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*).**

Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang tersusun dan harus memiliki pandangan jauh kedepan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*).**

Pengertian tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali. Pada tahap ke-2 ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan,

---

<sup>1</sup>Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publiser, 2009), hal. 16.

<sup>2</sup>Mansur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hal. 10.

yaitu mengenai tindakan kelas, oleh karena itu rencana tindakan harus bersifat sementara dan siap diubah sesuai dengan situasi pembelajaran yang dihadapi guru untuk mencapai hasil kearah perbaikan.

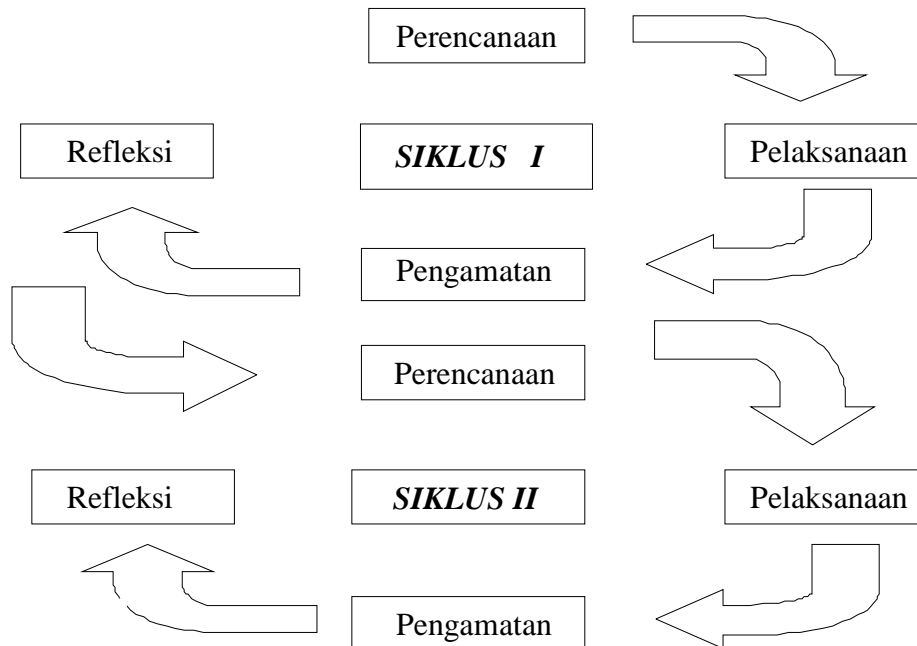
### 3. Pengamatan (*Observasi*).

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh guru sebagai pengamatan untuk memperoleh gambaran secara cermat tentang tindakan yang sedang dilakukan. Observasi secara cermat sangat diperlukan karena tindakan yang dilakukan oleh guru biasanya selalu dihadapkan kepada berbagai kendala dalam realitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, observasi dapat memberikan sumbangan yang bermakna bagi perbaikan praktik pembelajaran .

### 4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat, merenungkan, mencermati, dan menganalisis kembali suatu kegiatan atau tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dalam penelitian tindakan kelas berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran.

Adapun model siklus penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas.

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam PTK adalah :

1. Perencanaan (*Planning*).
  - a. Menetapkan materi yang akan diajarkan, yaitu kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.
  - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
  - c. Menyusun alat evaluasi kepada siswa, berupa : Soal post test, LKS .
  - d. Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses tindakan.

## 2. Tindakan (*Action*).

Langkah kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini dilakukan secara sadar dan terkontrol. Adapun langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I. Setelah selesai dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti mengadakan ujian di akhir pembelajaran dengan soal post-test untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I. Lalu peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi IPS yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan ternyata siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I.

Berdasarkan hal tersebut dirancang kembali RPP untuk siklus II, dan seperti pada siklus I peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan RPP siklus II. Langkah terakhir sesudah dilakukan siklus II diatas maka diadakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam yang diajarkan dengan menerapkan model *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 3. Pengamatan (*Observation*).

Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktivitas

siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Refleksi (*Reflection*).

Refleksi adalah kegiatan untuk meningkatkan, merenungkan, dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus I untuk penyempurnaan pada siklus II. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Peneliti mencatat semua saran/masukan para pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

### **B. Subjek penelitian**

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki.

