

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA TEMA 1
INDAHNYA KEBERSAMAAN DI KELAS IV
MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ADE SISKA ROSLIA
NIM: 201325135**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2017 M/1439 H**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA TEMA 1
INDAHNYA KEBERSAMAAN DI KELAS IV
MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

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

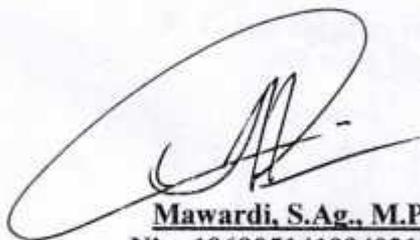
Oleh :

**Ade Siska Roslia
NIM. 201325135**

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

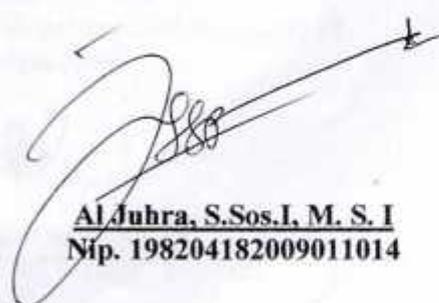
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



**Mawardi, S.Ag., M.Pd
Nip. 196905141994021001**

Pembimbing II



**Al Juhra, S.Sos.I, M. S. I
Nip. 198204182009011014**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA TEMA 1
INDAHNYA KEBERSAMAAN DI KELASIV
MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Telah Diuji oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan**

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 06 Desember 2017
18 Rabiul Awwal 1439 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



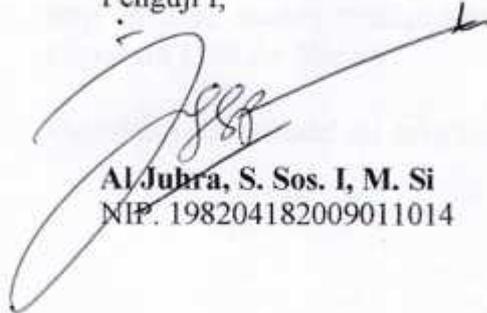
Mawardi, M. Pd
NIP. 196905141994021001

Sekretaris,



Umamahati, S. Pd. I

Penguji I,



Al Juhra, S. Sos. I, M. Si
NIP. 198204182009011014

Penguji II,



Hafidh Maksum, M. Pd

Mengetahui,

• Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry k
Darussalam Banda Aceh




Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 197109082001121001



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Siska Roslia
Nim : 201325135
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Tema 1 Indahny Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh

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 pemiliknya.
4. Tidak memanipulasikan dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 11 Oktober 2017
Yang Menyatakan


METERAI
STAMPEL
P6CF4ADF422092160
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Ade Siska Roslia)

ABSTRAK

Nama : Ade Siska Roslia
Nim : 201325135
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Judul : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Tema 1 Indahnyakebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh
Tebal skripsi : 118
Tanggal sidang : 06 Desember 2017
Pembimbing I : Mawardi, S. Ag., M. Pd
Pembimbing II : Al Juhra, S.Sos.I, M. S. I
Kata kunci : Model Team Game Tournaments (TGT) dan Prestasi Belajar Siswa pada Tema 1 Indahnyan Kebersamaan

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MIN 11 Banda Aceh, prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya penggunaan model dalam pembelajaran. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi pelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap tema 1 indahnyakebersamaan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV MIN 11 Banda Aceh. (2) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) tema 1 indanya kebersamaan di kelas IV MIN 11 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV¹ MIN 11 Banda Aceh yang berjumlah 38 siswa. Instrument penelitian ini menggunakan lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa serta soal tes. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Dari hasil penelitian ini diperoleh presentase hasil observasi aktivitas guru siklus I sebesar 79,76% dan siklus II 90,47%. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 63,46% dan siklus II 86,71%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 71,57% nilai rata-rata pada siklus I menjadi 86,05% pada siklus II. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema 1 indahnyakebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh”. Shalawat beriring salam penulis haturkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dapat menjadi suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terima kasih kepada:

1. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd selaku pembimbing dan bapak Al Juhra, S.Sos.I, M. S. I selaku pembimbing II yang telah berupaya meluangkan segenap waktu dan tenaga untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Azhar, M. Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, beserta Bapak dan Ibu dosen, dan seluruh staf di lingkungan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah yang senantiasa memberikan bantuan, bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
4. Ibu Indra Mardiani, S. Pd selaku guru IPS MIN 11 Banda Aceh yang telah membantu penulis selama proses penelitian. Siswa dan siswi MIN 11 Banda Aceh yang sangat penulis sayangi.
5. Ucapan terima kasih yang sangat istimewa Ananda ucapkan kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda M. Rusdi dan Ibunda Hellifar. S.Pd yang tak kenal lelah selalu memberikan cinta, kasih sayang, do'a, bimbingan, dan motivasi kepada Ananda. Terimakasih untuk Adik Wildan Al-Ghifari, Adik Muhammad Saal Al-Faruq, Makwo Helmizar. S.Pd, Kakek Rasyidin, serta seluruh keluarga besar atas doa, nasehat dan motivasi yang telah kalian berikan.

6. Terima kasih juga kepada sahabat tersayang (Kakak Desi Erliza, Ruja Wati, Nurhidayati, Riyan Tusturi, Emelia Selvia, Elvi Afrina, Rasmida Nisa Hartini, Cut Sri Kumala Dewi, Suryati), teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah '13 khususnya unit 3 atas segala pengorbanan dan do'anya yang merupakan motivasi terkuat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak sekali kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia Nya kepada kita semua, Amin Ya Rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 13 Oktober 2017
Penulis,

Ade Siska Roslia
201325135

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR LAMPIRAN	ii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Oprasional	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS	8
A. Prestasi belajar	8
1. Pengertian prestasi belajar	8
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	9
B. Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournaments</i>	11
1. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournaments</i>	11
2. Komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	11
3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	11
4. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	14
C. Ilmu pengetahuan sosial.....	15
1. Pengertian ilmu pengetahuan sosial	15
2. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.....	16
D. Tema 1 Indahnya Kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku	18
BAB III : METODEOLOGI PENELITIAN	25
A. Rancangan penelitian	25
B. Subjek penelitian.....	29
C. Instrument penilaian.....	29
D. Teknik pengumpulan data.....	30

E. Teknik analisis data.....	31
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V :PENUTUP	63
A. Pembahasan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68
RIWAYAT HIDUP	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Budaya Nanggro Aceh Darusalam	21
Gambar 2.2 Budaya Sumatra Utara	22
Gambar 2.3 Budaya Sumatra Barat.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 : Kriteria Klasifikasi Presentase Aktivitas Siswa.....	33
4.1 : Sarana dan Prasarana MIN 11 Banda Aceh	35
4.2 : Keadaan siswa MIN 11 Banda Aceh	35
4.3 : Keadaan guru MIN 11 Banda Aceh.....	36
4.4 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) pada Siklus I	41
4.5 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) pada Siklus I	43
4.6 : Hasil tes belajar siklus I pada tema 1 indahny kebersamaan	45
4.7 : Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas.....	46
4.8 : Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Team Game Tournament</i> (TGT)	50
4.9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) pada Siklus II	52
4.10: Hasil tes belajar siklus I pada tema 1 indahny kebersamaan, Siklus II	54
4.11: Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry.....	67
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	68
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.....	69
Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 11 Banda Aceh	70
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I.....	71
Lampiran 6 : Lembar Kerja Siswa (LKS) I.....	80
Lampiran 7 : Soal <i>Post test</i> I.....	83
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Guru I	87
Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa I.....	90
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II	93
Lampiran 11 : Lembar Kerja Siswa (LKS) II	103
Lampiran 12 : Soal <i>Post test</i> II.....	106
Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Guru II.....	110
Lampiran 14 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa II.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan, sepanjang hidup dan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup.¹ Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Salah satu aspek yang terpenting dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah itu adalah adanya proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bagian yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas, baik proses maupun hasil (*output*) pendidikan. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang bisa menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah, karena kualitas pembelajaran itu sangat tergantung dengan kemampuan yang dimiliki guru dalam melaksanakan sebuah pembelajaran. Jika Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan tepat maka akan memberikan kontribusi yang baik pula bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik maka akan menyebabkan potensi siswa menjadi tidak bagus pula dan sulit untuk dikembangkan. Oleh karena itu, guru dituntut harus memiliki kemampuan sekaligus memiliki kepekaan dalam

¹ Abdul Karim, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 60

² UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

memahami fenomena, realitas, dan potensi yang dimiliki siswa. Guru disini juga harus kreatif dan inovatif dalam mencari model-model pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan dan lebih memudahkan daya serap siswa terhadap pembelajaran tersebut, sebagai peneliti sekaligus sebagai guru telah berusaha melakukan pembelajaran yang dapat mengatasi penyebab rendahnya prestasi siswa yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan kooperatif.³

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk berkerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.⁴ Pembelajaran kooperatif learning dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan berkerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan motivasi, produktivitas dan keberhasilan belajar.⁵ Model pembelajaran *kooperatif Learning* mempunyai banyak variasi salah satunya adalah model pembelajaran *kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dimana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam

³ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), h.127.