### **C. Instrument Penelitian**

Adapun yang menjadi instrument dalam penelitian ini adalah:

#### a. Lembar aktivitas

Lembaran ini berupa daftar ceklist yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas siswa dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung pada pelajaran IPS di kelas IV materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.



b. Soal

Soal yang digunakan dalam penelitian ini berisi soal pencapaian dari indikator: Menyebutkan pengertian sumber daya alam, potensi di daerah dan kegiatan ekonomi. Menjelaskan kegiatan ekonomi potensi lain di daerahnya (bidang jasa, niaga/perdagangan). Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungan dalam permainan monopoli. Menjelaskan manfaat dari kegiatan ekonomi. Ada pun bentuk soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, dan yang terdiri dari 4 indikator. Bentuk penyajian soalnya dalam post test.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Maka teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Riyanto<sup>3</sup> observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan.

---

<sup>3</sup>Riyanto, Yatim, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: SIC, 2010), hal. 56 .

Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* pada pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.

## 2. Tes

Tes adalah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur pencapaian tingkat atau nilai ketuntasan pembelajaran. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* pada pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam. Tes ini berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 10 item yang dilakukan diakhir pembelajaran.

### a. Post test

Post-test adalah evaluasi akhir yang di berikan akhir pembelajaran. Manfaat dari post-test adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pembelajaran.<sup>4</sup>

## **E. Teknik Analisis Data**

### 1. Analisis Data Tes

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan berdasarkan KKM sebesar 65.

---

<sup>4</sup>Ganditama, *Definisi Pre-test dan Post test*, Maret 2014. Diakses pada tanggal 23 Januari 2016 dari situs: [gnditama-doc.blogspot.co.id/](http://gnditama-doc.blogspot.co.id/).

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas guru dan aktivitas siswa adalah dengan rumus Uji Persentase:

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

dimana: P = Harga persentase

f= Frekuensi yang muncul

N = Jumlah sampel yang digunakan

100% = Harga konstanta.<sup>5</sup>

Setelah proses data tersebut (hasil belajar siswa) dikelas dan dimasukkan kedalam tabel seperti dibawah ini meliputi tiap kriteria yang telah ditentukan seperti terdapat dalam buku akademik IKIP Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Kriteria Nilai Terhadap Hasil Belajar Siswa

Angka 100	Angka 10	Kategori
80 – 100	8,0 – 10,0	Baik Sekali
66 – 79	6,6 – 7,9	Baik
56 – 65	5,6 – 6,5	Cukup
40 – 55	4,0 – 5,5	Kurang
30 – 39	3,0 – 3,9	Gagal

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 1995: 241)

Selanjutnya untuk menganalisis data tentang ketuntasan secara klasikal yaitu menggunakan rumus :

---

<sup>5</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 40.

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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

##### 1. Keadaan Madrasah

###### a. Identitas Madrasah

MIN Alue Rindang merupakan salah satu madrasah yang ada di kecamatan Seulimum, MIN ini merupakan madrasah pindahan dari kampung Alue Rindang ke kampung Lambaro Tunong, untuk lebih jelas mengenai identitas MIN Alue Rindang Kab. Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Identitas MIN Alue Rindang Aceh Besar<sup>1</sup>**

No	Identitas Sekolah
1.	Nama Madrasah : MIN Alue Rindang
2.	Tempat : Lembah Seulawah
3.	Alamat Sekolah / Kode pos : Jl. Medan-Banda Aceh Km. 60 Lambaro Tunong Aceh Besar
4.	Provinsi : Aceh
5.	Kota / Kabupaten : Aceh Besar
6.	Kecamatan : Seulimum
7.	Status Pemilikan Gedung : Milik sekolah
8.	Permanen /Semi Permanen : Semi permanen

*Sumber: Dokumentasi MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016*

###### b. Sarana dan prasarana

Berdasarkan data MIN Alue Rindang memiliki sarana dan prasarana fisik madrasah yang belum memadai, untuk lebih jelas mengenai sarana dan prasarana MIN ini Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

---

<sup>1</sup>Sumber: Dokumentasi MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

**Tabel 4.2. Sarana dan Prasarana MIN Aleu Rindang Aceh Besar**

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Keterangan	
1	Ruang Kelas	6	Baik	
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	
3	Ruang Guru	1	Baik	
4	Perpustakaan	-		
5	Lapangan Olah Raga	-		
6	Mushalla	-		
7	Toilet Guru	2		Tidak baik

*Sumber: Dokumentasi MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016*

Keadaan fisik MIN Aleu Rindang Aceh Besar belum memadai. Ini dapat dilihat seperti belum adanya perpustakaan dan laboratorium untuk sarana sebagai penunjang keberhasilan siswa, sehingga siswa di MIN Alue Rindang lebih memanfaatkan alam sekitar dalam proses pembelajaran, toilet siswa juga belum tersedia.