⁴ Turikan Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013). h. 55

⁵ Isjoni, *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013). h.15.

orang siswa. kelompok ini merupakan kelompok heterogen yang terdiri dari campuran siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka.⁶

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan pada siswa Kelas IV MIN 11 Banda Aceh, diperoleh bahwa untuk beberapa mata pelajaran dalam satu tema seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), menunjukkan hasil belajar kurang memuaskan. Siswa tampak kurang minat terhadap proses pembelajaran tersebut sehingga mereka cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar menggunakan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru saja (*teacher centered*). Dengan adanya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* peneliti berharap supaya adanya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh.”**

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009), h. 83.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa terhadap Tema 1 Indahnya Kebersamaan melalui model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV MIN 11 Banda Aceh?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan di kelas IV MIN 11 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV MIN 11 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk mengembangkan keilmuan dibidang pembelajaran IPS.
 - b. Untuk menambah khasanah kajian ilmiah dalam mengembangkan model-model pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi murid khususnya kelas IV, melalui model pembelajaran TGT dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada murid untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sekaligus panduan praktis dalam reformasi pembelajaran menuju pembelajaran inovatif sehingga kompetensi guru meningkat dan berujung pada peningkatan hasil belajar murid khususnya pada pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan.
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi setara dan pembanding untuk penelitian pendidikan yang relevan sehingga turut menambah khazanah model-model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sesuai konteks.

E. Defenisi oprasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Prestasi belajar

Prestasi belajar dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan dan merupakan hasil dari proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs hasil belajar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar.⁷ Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Model *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

Model *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil berkerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa berkerja sama, sambil berkerja sama sambil belajar ketrempilan kalaboratif dan sosial.⁸ Belajar dalam bentuk kelompok sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa, ketrampilan sosial yang dimaksud disini adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling berkerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), h. 37.

⁸ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cetakan ke-5 (Jakarta: Kencana, 2008), h. 242.

3. Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Indahnya kebersamaan merupakan tema ke 1 dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada kelas IV MI dan dilaksanakan pada pembelajaran di semester ganjil. Tema ini memiliki empat buah subtema yang masing-masing subtema memiliki 6 pembelajaran. Subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, subtema 2 berjudul kebersamaan dalam keberagaman, subtema 3 berjudul bersyukur atas keberagaman dan subtema 4 berjudul bangga pada bangsaku. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sub tema 1 yaitu keberagam budaya bangsaku dalam melakukan pembelajaran di kelas IV MIN 11 Banda Aceh.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu “prestasi” dan “belajar”, antara prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda, tetapi dua kata tersebut sangat berhubungan. Belajar merupakan sebagai proses aktif yang memerlukan dorongan dan bimbingan agar tercapainya tujuan yang dikehendaki yaitu prestasi belajar.⁹

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.¹⁰ Dapat dipahami bahwa prestasi belajar dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedang prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar tersebut.¹¹

⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.), h. 9.

¹⁰ Departement Pendidikan dan kebudayaan RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka), h. 700.

¹¹ Baharuddin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h. 14.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa yang dicapai dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berhubungan antar satu sama lain, karena prestasi belajar siswa diperoleh atau ditentukan oleh hasil belajar siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah keadaan jasmani dan rohani siswa. Faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tidak terlepas dari aspek fisiologi dan psikologi. Aspek fisiologi misalnya kesehatan tubuh, sedangkan aspek psikologi adalah kemampuan, minat dan motivasi belajar siswa itu sendiri. Faktor kemampuan siswa meskipun berbeda satu sama lain, melalui optimalisasi kegiatan belajar dapat dikembangkan untuk menunjang prestasi. Kemampuan tersebut adalah intelektual/intelijensi, emosional, sosial, bakat dan motorik.

Intelijensi siswa merupakan kemampuan psiko-pisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat dan berkaitan erat dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.¹² Sedangkan motivasi merupakan keinginan/dorongan untuk berbuat atau belajar. Motivasi meliputi dua hal, yaitu: mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari. Motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan (menimbulkan kekuatan pada individu, memimpin

¹² Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 56.

seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu), mengarahkan, dan menompang tingkah laku manusia.¹³

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial seperti keluarga, guru, teman-teman sekolah, tetangga, masyarakat dan lain-lain dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang siswa. sifat orang tua dapat membawa dampak baik maupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa. kalalaian orang tua dalam memperhatikan kegiatan anak dapat berefek buruk menyebabkan anak enggan belajar dan berperilaku menyimpang. Sedangkan faktor yang termasuk lingkungan nonsosial yaitu: gedung sekolah, letak rumah, alat-alat belajar, cuaca dan waktu untuk belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹⁴ Menurut penulis faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru. Karena itu, guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diantara model yang digunakan adalah model pembelajaran *Kooperati Tipe Team Game Tournament (TGT)*.

¹³ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2007), h. 72.

¹⁴ Slameto, *Belajar Dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 54.

B. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Komponen utama dalam Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

a. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih memahami materi bersama teman kelompoknya dan

lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan number itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini selanjutnya dikumpulkan siswa untuk kelompoknya.

d. Turnamen

Adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Bisa dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit sub tema, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Penghargaan Kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.¹⁵

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT)

¹⁵ Turikan Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013). H. 68

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* dapat memacu siswa untuk belajar dan memecahkan masalah secara bersama-sama, siswa berinteraksi satu sama lain dalam diskusi secara interaktif, dimana siswa yang berkemampuan akademiknya baik dapat membimbing temannya yang lain yang berkemampuan akademiknya masih kurang.

Beberapa keuntungan kerja kelompok Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*:

1. Siswa lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung
2. Siswa akan lebih menguasai materi yang diberikan
3. Terjalin komunikasi yang baik antara sesama siswa
4. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

b. Kekurangan Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* adalah:

1. Sulit mengetahui secara langsung apakah siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara intelektual
2. Dibutuhkan waktu yang lama pada saat proses belajar berlangsung.

Karena mengandung unsur permainan sehingga membuat kelas agak sedikit ribut yang dapat mengganggu aktivitas belajar siswa kelas yang ada di sekitarnya dan sulit mengetahui secara langsung siswa yang dapat menyelesaikan permasalahannya serta dibutuhkan pengelolaan kelas yang maksimal.¹⁶

¹⁶ Roestiyah, *Strstegi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Angkasa, 2001), h. 17

Menurut penulis model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* ini adalah bisa membuat seluruh siswa aktif di dalam pembelajaran karena model pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil, dalam model ini juga menggunakan permainan sehingga tidak mudah membuat siswa bosan dalam pembelajaran meskipun dalam bentuk permainan di sini siswa tetap fokus terhadap materi pembelajaran. Meskipun memerlukan waktu yang lama di sini guru harus pandai-pandai mempergunakan waktu sehingga penerapan model ini dalam sebuah pembelajaran dapat dilaksanakan secara tuntas.

4. Langkah-langkah Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*.

Secara runtun implementasinya model pembelajaran *kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*, terdiri dari 5 komponen utama, antara lain: (1) presentasi guru (sama dengan STAD), (2) Kelompok belajar (sama dengan STAD), (3) Game, (4) Turnament dan (5) penghargaan kelompok.

- a. Guru menyiapkan:
 1. Kartu soal
 2. Lembar kerja siswa
 3. Alat/Bahan
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang)
- c. Guru mengarahkan permainannya

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa berkerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut
3. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka dapat saling membantu.¹⁷

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual,

¹⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009), h. 84

teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.¹⁸

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah:

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

¹⁸ Bambang Soehendro, *Badan Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 20.

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.¹⁹

Sedangkan dalam Kurikulum 2013, KI dan KD Kelas IV Tema I Indahny Kebersamaan Pada Pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi Inti (KI)
 - 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
 - 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, tamu, guru, dan tetangganya
 - 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 149.

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

b. Kompetensi Dasar (KD)

1. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, biudaya, dan ekonomi
2. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem Sosial dan Budaya.
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

D. Tema 1 Indahnya Kebersamaan Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku

Indahnya kebersamaan merupakan tema ke 1 dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada kelas IV MI dan dilaksanakan pada pembelajaran di semester ganjil. Tema ini memiliki empat buah subtema yang masing-masing subtema memiliki 6 pembelajaran. Subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, subtema 2 berjudul kebersamaan dalam keberagaman, subtema 3 berjudul

bersyukur atas keberagaman dan subtema 4 berjudul bangga pada bangsaku. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sub tema 1 yaitu keberagam budaya bangsaku yang ada di Indonesia.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan serta keberagaman budaya, ras, suku bangsa, kepercayaan, agama, bahasa daerah dan masih banyak lainnya. Meskipun penuh dengan keberagaman budaya, indonesia tetap satu sesuai dengan semboyannya. Bineka Tunggal Ika yang artinya “ meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Keberagaman budaya turut serta didukung oleh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terpisah wilayah-wilayahnya oleh lautan.

Keragaman merupakan suatu kondisi pada kehidupan masyarakat. Perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, agama,ras, serta budaya. Keragaman yang ada di indonesia adalah kekayaan dan keindahan bangsa Indonesia.

a. Keberagaman dalam masyarakat Indonesia

1. Faktor penyebab keberagaman masyarakat Indonesia

Keberagaman bangsa Indonesia dibentuk oleh banyaknya jumlah suku bangsa yang tinggal di wilayah Indonesia dan tersebar di berbagai pulau dan wilayah di penjuru indonesia. Setiap suku bangsa memiliki ciri khas dan karakteristik sendiri pada aspek sosial dan budaya. Menurut penelitian badan statistik atau BPS, yang di lakukan tahun 2010, di Indonesia terdapat 1.128 suku bangsa.

Keberagaman yang ada pada masyarakat bisa menjadi kekayaan bangsa Indonesia dan potensi bangsa. Namun, keberagaman juga menjadi tantangan hal

itu disebabkan karena orang yang mempunyai perbedaan pendapat bisa lepas kendali. Munculnya perasaan kedaerahan serta kesukuan yang berlebihan dan dibarengi tindakan yang dapat merusak persatuan, hal tersebut dapat mengancam keutuhan NKRI. Karena itu adanya usaha untuk dapat mewujudkan kerukunan bisa dilakukan dengan menggunakan dialog dan kerjasama dengan prinsip kesetaraan, kebersamaan, toleransidan juga saling menghormati satu sama lain. Keberagaman masyarakat Indonesia disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Keadaan geografis

Indonesia merupakan negara kesatuan yang memiliki beribu-ribu pulau yang dipisahkan oleh selat dan laut, ini merupakan kondisi lingkungan geografis Indonesia. Lingkungan geografis semacam itu menjadi sumber adanya keanekaragaman suku, budaya, ras dan golongan Indonesia. Kondisi geografis yang demikian menimbulkan perbedaan dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah mata pencaharian penduduk. Jenis-jenis pekerjaan yang ada juga menyebabkan beranekaragamnya peralatan yang diciptakannya, misalnya bentuk rumah dan bentuk pakaian. Akhirnya sampai pada bentuk kesenian yang ada di masing-masing daerah berbeda.

b. Pagaruh kebudayaan asing

Adanya kontak dan komunikasi dengan para pedagang asing yang memiliki corak budaya dan agama yang berbeda menyebabkan terjadinya proses akulturasi unsur kebudayaan dan agama.

c. Kondisi iklim dan kondisi alam yang berbeda

Kondisi iklim seperti perbedaan musim hujan dan kemarau antar daerah, serta perbedaan kondisi alam seperti pantai, pegunungan mengakibatkan perbedaan pada masyarakat. Ada komunitas masyarakat yang mengandalkan laut sebagai sumber pencaharian dan ada pula yang mengandalkan petani atau perkebunan dan lainnya sebagai penghasil pengcaharain.

Negara Indonesia memiliki kebudayaan yang beranekaragam. Kebudayaan daerah di Indonesia tumbuh dan berkembang secara turun-temurun. Kebudayaan bangsa Indonesia terdiri atas bermacam-macam kebudayaan daerah seperti upacara adat, kesenian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Keragaman budaya daerah di negara Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya. Sehingga banyak orang asing yang tertarik untuk mempelajari berbagai kesenian daerah. Bahkan banyak misi kebudayaan Indonesia yang dipamerkan di luar negeri dan dikagumi oleh bangsa asing.

2. Budaya di Indonesia



Gambar: 2.1

- a. Provinsi Nangro Aceh Darussalam (NAD) Ibukota nya adalah Banda Aceh

b. Makanan Khas Daerah (NAD):

Timpan, masak udang cumi, gulai Aceh, daging masak pedas, korma kambing, sie reubeouh cuka, gulai kepala ikan, Kanji

c. Rumah Adat (NAD):

Rumah krong Bade

d. Senjata Tradisional (NAD):

Rencong

e. Tarian Tradisional (NAD):

Tari Seudati, dan Tari Saman Meuseukat

f. Lagu Daerah (NAD):

Bungong Jeumpa, Lembah Alas, Piso Surit

g. Suku (NAD):

Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jame, Simeleuw.

h. Alat musik terdasional (NAD):

Rebana, serune kale, dll.

i. Upacara Adat (N A D):

Kenduri laut, kenduri blang, dan tula bala.



Gambar: 2.2

- a. Provinsi Sumatera Utara (SUMUT) Ibukota nya adalah Medan
- b. Makanan Khas Daeran (SUMUT):
Lalamak, Sangsang, Bika Ambon, Tasak Telu, Anyang, Gulai Tumbuk,
Mie Keling, Palai Bada Sibolga,dll
- c. Rumah Adat (SUMUT):
Rumah Bolon
- d. Tarian Tradisional (SUMUT):
Tari Serampang Dua Belas, Tari Tor-tor
- e. Senjata Tradisional (SUMUT):
Piso Surit
- f. Lagu Daerah (SUMUT):
Anju Ahu, Bungo Bangso, Cikala Le Pongpong, Bungo Bangso, Butet.
- g. Suku (SUMUT):
Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakfak, Batak Angkola, Batak
Toba, Melayu, Nias, Batak Mandailing, dan Maya-maya
- h. Pakaian Adat (SUMUT):
Karo
- i. Alat Musik Tradisional (SUMUT):
Aramba
- j. Upacara Adat (SUMUT):
Lompat batu, mangongkal holi, jamu laut, tepung mawar



Gambar: 2.3

- a. Provinsi Sumatera Barat (SUMBAR) Ibukota nya adalah Padang
- b. Makanan Khas Daerah (SUMBAR):
Rendang Padang, Lepat ketan, Paniaram, Daging Asam Padeh, dll.
- c. Rumah Adat (SUMBAR):
Rumah Gadang
- d. Tarian terdasional (SUMBAR):
Tari piring, dan tari payung
- e. Senjata Tradisional (SUMBAR):
Karih
- f. Lagu Daerah (SUMBAR):
Ayam Den Lapeh, Kambanglah Bungo, dan Kampuang Nan Jauh Di Mato
- g. Suku (SUMBAR):
Minangkabau, Melayu, dan Mentawai, Tanjung Kato, Panyali, Caniago, Sikumbang, dan Gusci
- h. Pakaian adat (SUMBAR):
Batu Sangkar
- i. Alat Musik Tradisional (SUMBAR):
Saluan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.²⁰ Berkaitan dengan pernyataan di atas, Sukardi menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok orang dalam mengorganisasikan suatu kondisi sehingga dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain”.²¹