## 2. Keadaan Guru dan karyawan

Jumlah guru dan karyawan di MIN Alue Rindang adalah 16 orang, terdiri dari 10 orang tenaga pengajar berstatus pegawai negeri sipil dan 6 orang berstatus tenaga honorer. Seperti terlihat pada tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3 Jumlah Guru dan Karyawan MIN Alue Rindang**

No	Nama	Bidang studi	Jabatan guru
1	Zuhri S.Ag.M.Pd	-	Kepala Madraah
2	Alawiyah S.Pd.I	B.Arab, Q.Hadis, SKI	Waka Madrasah
3	Laili Juliana A.ma	IPA, IPS	Bendahara
4	Nurlinawati A.ma	MTK, B.Indonesia	Guru PNS
5	Raziah S.pd.I	Aqidah, Fiqih	Guru PNS
6	Sri Hastuti S.Pd.I	Guru kelas, IPS, PKN	Guru PNS
7	Erlinawati A.ma.	PKN, Mulok	Guru PNS
8	Najimah S.Pd.I	Guru Kelas	Guru PNS
9	Fifi Sumanti A.ma	B.Indonesia, Mulok	Guru Honorer

10	Eliana A.ma	Matematika, IPA	Guru Honoror
11	Sufiati S.Pd.I	SKI	Guru Honoror
12	Herliana S.Pd.I	Matematik, KTK	Guru Honoror
13	Misrawati S.Pd.I	B.Ingggris	Guru PNS
14	Andi Nova A.ma	Penjas	Guru Honoror
15	Fitriati S.Pd.I	B.Indonesia, KTK	Guru Honoror
16	Khairatul Ulya S.Pd.I	IPA, B.Ingggris, Mulok	Guru PNS

*Sumber : Dokumentasi MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016*

### 3. Keadaan Siswa

Jumlah siswa MIN Alue Rindang Aceh Besar adalah 120 orang yang terdiri dari 55 siswa dan 65 siswi perempuan. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel 4.4

**Tabel 4.4 Keadaan Siswa MIN Alue Rindang.**

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		L	P	
1	I	12	10	22
2	II	13	9	22
3	III	12	14	26
4	IV	6	8	14
5	V	6	12	18
6	VI	6	12	18
Jumlah :		55	65	120

*Sumber: Dokumentasi MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016*

Adapun kelas yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV.

### B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua hari yaitu tanggal 27 dan 28 April 2016. Pada hari pertama penelitian, peneliti langsung melakukan proses pembelajaran, setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan tes akhir untuk melihat tingkat ketuntasan belajar siswa setelah materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dengan menggunakan model *team game tournament* diajarkan.

## **1. Siklus I:**

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### **a. Perencanaan tindakan**

Pada tahap pengamatan, peneliti menyiapkan persiapan-persiapan yaitu:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam
2. Menyusun alat evaluasi
3. Membuat lembar kerja siswa (LKS)
4. Menyusun instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa

### **b. Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran IPS siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 27 April 2016. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan tindakan-tindakan yaitu:

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini (kegiatan awal) adalah guru memberikan salam, lalu melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (absensi), mengajak semua siswa untuk berdo'a (untuk mengawali kegiatan pembelajaran), guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan: adakah kalian pernah menjumpai orang yang berjualan?, guru memotivasi siswa dengan menanyakan kepada siswa makanan atau minuman apa saja yang dijual di sekolah?, untuk memberikan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.



Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan inti adalah siswa membuka buku panduan IPS kelas IV, guru memancing siswa melalui tanya jawab tentang jenis kegiatan ekonomi, pertanyaan yang diberikan guru yaitu : biasanya dimana kamu membeli roti ?, menurutmu apakah penjual roti membuat sendiri rotinya?, menurutmu bagaimana cara membuat roti tersebut dan mengantarkan rotinya ke penjual ?, setelah melakukan tanya jawab, guru menempelkan gambar kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, guru memberikan sedikit penjelasan tentang gambar yang ditempelkan tersebut, bertanya jawab hal yang belum dimengerti.

Selanjutnya siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok, tiap-tiap kelompok mendapatkan LKS dan alat peraga berupa *game* monopoli, didalam kelompok siswa mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan, dan mempelajari lembar kerja. Setelah itu mereka juga mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan kosep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

Setelah LKS didiskusikan dikelompok masing-masing guru memanggil perwakilan kelompok untuk bermain monopoli di meja turnamen, lalu siswa mengikuti intruksi dari guru tentang bagaimana cara memainkan permainan monopoli dan sebelumnya guru mengintruksikan kepada siswa bahwa di setiap kotak atau negara memiliki pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, kemudian siswa mulai bermain diawali dengan melempar dadu, angka yang keluar dari dadu menentukan berapa langkah pion atau anak ludo berjalan, dimana pion atau anak ludo

berhenti siswa harus menjawab pertanyaan, dan begitu seterusnya hingga permainan selesai. Setelah permainan selesai guru mengumumkan hasil/nilai dari LKS atau kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila nilai atau skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan, mendapat julukan “super team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “great team” apabila rata-rata mencapai 50-40 an “good team” apabila nilai rata-rata 40 kebawah.

Langkah terakhir siswa beserta guru membuat rangkuman tentang pembelajaran tentang materi kegiatan ekonomi, melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi), guru menanyakan kesan belajar hari ini (refleksi), guru memberikan penugasan (evaluasi/post-tes), selanjutnya guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dan mengakhiri dengan salam.

#### c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dinyatakan dengan persentase. Pengamatan aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh seorang pengamat yaitu guru bidang studi IPS. Analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan efektivitas suatu pembelajaran. Pembelajaran model *team game tournament* materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dibagi dalam dua pertemuan. Pada setiap pertemuan

dilengkapi satu RPP sebagai perangkat dalam pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6.

**Tabel 4.5. Aktivitas Guru dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siklus I**

Aspek TGT	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
(Pendahuluan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan salam, absen dan berdoa</li> <li>- Guru menyampaikan apersepsi</li> <li>- Guru memberi motivasi belajar kepada siswa</li> </ul>				
(Inti) <i>Penyajian kelas</i>	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membimbing siswa untuk mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran</li> <li>- Guru memunculkan permasalahan pada siswa.</li> </ul>				
	<p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa belajar dalam kelompok</li> <li>- Guru membimbing siswa mengerjakan LKS</li> <li>- Guru membimbing siswa dalam permainan monopoli.</li> </ul>				

<i>Penghargaan kelompok</i>	<i>Konfirmasi</i> - Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil LKS				
(Penutup) <i>Refleksi</i>	- Membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran				
<i>Penilaian</i>	- Mengevaluasi siswa - Kesesuaian pembelajaran dengan model TGT				
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>			
<b>Persentase</b>		<b>77,08 %</b>			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{3}{4} \times 100\% = 77,08\%$$

Keterangan:

- 1= Kurang
- 2= Cukup
- 3= Baik
- 4= Baik Sekali

Berdasarkan hasil pengamatan di atas pada setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama termasuk dalam kategori baik, nilai persentase yang diperoleh adalah 77,08 % dalam katagori baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* pada materi pemanfaatan sumber daya alam dan kegiatan ekonomi terpenuhi/tercapai dengan target yang diinginkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP. Untuk hasil observasi siswa dapat dilihat dari taber berikut:

**Tabel 4.6. Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siklus I**

Aspek TGT	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
(Pendahuluan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab salam, absen dan berdoa</li> <li>- Mendengarkan/menjawab apersepsi</li> <li>- Mendengarakan motivasi dari guru</li> </ul>				
(Inti) <i>Penyajian kelas</i>	<i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca bacaan materi kegiatan ekonomi</li> <li>- Siswa menjawab beberapa pertanyaan dari guru.</li> </ul>				
<i>Kelompok</i>	<i>Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa duduk dalam kelompok</li> <li>- Siswa mengerjakan LKS</li> <li>- siswa memainkan permainan monopoli</li> </ul>				
<i>Penghargaan kelompok</i>	<i>Konfirmasi</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mempresentasikan hasil LKS</li> </ul>				
(Penutup) <i>Refleksi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswamenyimpulkan Pembelajaran</li> </ul>				
<i>Penilaian</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengerjakan tugas evaluasi</li> </ul>				
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>			
<b>Persentase</b>		<b>61,36%</b>			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{z}{4} \times 100\% = 61,36\%$$

Keterangan:

1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Baik Sekali

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan model *team game tournament* pada tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa nilai aktivitas siswa pada siklus pertama memperoleh nilai 61,36 % dengan kategori cukup. Aspek yang masih memperoleh kurang dan cukup yaitu mendengarkan motivasi dari guru, siswa menjawab beberapa pertanyaan dari guru, siswa mengerjakan LKS, siswa mempresentasikan hasil LKS, dan siswa menyimpulkan pembelajaran.

Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 14 siswa untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di MIN Alue Rindang minimal 65. Hasil tes belajar pada siklus I pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7. Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I**

No	Kode Nama Siswa	Skor	Keterangan
----	-----------------	------	------------

1	X <sub>1</sub>	70	Tuntas
2	X <sub>2</sub>	70	Tuntas
3	X <sub>3</sub>	50	Tidak tuntas
4	X <sub>4</sub>	60	Tidak tuntas
5	X <sub>5</sub>	70	Tuntas
6	X <sub>6</sub>	60	Tidak tuntas
7	X <sub>7</sub>	60	Tidak tuntas
8	X <sub>8</sub>	55	Tidak tuntas
9	X <sub>9</sub>	65	Tuntas
10	X <sub>10</sub>	55	Tidak tuntas
11	X <sub>11</sub>	70	Tuntas
12	X <sub>12</sub>	75	Tuntas
13	X <sub>13</sub>	60	Tidak tuntas
14	X <sub>14</sub>	60	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>880</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>62,85 %</b>	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{6}{1} \times 100 \% = 42,85 \%$$

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 6 orang siswa atau (42,85 %), sedangkan 8 orang siswa atau 57,14% belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase hasil belajar siswa masih di bawah 65 maka hasil belajar siswa pada pelajaran IPS pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

#### d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pengamat pada siklus I maka aspek-aspek yang harus direvisi adalah sebagai berikut:

a) Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar

Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus I adalah 77,08% dengan kategori baik sehingga tingkat aktivitas guru dalam menerapkan model *team game tournament* pada pelajaran IPS untuk siklus I di kelas IV MIN Alue Rindang masih ada yang kurang. Aspek yang kurang dalam aktivitas guru ialah dalam guru menyampaikan apersepsi, dan guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran aspek tersebut kurang disebabkan karena guru tersebut merasa gugup waktu awal pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru pada aspek-aspek tersebut perlu ditingkatkan dengan guru harus terbiasa dalam menghadapi siswa.

b) Aktivitas siswa

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I adalah 61,36 % dengan kategori cukup yang berarti bahwa tingkat aktivitas siswa masih ada yang kurang dalam pelajaran IPS untuk siklus I di kelas IV MIN Alue Rindang. Aspek yang masih kurang ialah siswa kurang mendengarkan motivasi dari guru dikarenakan ada siswa lain yang ribut, siswa belum bisa menjawab beberapa pertanyaan dari guru, siswa belum bisa mengerjakan LKS dikarenakan ada hal yang belum dimengerti dan malu untuk bertanya, siswa masih malu untuk mempresentasikan hasil LKS dikarenakan takut akan kesalahan, dan siswa kurang bisa dalam menyimpulkan pembelajaran disebabkan kurang percaya diri. Dari aspek-aspek yang kurang dalam aktifitas siswa dapat diberikan solusi dengan cara diberikan pengawasan lebih oleh guru bidang studi IPS kelas IV. Oleh karena itu, perlu



dilakukan revisi dan perbaikan-perbaikan terhadap penerapan aspek- aspek yang kurang dalam aktivitas siswa pada pelajaran IPS untuk siklus selanjutnya.

c) Ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 6 orang atau 42,85 % sedangkan 8 orang atau 57,14% belum mencapai ketuntasan belajar. Dari tes akhir pada siklus I membuktikan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai dan belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Alue Rindang Aceh Besar yaitu 65. Oleh karena itu peneliti harus melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. tahapan-tahapan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

## **2. Siklus II**

Kegiatan yang disajikan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti juga melakukan persiapan yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam.
- 2) Membuat lembar kerja siswa (LKS)
- 3) Menyusun alat evaluasi
- 4) Menyusun instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran IPS siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 28 April 2016. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan tindakan-tindakan yaitu:

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini (kegiatan awal) adalah guru memberikan salam, lalu melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (absensi), mengajak semua siswa untuk berdo'a (untuk mengawali kegiatan pembelajaran), guru memotivasi siswa dengan menanyakan kepada siswa sebelum kalian pergi kesekolah apa yang kalian makan ?, untuk memberikan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

Kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan inti adalah guru menyuruh siswa membuka buku panduan IPS kelas IV, guru menjelaskan materi tentang pemanfaatan sumber daya alam, berdasarkan pengalaman siswa menjawab beberapa pertanyaan dari guru tentang materi, siswa diminta untuk menyebutkan beberapa contoh dari pemanfaatan sumber daya alam yang ada di daerah mereka, serta tanya jawab hal yang belum dimengerti.

Selanjutnya siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok, tiap-tiap kelompok mendapatkan LKS dan alat peraga berupa *game* monopoli, didalam kelompok siswa mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan, dan mempelajari lembar kerja. Setelah itu mereka juga mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan kosep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

Setelah LKS didiskusikan dikelompok masing-masing guru memanggil perwakilan kelompok untuk bermain monopoli di meja turnamen, lalu siswa mengikuti intruksi dari guru tentang bagaimana cara memainkan permainan monopoli dan sebelumnya guru mengintruksikan kepada siswa bahwa di setiap kotak atau negara memiliki pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab, kemudian siswa mulai bermain diawali dengan melempar dadu, angka yang keluar dari dadu menentukan berapa langkah pion atau anak ludo berjalan, dimana pion atau anak ludo berhenti siswa harus menjawab pertanyaan, dan begitu seterusnya hingga permainan selesai. Setelah permainan selesai guru mengumumkan hasil/nilai dari LKS atau kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila nilai atau skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan, mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 an “*good team*” apabila nilai rata-rata 40 ke bawah.