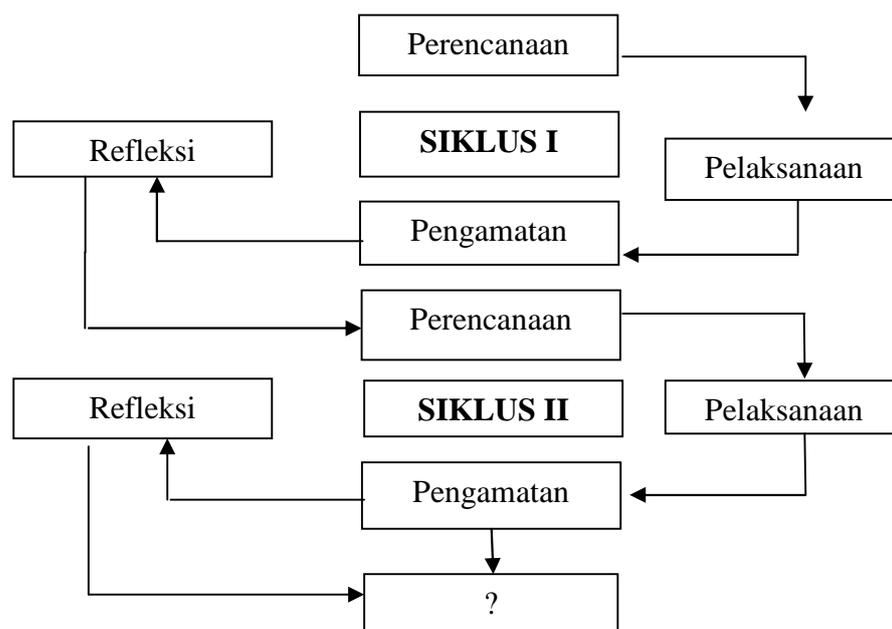
Menurut Suharsimi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau kelompok sasaran dan hasilnya dapat langsung dikenalkan pada masyarakat yang bersangkutan. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kerja sama antara peneliti dan kelompok sasaran salah satu lokasi atau setting penelitian. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan efektifitas metode, pemberian

²⁰Hamzah, *Menjadi Penelitian PTK Yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 41.

²¹ Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), h. 210.

tugas kepada siswa, penilaian siswa dan lain sebagainya.²² Tujuan utama dilakukan penelitian tindakan ini adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.²³

Penelitian ini terdiri atas dua siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk lebih jelasnya, rancangan Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada diagram siklus PTK, berikut ini:



Gambar. 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas²⁴

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Rhineka cipta, 2009), h. 85.

²³ Hamzah, *Menjadi Penelitian PTK Yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 43.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Bumi, Aksara 2009), h. 16.

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan sebuah siklus (putaran) berkelanjutan berulang. Siklus ini ialah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas, yaitu bahwa penelitian tindakan kelas harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan satu kali tindakan saja. Putaran atau siklus tersebut berulang samapai mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

Adapun dalam pelaksanaan melalui tahapan-tahapan yang membentuk siklus, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*Observasi*) dan refleksi (*Reflection*).

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yaitu membuat rencana tindakan kelas apa yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran. Dalam tahap penyusunan rancangan penelitian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti untuk melihat apa yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Adapun rencana yang dilakukan peneliti yaitu :

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk masing-masing siklus.
- c. Menyusun alat evaluasi siswa berupa soal-soal yang akan diberikan sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada masing-masing siklus.
- d. Membuat lembaran pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini pelaksanaan yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi dan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang. Selain itu peneliti juga memberikan pre test diawal pembelajaran dan memberikan post test diakhir pembelajaran agar mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Kooperatif Tipe Taem Game Tournament* (TGT)

3. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengamati prosuder pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk dijadikan bahan masukan sebagai penyempurnaan pada siklus-siklus selanjutnya.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat, merenungkan dan mengemukakan kembali apa yang terjadi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul untuk menyempurnakan tindakan melalui kegiatan pada beberapa siklus. Peneliti dan pengamat melakukan diskusi untuk mengetahui kendala atau hambatan yang dihadapi.²⁵

²⁵ Rochiati Wiriadmadj, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 66.

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh Tahun ajaran 2016/2017, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV¹ yang berjumlah 38 siswa dengan rincian 18 laki-laki dan 20 perempuan.

C. Instrument Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen-instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian. Berikut ini merupakan uraian satu persatu macam-macam instrumen yang digunakan oleh peneliti, antara lain:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan format pengamatan yang berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku. Observasi dilakukan terhadap kegiatan belajar mengajar siswa untuk memperoleh informasi. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan setiap tahap pembelajaran.

Jadi lembar pengamatan ini memuat aktivitas guru dan siswa yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung serta kolom-kolom menunjukkan tingkat dari setiap aktivitas yang diamati. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda chek-list dalam kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati.

2. Soal Tes

Instrumen tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa soal tes tentang materi, dengan bentuk pilihan ganda (multiple choice) dengan jumlah 10 soal post test (tes akhir) pada setiap siklus untuk mengukur keberhasilan suatu pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi dan tes.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan. Untuk membatasi pengamatan, observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan ini memuat aktivitas yang akan diamati serta kolom-kolom yang menunjukkan tingkat dari setiap aktivitas yang diamati. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda cek-list dalam kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati. Pengamatan ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas IV MIN 11 Banda Aceh dan teman sejawat dengan memberikan tanda cek-list di dalam kolom nilai yang telah disediakan.

2. Tes

Tes adalah seperangkat rancangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam hal ini tes yang diberikan adalah post test. post tes

yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe time game tournament (TGT)*, yang bertujuan untuk melihat peningkatan prestasi siswa terhadap pembelajaran materi tema 1 Indahya Kebersamaan.

E. Teknik Analisis data

Setelah semua data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.²⁶

a. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

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

Keterangan : f = Frekuensi aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

P = Angka persentase yang dicari.²⁷

²⁶ Anas, Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), h. 44

²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), h. 43

b. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data analisis siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

Analisis ini menggunakan rumus persentase.

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

Keterangan : f = Frekuensi aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

P = Angka persentase yang dicari.²⁸

c. Tes Hasil belajar

Analisis data hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah siswa tersebut terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments (TGT). Data tersebut diperoleh dari hasil tes, seorang siswa dikatakan berhasil belajar secara individu jika siswa tersebut memiliki daya serap 70% sedangkan suatu kelas dikatakan berberhasil belajar jika 85% siswa di kelas tersebut tercapai hasil belajar.

Adapun cara menghitung kisaran siswa dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Presentase jumlah siswa

F = Jumlah siswa yang memiliki skor hasil tes

²⁸ Anas Sudijono, *Pengantar ...*, h. 43

N = Jumlah siswa keseluruhan

100% = Bilangan konstanta

Menurut Anas Sudijono, kriteria klasifikasi presentase aktivitas siswa selama pembelajaran adalah:²⁹

Tabel 3.1 Kriteria Klasifikasi Presentase Aktivitas Siswa

No	Presentase	Kategori Penelitian
1	30%-39%	Kurang
2	40%-59%	Cukup
3	60%-79%	Baik
4	80%-100%	Baik sekali

²⁹Anas Sudijono, *Pengantar...*, h. 50

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi penelitian

a. Sejarah Berdirinya MIN 11 Banda Aceh

Madrasah Ibtidayah Negeri Rukoh Banda Aceh merupakan salah satu dari 12 Madrasah yang ada di Banda Aceh. MIN 11 Banda Aceh pada awalnya berasal dari sekolah dasar swasta yang didirikan pada tahun 1993 oleh Yayasan Mesjid Jamik Silang (YMJS) yang dipimpin oleh (Alm.) Drs.M.Razili Amin, Pada tahun 1998, YMJS mengajukan permohonan kepada Departemen Agama Republik Indonesia agar Mis Rukoh Banda Aceh dapat menjadi sekolah negeri.

Pada tahun 1999, status, status MIS Rukoh berubah menjadi MIN Rukoh Banda Aceh berdasarkan SK Mentri Agama RI yang pada saat itu dijabat oleh H. A. Malik Fajar dengan No. 71 tahun 1999 tanggal 22 maret 1999. Selama perkembangannya, MIN Rukoh Banda Aceh telah dipimpin ole tujuh orang kepala sekolah, sekolah ini didirikan karena keinginan masyarakat yang begitu besar terhadap pendidikan untuk mengembangkan potensi anak mereka yang ada di daerah tersebut. Setelah berdiri selama \pm 16 tahun, Madrasah Ibtidayah Negeri Rukoh Banda Aceh telah melahirkan ratusan siswa yang menjadi tulang punggung bagi kemajuan pendidikan di Provinsi Aceh.

b. Sarana dan Prasarana MIN 11 Banda Aceh

Berdasarkan data sekolah MIN 11 Banda Aceh memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN 11 Banda Aceh

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Dewan Guru	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Ruang Kelas	13
5	Ruang BP/BK	1
6	Gudang	1
7	Ruang Perpustakaan	1
8	Mushalla	1
9	Ruang UKS	1
10	KM/WC	4
11	Kantin	1
12	Lapangan	1
	Jumlah	27

Sumber: Dokumentasi MIN 11 Banda Aceh

c. Keadaan Siswa

Madrasah Ibtidayah Negeri 11 Banda Aceh saat ini sedang berupaya mendidik sebanyak 710 orang yang terdiri dari 367 orang laki-laki dan 343 orang perempuan.

Tabel 4.2

Keadaan Siswa MIN 11 Banda Aceh

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Murid		
			Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	3	55	55	110
2.	II	2	45	38	83
3.	III	3	59	46	105
4.	IV	3	52	64	116
5.	V	4	80	71	151

No.	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Murid		
			Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
6.	VI	4	76	69	145
	Jumlah	19	367	343	710

Sumber: Dokumentasi MIN 11 Banda Aceh Tahun 2017/2018

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keadaan siswa MIN 11 Banda Aceh sudah memadai dan mendukung untuk proses belajar mengajar, terutama siswa kelas IV untuk dijadikan subjek penelitian.

d. Keadaan guru

Adapun data guru MIN 11 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Data Guru MIN 11 Banda Aceh

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Drs. H. Mukhtar, MA	S2 IAIN/Tarbiyah	Kamad/ Guru pembina IV/a
2	Suriani, S. Pd. I	Umaha/Tarbiyah	Wakamad/ Guru Pembina IV/a
3	Rakhmawati, S. Ag	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
4	Dra. Rosmawar	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
5	Agusmiati, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
6	Aisah, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
7	M. Nur, S. Pd. I	PTSM/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
8	Ainal Mardhiah, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
9	Khuzaimah, S. Ag	IAIN/Tarbiyah	Guru Pembina IV/a
10	M. Hasan, S. Pd. I	STAIN/Tarbiyah	Guru Dewasa Penata/TK. I/III/d
11	Ibnu, SS	USU Sastra Inggris	Guru Penata/TK. I/III/d
12	Wardiati, S. Pd	Unsiyah	TU Pengatur Tk. I II/d
13	Zulkifli	SMUN 5	PJS Pengatur Tk. I II/d
14	Nurfajri, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Dewasa Penata/ III/c
15	Fatmawati, S. Pd. I	STAI PTIA Pante Kulu	Guru Dewasa Penata/ III/c

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
16	Dra. Nuraini	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Penata Muda TK. III/b
17	NurAzizah, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Penata Muda TK. III/b
18	Ratna Sari, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Penata Muda TK.III/b
19	Nova Diana, S. Pd.	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Jabatan
20	Sriyanti, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Penata Muda TK. III/b
21	Khairunnisak, A. Ma	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya TK. I Penata Muda TK. III/b
22	Rian Verdina, S. Ssi	Unsiyah/FMIPA	Guru Penata Muda Tingkat I/II/b
23	Yayuk Sukmaidar, SE	Unsiyah/FKOM	TU Penata Muda TK. I/III/b
24	Nasri, S. Pd. I	STAIN Lhokseumawa	Guru Madya Penata Muda III/a
25	Muchraini. S, S. Pd. I	IAIN/Tarbiyah	Guru Madya Penata Muda III/a
26	Indra Mardiani, A. Ma	FKIP/Unsiyah	Guru Madya Penata Muda III/a
27	Sofiana, S. Pd. I	STAI Alwashiah	GTT
28	Adek Elfera. C, S. Pd	FKIP MTK/Unsiyah	GTT
29	Yusriana, S. Pd. I	IAIN	GTT
30	Cut Fauziani, S. Pd	S 1 Serambi Mekah	GTT
31	Agussalim, A. Ma	D2 PJOK	GTT
32	T. M. Almutiara, A. Ma	IAIN/Syari'ah	Pustakawan Bakti
33	Hendri Saputra	SMA	Satpam

Sumber: Dokumentasi MIN 11 Banda Aceh 2017/2017

2. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Pelaksanaan penelitian penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) di kelas IV¹ Min 11 Banda Aceh terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini peneliti menyiapkan persiapan-persiapan instrument yaitu:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi IPS yaitu keberagaman budaya bangsaku
2. Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa
3. Membuat lembar evaluasi berupa soal *post test*
4. Membuat Lembar Kerja Siswa

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari rabu tanggal 9 Agustus 2017, dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 Indahnya Kebersamaan dan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku. Pelaksanaan dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Adapun kegiatan

pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sesuai dengan RPP.

Dalam kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, tegur sapa dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar, kemudian guru mengkondisikan kelas agar siswa duduk dengan rapi. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap ini siswa dapat mengetahui sendiri materi pelajaran yang akan dibahas dan guru menyampaikan tema pembelajaran dengan menuliskan tema tersebut di papan tulis.

Dalam Kegiatan Inti, Guru menggali pengetahuan siswa dengan memperlihatkan peta tentang keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia dan mengajukan pertanyaan mengenai peta tersebut. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks bacaan tentang mengenal suku minang yang ada di buku siswa. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian guru menyampaikan kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*, serta menjelaskan peraturan-peraturan yang berlaku dalam model tersebut, guru memberikan game yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, guru meminta siswa untuk mengikuti tournaments yang diikuti oleh siswa yang memperoleh nilai tertinggi, selanjutnya guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa.

Dalam kegiatan akhir, guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut, kemudian guru membagikan

soal post test setelah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada materi tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku pada pembelajaran 1, untuk melihat hasil pengetahuan siswa terhadap tema tersebut, kemudian guru memberikan pesan-pesan moral, guru mengajak siswa berdoa sesudah belajar penutup dan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tornament* (TGT) dinyatakan dengan menghitung persentase. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan instrumen yang dilakukan oleh Ruja wati sebagai teman sejawat dan Indra Mardiani, A. Ma sebagai wali kelas IV¹.

Analisis terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5.