Langkah terakhir siswa beserta guru membuat rangkuman tentang pembelajaran tentang materi pemanfaatan sumber daya alam, melakukan tanya jawab tentang materi yang dipelajari (untuk mengetahui ketercapaian materi), guru menanyakan kesan belajar hari ini (refleksi), guru memberikan penugasan (evaluasi/post-tes), selanjutnya guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dan mengakhiri dengan salam.

### c. Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung aktivitas guru dan aktivitas siswa diamati oleh guru bidang studi IPS. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus I dengan menggunakan model *team game tournament*. Adapun hasil dari pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9 berikut ini:

**Tabel 4.8. Aktivitas Guru dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Pada Siklus II.**

Aspek TGT	Kegiatan belajar	Nilai			
		1	2	3	4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
(Pendahuluan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan salam, absen dan berdoa</li> <li>- Guru menyampaikan apersepsi</li> <li>- Guru memberi memotivasi belajar siswa</li> </ul>				
(Inti) <i>Penyajian kelas</i>	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membimbing siswa untuk menapatkan informasi tentang materi pembelajaran</li> <li>- Guru memunculkan permasalahan pada siswa.</li> </ul>				
Kelompok	<p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa belajar dalam kelompok</li> <li>- Guru membimbing siswa mengerjakan LKS</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa dalam permainan monopoli</li> </ul>				
<i>Penghargaan kelompok</i>	<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil LKS</li> </ul>				

(Penutup) <i>Refleksi</i>	- Membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran				
<i>Penilaian</i>	- Mengevaluasi siswa - Kesesuaian pembelajaran dengan model TGT				
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>			
<b>Persentase</b>		<b>83,33%</b>			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{4}{4} \times 100\% = 83,33\%$$

Keterangan:

- 1= Kurang
- 2= Cukup
- 3= Baik
- 4= Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, hasil observasi guru selama proses pembelajaran pada siklus II memperoleh nilai dengan persentase yaitu sebanyak 83,33 % yang berada dalam kategori baik sekali. Angka ini meningkat dibandingkan dengan nilai pada siklus I yaitu 77,08% yang berada dalam kategori baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam tercapai atau memenuhi target yang diinginkan, dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

**Tabel 4.9. Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siklus II**

Aspek TGT	Kegiatan Belajar	Nilai			
		1	2	3	4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
(Pendahuluan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab salam, absen dan berdoa</li> <li>- Mendengarkan/menjawab apersepsi</li> <li>- Mendengarakan motivasi dari guru</li> </ul>				
(Inti)	<i>Eksplorasi</i>				
<i>Penyajian kelas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca bacaan materi pemanfaatan sumber daya alam</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab beberapa pertanyaan dari guru.</li> </ul>				
<i>Kelompok</i>	<i>Elaborasi</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa duduk dalam kelompok</li> <li>- Siswa mengerjakan LKS</li> <li>- siswa memainkan permainan monopoli</li> </ul>				
<i>Penghargaan kelompok</i>	<i>Konfirmasi</i>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mempresentasikan hasil LKS</li> </ul>				
(Penutup)					
<i>Refleksi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menyimpulkan pembelajaran</li> </ul>				
<i>Penilaian</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengerjakan tugas evaluasi</li> </ul>				
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>			
<b>Persentase</b>		<b>84,09%</b>			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{3}{4} \times 100\% = 84,09\%$$

Keterangan:

1= Kurang

2= Cukup

3= Baik

4= Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II memperoleh nilai dengan persentase 84,09% berada dalam kategori baik sekali. Sedangkan pada siklus I memperoleh nilai dengan persentase 61,36% nilai berada dalam kategori cukup. Pada siklus II peneliti juga memberikan soal tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 14 siswa. Tujuan dilakukan tes tersebut untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa selama dalam proses pembelajaran. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10. Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II**