Tabel 4.4: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1	A. Kegiatan Awal				
	1. Guru memberikan salam, tegur sapa, dan berdoa				
	2. Guru mengecek kehadiran siswa				
	3. Guru mengkondisikan siswa untuk menerima pembelajaran				
	4. Guru melakukan apersepsi				
	5. Guru memberikan motivasi				
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				
2	B. Kegiatan Inti				
	Kegiatan inti:				
	7. Guru memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan				
	8. Guru menyuruh siswa untuk membacakan teks bacaan tentang mengenal suku minang				
	9. Guru dan siswa bersama-sama menjelaskan isi teks bacaan				
	10. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok				
	11. Guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT serta menjelaskan aturan-aturannya				
	12. Guru memberikan games berupa tugas kelompok dalam bentuk LKS				
	13. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal				
	14. Guru meminta siswa untuk duduk di meja turnamen				
	15. Guru dan siswa menjumlahkan skor				
	16. Guru memberikan penghargaan kekelompok yang menang				

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
3	C. Kegiatan Akhir				
	17. Guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut				
	18. Guru membagikan soal post test				
	19. Guru melakukan refleksi				
	20. Guru memberikan pesan moral				
	21. Guru menutup pembelajaran				
	Jumlah rata-rata	79,76%			
	Nilai Keseluruhan	67			
	Kategori	Baik			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 9 Agustus 2017

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{67}{84} \times 100\% = 79,76\%$$

Keterangan:

1. Kurang = 30-39
2. Cukup = 40-59
3. **Baik = 60-79**
4. Baik sekali = 80-100

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tabel 4.4 di atas menunjukkan nilai presentase 79,76% termasuk dalam kategori baik. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu pada saat guru dan siswa bersama-sama menjelaskan teks isi bacaan, dan pada saat guru memberitahu siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan

menggunakan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru tematik dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

Tabel 4.5: Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Siklus I

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan awal.				
	1. Siswa menjawab salam, tegur sapa dan berdoa				
	2. Siswa menjawab ketika guru mengecek kehadiran siswa				
	3. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru				
2	Kegiatan inti.				
	4. Siswa mengamati peta tentang keberagaman budaya bangsaku				
	5. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa				
	6. Siswa membaca teks tentang mengenal suku minag				
	7. Siswa duduk berkelompok dan berkerja sama dalam kelompok				
	8. Siswa mengerjakan LKS				
	9. Siswa melakukan tournament				
3.	C. Kegiatan akhir.				
	10. Membuat rangkuman atau kesimpulan.				
	11. Siswa mengerjakan soal post test				
	12. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru				
	13. Siswa menjawab salam penutup				
	Jumlah rata-rata	63,46%			
	Nilai Keseluruhan	33			
	Katagori	Baik			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 9 Agustus 2017

$$\begin{aligned}\text{Presentase (\%)} &= \frac{33}{52} \times 100\% \\ &= 63,46\%\end{aligned}$$

Keterangan:

1. Kurang = 30-39
2. Cukup = 40-59
- 3. Baik = 60-79**
4. Baik sekali = 80-100

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada tabel 4.5 di atas menunjukkan hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I dalam kategori baik dengan hasil presentase 63,46%. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu ketika siswa mendengarkan pertanyaan dari guru, siswa menjawab pertanyaan yang ada dibuku siswa, siswa duduk berkelompok, siswa mengerjakan LKS, siswa melakukan tournament, siswa membuat kesimpulan dan siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.

Setelah berlangsung proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 38 siswa untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dan dengan kriteria ketuntasan minimal pembelajaran IPS yang ditetapkan di MIN 11 Banda Aceh yaitu 75. Hasil tes belajar siklus I pada tema indah nya kebersamaan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6: Hasil tes belajar siklus I pada tema 1 indahny kebersamaan

No	Nama Siswa	Hasil Belajar siswa	Keterangan
1	S ₁	100	Tuntas
2	S ₂	40	Tidak Tuntas
3	S ₃	70	Tidak Tuntas
4	S ₄	80	Tuntas
5	S ₅	50	Tidak Tuntas
6	S ₆	80	Tuntas
7	S ₇	60	Tidak Tuntas
8	S ₈	60	Tidak Tuntas
9	S ₉	90	Tuntas
10	S ₁₀	70	Tidak Tuntas
11	S ₁₁	90	Tuntas
12	S ₁₂	80	Tuntas
13	S ₁₃	70	Tidak Tuntas
14	S ₁₄	50	Tidak Tuntas
15	S ₁₅	90	Tuntas
16	S ₁₆	80	Tuntas
17	S ₁₇	90	Tuntas
18	S ₁₈	80	Tuntas
19	S ₁₉	50	Tidak Tuntas
20	S ₂₀	70	Tidak Tuntas
21	S ₂₁	100	Tuntas
22	S ₂₂	80	Tuntas
23	S ₂₃	90	Tuntas
24	S ₂₄	80	Tuntas
25	S ₂₅	60	Tidak Tuntas
26	S ₂₆	50	Tidak Tuntas
27	S ₂₇	60	Tidak Tuntas
28	S ₂₈	30	Tidak Tuntas
29	S ₂₉	70	Tidak Tuntas
30	S ₃₀	50	Tidak Tuntas
31	S ₃₁	80	Tuntas
32	S ₃₂	80	Tuntas
33	S ₃₃	70	Tidak Tuntas
34	S ₃₄	80	Tuntas
35	S ₃₅	80	Tuntas
36	S ₃₆	80	Tuntas
37	S ₃₇	80	Tuntas
38	S ₃₈	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	2720	
	Rata-rata	71,57%	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 9 Agustus 2017

Tabel 4.7: Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	20	52,63%
2	Tidak Tuntas	18	47,36%
	Jumlah	38	100%

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh

$$\begin{aligned}
 \text{Frekwensi} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{20}{38} \times 100\% \\
 &= 52,63\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

1. Kurang = 30-39
2. **Cukup = 40-59**
3. Baik = 60-79
4. Baik sekali = 80-100

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 20 orang atau 52,63% sedangkan 18 orang atau 47,36% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 71,57% belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan oleh Min 11 Banda Aceh yaitu minimal 75 pada pembelajaran IPS.

Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah 85%, maka prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, guru belum bisa mengkondisikan siswa secara keseluruhan khususnya pada saat guru melakukan turnamen pada model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* dan waktu yang digunakan guru dalam mengajar kurang efektif.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, siswa masih belum serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru serta masih ribut, siswa juga belum berani bertanya kepada guru tentang materi, siswa masih bingung mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)* khususnya pada saat melakukan tournament, Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan oleh guru.

3. Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan belum mencapai

nilai ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Siklus II

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

a. Perencanaan

Pada tahap II ini guru masih menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktifitas siswa dan instrumen tes untuk setiap siklus yang dibelajarkan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II dilakukan pada hari sabtu tanggal 12 Agustus 2017. Pada siklus II ini masih dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 Indahnya Kebersamaan.

Dalam kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. Mengkondisikan kelas cara duduk yang baik. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi, dan guru menyampaikan tema pembelajaran. Dalam Kegiatan Inti, Guru menggali pengetahuan siswa dengan memperlihatkan peta tentang keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia dan mengajukan pertanyaan mengenai peta tersebut. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks bacaan tentang mengenal suku ambon yang ada di buku siswa. Guru membagi

siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian guru menyampaikan kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT), serta menjelaskan peraturan-peraturan yang berlaku dalam model tersebut, guru memberikan game yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, guru meminta siswa untuk mengikuti tournaments yang diikuti oleh siswa yang memperoleh nilai tertinggi, selanjutnya guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa. Dalam kegiatan akhir, guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut, guru membagikan soal post test, refleksi, guru memberikan pesan-pesan moral, Salam dan doa penutup.

c. Observasi

Sama halnya pada pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu pengamatan yang diamati oleh dua orang pengamat, dimana hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9 berikut ini.

Tabel 4.8: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
1	A. Kegiatan Awal				
	1. Guru memberikan salam, tegur sapa, dan berdoa				
	2. Guru mengecek kehadiran siswa				
	3. Guru mengkondisikan siswa untuk menerima pembelajaran				
	4. Guru melakukan apersepsi				
	5. Guru memberikan motivasi				
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2	B. Kegiatan Inti				
	7. Guru mengajukan pertanyaan mengenai peta tentang keberagaman budaya bangsa ku				
	8. Guru menyuruh siswa untuk membacakan bacaan tentang teks “ suku ambon”				
	9. Guru memperjelas kembali isi bacaan tentang teks mengenal suku ambon pada bagian yang dianggap kurang tepat				
	10. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok				
	11. Guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya				
	12. Guru memberikan games berupa tugas kelompok dalam bentuk LKS				
	13. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal				
	14. Guru meminta siswa untuk duduk di meja taurnament				
	15. Guru dan siswa menjumlahkan skor				

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	16. Guru memberikan penghargaan kelompok yang menang				
3	Kegiatan akhir.				
	17. Guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut				
	18. Guru membagikan soal post test				
	19. Guru melakukan refleksi				
	20. Guru memberikan pesan moral				
	21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup				
	Jumlah Rata-Rata	90,47%			
	Nilai Keseluruhan	76			
	Kategori	Baik sekali			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 12 Agustus 2017

$$\begin{aligned} \text{Presentase (\%)} &= \frac{76}{84} \times 100\% \\ &= 90,47\% \end{aligned}$$

Keterangan:

1. Kurang = 30-39
2. Cukup = 40-59
3. Baik = 60-79
- 4. Baik sekali = 80-100**

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, hasil observasi kemampuan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada siklus II dan menggunakan RPP siklus II memperoleh dengan nilai presentase 90,47% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Nilai presentase pada siklus II meningkat dibandingkan dengan nilai presentase pada siklus I yaitu 79,76% yang termasuk dalam kategori

baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku tercapai atau memenuhi target yang diinginkan dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP.

Tabel 4.9: Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Siklus II

NO	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal.					
	1. Siswa menjawab salam, tegur sapa dan berdoa					
	2. Siswa menjawab ketika guru mengecek kehadiran siswa					
	3. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru					
2	Kegiatan inti.					
	4. Siswa mengamati peta tentang keberagaman budaya bangsaku					
	5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai peta keberagam budaya bangsaku					
	6. Siswa membaca teks tentang “menenal suku ambon”					
	7. Siswa duduk berkelompok					
	8. Siswa mengerjakan LKS					
	9. Siswa melakukan tournament					
	10. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok					
	3	C. Kegiatan akhir.				
		11. Membuat rangkuman atau kesimpulan.				
	12. Siswa mengerjakan soal post test					

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	13. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru				
	14. Siswa menjawab salam penutup				
	Jumlah Rata-Rata	85,71%			
	Nilai Keseluruhan	48			
	Katagori	Baik sekali			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 12 Agustus 2017

$$\begin{aligned} \text{Presentase (\%)} &= \frac{49}{56} \times 100\% \\ &= 85,71\% \end{aligned}$$

Keterangan:

1. Kurang = 30-39
2. Cukup = 40-59
3. Baik = 60-79
- 4. Baik sekali = 80-100**

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh nilai dengan presentasi 85,71% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Sedangkan pada siklus I nilai presentase yang dicapai oleh siswa adalah 63,46% yang termasuk dalam kategori baik.

Tahap di siklus II peneliti juga memberikan tes berupa soal berbentuk cois sebanyak 10 soal untuk dapat mengetahui prestasi belajar siswa, dengan membagi lembar soal kepada siswa dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 38 orang siswa. Tujuan dilakukan tes tersebut untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa selama dalam proses pembelajaran. prestasi belajar siswa pada siklus II dengan

menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10: Hasil tes belajar silus II pada tema 1 indahny kebersamaan

No	Nama Siswa	Hasil Belajar siswa	Keterangan
1	S ₁	80	Tuntas
2	S ₂	80	Tuntas
3	S ₃	90	Tuntas
4	S ₄	80	Tuntas
5	S ₅	100	Tuntas
6	S ₆	80	Tuntas
7	S ₇	90	Tuntas
8	S ₈	90	Tuntas
9	S ₉	100	Tuntas
10	S ₁₀	90	Tuntas
11	S ₁₁	90	Tuntas
12	S ₁₂	80	Tuntas
13	S ₁₃	80	Tuntas
14	S ₁₄	90	Tuntas
15	S ₁₅	100	Tuntas
16	S ₁₆	100	Tuntas
17	S ₁₇	90	Tuntas
18	S ₁₈	80	Tuntas
19	S ₁₉	60	Tidak Tuntas
20	S ₂₀	80	Tuntas
21	S ₂₁	100	Tuntas
22	S ₂₂	80	Tuntas
23	S ₂₃	90	Tuntas
24	S ₂₄	90	Tuntas
25	S ₂₅	70	Tidak Tuntas
26	S ₂₆	50	Tidak Tuntas
27	S ₂₇	100	Tuntas
28	S ₂₈	100	Tuntas
29	S ₂₉	100	Tuntas
30	S ₃₀	90	Tuntas
31	S ₃₁	80	Tuntas
32	S ₃₂	80	Tuntas
33	S ₃₃	100	Tuntas
34	S ₃₄	90	Tuntas
35	S ₃₅	80	Tuntas
36	S ₃₆	100	Tuntas
37	S ₃₇	100	Tuntas
38	S ₃₈	40	Tidak Tuntas

No	Nama	Hasil Belajar Siswa	Keterangan
	Jumlah	3270	
	Rata-rata	86,05%	

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh, Tanggal 12 Agustus 2017

Tabel 4.11 Nilai Ketuntasan dan Tidak Tuntas

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
		Siklus I	Siklus I
1	Tuntas	34	89,47%
2	Tidak Tuntas	4	10,52%
	Jumlah	38	100%

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 11 Banda Aceh

$$\begin{aligned}
 \text{Frekwensi} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{38} \times 100\% \\
 &= 89,47\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS untuk siklus II seperti tabel 4.11 diatas, menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar individual sebanyak 34 orang siswa atau 89,47%, sedangkan sebanyak 4 orang siswa atau 10,52% belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun rata-rata prestasi belajar yang diperoleh siswa adalah 86,05% dan berada diatas nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan oleh Min 11 Banda Aceh untuk pembelajaran IPS.

Terlihat jelas dari tabel 4.11 yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 86,05% lebih besar dari 85% untuk mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game*

Tournament (TGT) pada pembelajaran IPS untuk siklus II di kelas IV¹ Min 11 Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran sudah mencerminkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT), dimana pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa dan siswa dituntut untuk menguasai pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini berarti sudah sesuai dengan prinsip dalam model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT).

1. Aktivitas guru

Pada siklus II ada beberapa aktivitas guru yang memperoleh kategori baik misalnya: guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya, guru memberikan games berupa tugas kelompok dalam bentuk LKS dan pada saat guru menjumlahkan skor. Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II sudah mulai menunjukkan hasil yang maksimal, yaitu mencapai nilai dengan jumlah presentase 90,47% termasuk dalam kategori baik sekali

2. Aktivitas siswa

Pada siklus II jumlah nilai presentase sudah mulai meningkat yaitu 85,71% kategori baik sekali karena selama kegiatan pembelajaran, siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada

saat mereka melakukan game untuk menyelesaikan LKS tepat pada waktunya untuk dapat mengikuti tournament dan pemahaman mereka terhadap tema 1 Indahny Kebersamaan, sub tema 1 Keberagam Budaya Bangsa yang sudah mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil pengamatan setelah kedua siklus dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsa sudah efektif. Kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) sudah sangat baik.

3. Prestasi belajar siswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 34 siswa atau 89,47% sedangkan 4 siswa atau 10,47% belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan di kelas IV¹ MIN 11 Banda Aceh sudah ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.³⁰ Penelitian ini dilakukan untuk melihat kemampuan guru serta tes kemampuan materi ajar tentang tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagam budaya bangsaku dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT). Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian maka hal-hal yang perlu di analisis adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsa ku dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Adapun skor yang diperoleh pada siklus I adalah 79,76% (kategori baik). Hal ini disebabkan karena guru masih memiliki kekurangan diantaranya pada saat guru dan siswa bersama-sama menjelaskan isi teks bacaan, dikarenakan guru kurang menguasai materi tentang teks bacaan tersebut dan pada saat itu juga siswa sangat ribut sehingga guru kewalahan dalam menjelaskannya, pada saat guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT serta mejelaskan aturan-aturannya,

³⁰Hamzah, *Menjadi Penelitian PTK Yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 41.

disini guru masih belum bisa menjelaskan secara detail tentang aturan-aturan model TGT tersebut sehingga membuat siswa kurang paham, berdasarkan hasil dari lembar aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan sehingga peneliti harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekuangan pada siklus I.

Sedangkan pada siklus II aktivitas guru dalam mengelola sudah mengalami peningkatan, adapun skor yang diperoleh adalah 90,47% (kategori baik sekali), pada siklus ini aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sudah maksimal dikarenakan guru sudah bisa menguasai materi, guru sudah bisa menguasai dan membimbing siswa secara keseluruhan. Peningkatan ini adalah wujud dari upaya guru membimbing siswa dalam belajar, karena dalam belajar siswa itu memerlukan dorongan dan bimbingan agar tercapainya tujuan yang dikehendaki yaitu prestasi belajar.³¹ Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagam budaya bangsaku sudah baik sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP siklus I dan siklus II.