No	Kode Nama Siswa	Skor	Keterangan
----	-----------------	------	------------

1	X <sub>1</sub>	70	Tuntas
2	X <sub>2</sub>	60	Tidak tuntas
3	X <sub>3</sub>	70	Tuntas
4	X <sub>4</sub>	80	Tuntas
5	X <sub>5</sub>	75	Tuntas
6	X <sub>6</sub>	80	Tuntas
7	X <sub>7</sub>	63	Tidak tuntas
8	X <sub>8</sub>	70	Tuntas
9	X <sub>9</sub>	75	Tuntas
10	X <sub>10</sub>	75	Tuntas
11	X <sub>11</sub>	80	Tuntas
12	X <sub>12</sub>	75	Tuntas
13	X <sub>13</sub>	70	Tuntas
14	X <sub>14</sub>	70	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1013</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>72,35</b>	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Alue Rindang Aceh Besar 2016.

$$\text{KKM Klasikal} = \frac{1}{1} \times 100 \% = 85,71 \%$$

Dari tabel 4.10 di atas, dapat diketahui bahwa hanya 2 orang siswa atau (14,29%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 orang siswa dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah (85,71%). Dengan kata lain terdapat 12 siswa yang telah tuntas belajar dan mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah MIN Alue Rindang Aceh Besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam untuk siklus ke II di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.



d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus ke II terhadap aktivitas guru dan siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah mencerminkan model pembelajaran *team game tournament*, dimana model pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa.

a. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran

Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II sudah mulai menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu dengan nilai persentase 83,33%. Hal ini disebabkan karena guru sudah mampu dalam mengelola pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

b. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus II juga sudah ada peningkatan hasil yang maksimal yaitu dengan nilai persentase 84,09 % yang termasuk kedalam kategori baik sekali. Karena siswa sudah serius dalam mendengarkan penjelasan tentang materi pembelajaran yaitu materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dan siswa juga sudah mulai serius dalam kelompok dan saling bekerja sama dalam diskusi kelompok, serta siswa mulai berani untuk mempersentasikan hasil LKS.

c. Ketuntasan belajar

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 12 orang siswa atau (85,71%), sedangkan 2 orang siswa atau (14,29%) belum mencapai

ketuntasan belajar. Dari tes akhir pada siklus II membuktikan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai dan sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Alue Rindang Aceh Besar yaitu 65. Oleh karena itu siklus selanjutnya dihentikan.

### **C. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). *Action research* adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas salah satunya adalah memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran dikelas.<sup>2</sup>

Penelitian ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa serta dari hasil belajar siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh data bahwa pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dalam model *team game tournament*.

#### **1. Analisis hasil pengamatan aktivitas guru**

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, guru adalah

---

<sup>2</sup> Masnur Muslim, *PTK itu Mudah*, (Bandung: Remaja Rosyda Karya. 2009), hal. 13.

orang yang paling berhak untuk bertanggung jawab terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian guru sudah sepantasnya dibekali dengan suatu ilmu yang dapat mendukung tugasnya sebagai guru, yakni membuat suatu pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu merancang, mengolah, mengevaluasi, dan menentukan metode pembelajaran yang baik yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun hasil dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru selama dua siklus sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai persentase 77,08% kategori baik, sedangkan pada siklus II dengan persentase 83,33% kategori baik sekali. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam dalam mengalami perbaikan dan peningkatan. Hal ini disebabkan karena Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah model *team game tournament* dan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II .

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 4.

## 2. Analisis pengamatan aktivitas siswa

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari hasil analisis tingkat aktivitas siswa untuk siklus I (Tabel.4.7) dikategorikan cukup dengan persentase (61,36%). Sedangkan pada siklus II (Tabel.4.9) dapat dikategorikan baik sekali dengan persentase (84,09%). Dengan demikian aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* mengalami peningkatan.

## 3. Ketuntasan Belajar Siswa

Untuk mengetahui siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memberi tes pada setiap siklus. Dan dalam setiap siklus siswa diuji dengan 10 soal yang berbentuk soal pilihan ganda mengenai materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam yang sesuai dengan indikator dan RPP. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 6 orang siswa yang tuntas (42,85%), sedangkan 8 siswa tidak tuntas (57,14%). Meningkat di siklus ke II yaitu menjadi 12 siswa atau (85,71%) tuntas, sedangkan 2 siswa atau (14,29%) tidak tuntas.

Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada perbandingan hasil ketuntasan belajar dari setiap siklus.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II secara klasikal dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini:

**Tabel 4.11. Ketuntasan Belajar Secara Klasikal Siswa Kelas IV Dengan Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT)**

N0	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi (%)
----	------------	---------------	----------------

		<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
1	Belum tuntas	6	2	42,85%	14,29%
2	Tuntas	8	12	57,14%	85,71%
	<b>Jumlah</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Hasil Post test siklus I dan siklus II di MIN Alue Rindang, 2016.*

Berdasarkan tabel di atas dapat menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal melalui model pembelajaran *team game tournament* pada mata pelajaran IPS yang diterapkan di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar telah tercapai pada siklus ke II. Hal ini menggambarkan bahwa adanya upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan, yaitu dengan ditunjukkan dari adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa oleh karena itu penelitian tindakan ini hanya sampai dua siklus.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model *team game tournament* terhadap aktivitas guru, aktivitas belajar siswa dan ketuntasan belajar IPS di MIN Alue Rindang Aceh Besar dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *team game tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan aktivitas guru pada siklus I hanya 77,08% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 83,33% dengan kategori baik sekali.
2. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan aktivitas siswa pada siklus I hanya 61,36% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 84,09% dengan kategori baik sekali.
3. Penerapan model *team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV MIN Alue Rindang Aceh Besar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes akhir siswa yaitu hasil tes siklus I hanya 8 siswa (57,14%) yang tuntas dari keseluruhan siswa (14 siswa), dan 6 siswa (42,85%) belum mencapai ketuntasan. Sedangkan pada siklus II mengalami

peningkatan, 12 siswa (85,71%) telah tuntas, dan 2 siswa (14,29%) belum mencapai ketuntasan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Mengingat model *team game tournament* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran IPS maka dianjurkan kepada guru untuk mencoba menerapkan model *team game tournament* pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam atau materi lain yang sesuai dengan model *team game tournament* pada pelajaran IPS atau pelajaran lainnya.
2. Diharapkan kepada guru yang menerapkan model *team game tournament*, hendaknya memperhatikan SK, KD dan indikator yang ingin dicapai serta kesesuaian materi dengan model atau pendekatan yang akan diterapkan.
3. Pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* mudah, tetapi membutuhkan waktu lebih lama, oleh karena itu kepada guru yang menerapkan model *Team Game Tournament* diharapkan dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin.
4. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model *Team Game Tournament* pada konsep-konsep yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anas Susijono. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buchari Alma. 2003. *Pembeajaran Studi Sosial*, Bandung: ALFABETA.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP IPS-SD* Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Moedjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rhineka Cipta.
- 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Gali Saputra. 2014. *Jenis-jenis Kebutuhan Manusia Beserta Contohnya*, di akses pada tanggal 20 juli 2015 dari situs: [www.belajardong.com](http://www.belajardong.com).
- Gantima. 2014. *Definisi Pre-test dan Post test*, Diakses pada tanggal 23 Januari 2016, dari situs: <http://gantima-doc.blogspot.co.id>.
- Hasan Mansyur. 1998. *Konsep Dasar IPS*, Departemen Agama RI: Program Sertifikasi D-II Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Havid Amran. 2010. *Pengertian Sumber Daya Alam*, diakses pada tanggal 27 Januari 2016 dari situs: <http://apitswar.wordpress.com>.
- Mansur Muslich. 2000. *Melaksanakan PTK itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- 2009. *PTK itu Mudah*, Bandung: Remaja Rosyda Karya.
- Muhammad Ali. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, Jakarta : Pustaka Amani.
- Nana Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2009. *Media Pendidikan cet. ke-4*, Bandung: Alumni.



- Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian*, Surabaya: SIC.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.F. 2008. *Cooperatif Learning Teori*, Bandung: Nursa Media.
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilo. 2009. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisier.
- Tantya Hisnu P Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Halaman
1. Surat keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry tentang pembimbing mahasiswa.....	71
2. Surat Permohonan izin untuk Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.....	72
3. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian dari Kepala MIN Alue Rindang Aceh Besar.....	73
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I.....	74
5. Lembar Kerja Siswa I.....	77
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II.....	78
7. Lembar Kerja Siswa II.....	83
8. Soal post-test.....	84
9. Kunci jawaban soal post-test.....	89
10. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa siklus I.....	90
11. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa siklus II.....	92



## Foto Penelitian



Memberi pengarahan untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan



Guru membagikan kelompok dan nomor kepala





Guru memperkenalkan pada siswa bentuk monopoli



Guru menjelaskan cara bermain monopoli



Guru membimbing siswa dalam kelompok



Siswa mengerjakan LKS dalam kelompok

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Nama : Masna Huri
2. NIM : 201223448
3. Tempat/Tanggal Lahir : AS. Pinang/17 Agustus 1994
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
6. Kawin/Belum Kawin : Belum Kawin
7. Alamat : Desa Alue Padee, kec. Kuala Batee, Kab, ABDYA
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Ir. Lukman
  - b. Ibu : Agusni (alm)
9. Pekerjaan
  - a. Ayah : wirasuasta
  - b. Ibu : -
  - c. Alamat : Desa Alue Padee, kec. Kuala Batee, Kab, ABDYA

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 2 Agustus 2016  
Penulis

**( Masna Huri )**  
**Nim.201223448**