2. Aktivitas siswa selama proses belajar

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus, pada siklus I nilai peresentase yang diperoleh

³¹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.), h. 9.

adalah 63,46% kategori baik ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya adalah siswa masih belum serius dalam mengerjakan tugas yang dibagikan guru serta masih ribut dan siswa masih bingung mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) khususnya pada saat mereka melakukan turnamen hal ini disebabkan karena mereka belum terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa kurang bisa dalam menyimpulkan pembelajaran hal ini disebabkan karena siswa masih malu untuk mengemukakan pendapatnya, siswa mengerjakan soal post test tidak sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan, pada saat guru menyampaikan pesan moral siswa kurang memperhatikan dan ribut.

Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan karena pada siklus II siswa sudah mulai termotivasi dan berkeinginan untuk belajar, motivasi disini meliputi dua hal yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari.³² Adapun nilai presentase yang diperoleh pada siklus II yaitu sebanyak 85,71% ini termasuk dalam kategori baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa MIN 11 Banda Aceh kelas IV¹ selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku berlangsung dengan baik sekali sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

³² M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2007), h. 72.

3. Prestasi belajar siswa siklus I dan siklus II

Adapun nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan di MIN 11 Banda Aceh pada pelajaran IPS adalah 75. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika hasil belajar siswa mencapai 75 atau melebihi KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan untuk pengetahuan siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka dilakukan tes. Dari hasil tes siklus I hanya 20 (52,63%) siswa yang mencapai ketuntasan secara individu. Jika dilihat secara klasikal ini juga belum tuntas karena terdapat 18 siswa (47,36%) yang belum mencapai ketuntasan, ini disebabkan karena pada siklus I masih banyak siswa yang belum paham terhadap materi ajar dan kurang serius dalam mengerjakan soal, ini merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor internal, dimana faktor internal itu meliputi aspek fisiologi dan aspek psikologi. Aspek fisiologi ini adalah kesehatan tubuh siswa itu sendiri sedangkan aspek psikologi adalah kemampuan, minat dan prestasi belajar siswa itu sendiri.³³

Sedangkan pada siklus II prestasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan, adapun nilai presentase yang diperoleh adalah 89,47% (34) siswa yang mencapai ketuntasan secara individu dan 10,52% (4) siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, pada siklus II siswa sudah mulai serius dan sudah paham terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini sangatlah bermakna pada siklus ini, proses pembelajarannya sudah mencapai ketuntasan dengan kategori

³³ Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 56.

baik sekali. Baik secara individu maupun klasikal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa telah tuntas.

Jadi dapat kita simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) yaitu siswa akan lebih menguasai materi yang diberikan, pembelajaran lebih jelas dan menarik dan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.³⁴

³⁴ Roestiyah, *Strstegi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Angkasa,2001), h. 17

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV Min 11 Banda Aceh dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV¹ sebanyak 38 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:s

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku sudah sangat baik sekali. 90,47% sudah menandai kategori yang baik sekali. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema 1 indahny kebersamaan, sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku sudah sangat baik. 85,71% sudah menandai kategori yang baik sekali.
2. Prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. 89,47% siswa mencapai ketuntasan secara individu, berdasarkan analisis terhadap pencapaian KKM yang telah ditetapkan sekolah.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai sumber untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada tema lainnya untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru diharapkan agar dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar, salah satunya adalah model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT), supaya siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Anas, Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Baharuddin, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008.
- Bambang Soehendro, *Badan Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Departement Pendidikan dan kebudayaan RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamzah, *Menjadi Penelitian PTK Yang Profesional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Isjoni, *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013.
- M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Rochiati Wiriadmadj, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Roestiyah, *Strstegi Belajar Mengajar*, Bandung: Angkasa, 2001.
- Slameto, *Belajar Dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- , *Proses Belajar Mengajar Dlam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991.

Suharsimi Arikunto, *Prosuder Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, Jakarta: Rhineka cipta, 2009.

Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara. 2009.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* Jakarta: Kencana Prenada Group, 2009.

Turikan Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2013.

UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cetakan ke-5 Jakarta: Kencana, 2008.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 11 Banda Aceh
Kelas/Semester	: IV (Empat)/I (Satu)
Tema	: 1 (Indahnya Kebersamaan)
Sub Tema	: 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku)
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Pkn

- 1.1 menghargai kebhineka-tunggalika dan keberagaman agama, suku bangsa, pakaian terdisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
- 2.1 menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf sebagaimana dicontohkan tokoh penting yang berperan dalam perjuangan menentang penjajah hingga kemerdekaan Republik Indonesia sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila
- 3.4 memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.4 mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian terdisional, bahasa, rumah adat, makanan khas dan upacara adat) sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.

IPS

- 1.2 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
- 2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran, dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya
- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi

SBDP

- 1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugrah Tuhan
 2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni
 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Bahasa Indonesia

- 1.2 Mengakui dan mensyukuri anugrah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modren dan terdasional, perkembangan teknologi, sosial, serta permasalahan sosial
 2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modren dan terdasional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
 2.3 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku
 4.1 Mengamati, menolah dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

C. Indikator

Pkn

- 3.4.1 Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
 3.4.2 Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
 4.4.1 Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

IPS

- 3.5.1 Menjelaskan ciri khas keberagaman budaya pada suku minang
 3.5.2 Menyebutkan keistimewaan atau ciri khas keberagaman budaya yang terdapat pada masyarakat suku minang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
 4.5.1 Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman budaya bangsaku dalam bentuk tulisan

SBDP

- 3.3.1 Menyebutkan perbedaan dari panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
 4.5.1 Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia” dengan tinggi rendah nada yang sesuai

Bahasa Indonesia

3.1.1 Mengolah informasi dari teks “Mengetahui Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

D. Materi Pembelajaran

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya yang berbeda beda, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita wajib mensyukurinya. Kita tidak boleh merendahkan suku bangsa lain dan menganggap suku bangsa sendiri sebagai suku bangsa yang terbaik.



Gambar keberagaman budaya bangsaku



Mengenal Suku Minang



Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau *Urang Awak*. Mereka adalah kelompok etnis Nusantara yang berada di Sumatra Barat.

Selain bahasa Padang, orang Minang juga menggunakan bahasa Melayu. Alat musik tradisional Minang adalah talempong. Talempong dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya yang dimainkan dengan cara ditiup adalah saluang. Masyarakat Minang juga memiliki banyak jenis tarian, di antaranya adalah tari Pasambahan dan tari Piring. Tari Pasambahan biasanya ditampilkan dalam pesta adat. Rumah adat Minang disebut rumah gadang yang terbuat dari bahan kayu.

Rendang merupakan salah satu masakan tradisional Minang yang terkenal, bahkan telah dikenal di negara lain. Makanan khas masyarakat Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado.

Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda yang terkenal adalah cerita “Si Malin Kundang”.

E. Model dan Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan: Saintifik
- b. Model: Team Games Tournaments (TGT)
- c. Metode: Ceramah, tanya jawab dan didkusi

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. 2. Guru mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran.</p> <p>3. Apersepsi: Siswa mendengarkan pertanyaan guru “Apakah kalian pernah ikut karnaval 17 Agustus? Nah ketika karnaval pakaian adat apa-apa saja yang ada dipakai?”</p> <p>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung</p>	
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <p>6. Siswa diberi kesempatan mengamati peta tentang macam-macam keberagaman budaya bangsaku</p> <p>7. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa. (hal. 3)</p> <p>Menanya</p> <p>8. Guru memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan peta keberagaman budaya bangsaku sesuai pengamatan siswa “Apakah yang dimaksud dengan keberagaman budaya bangsa” ?</p> <p>Pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. apa yang terjadi apabila kita tidak menghargai suku yang lain 2. Langkah apa saja yang harus kita lakukan untuk menjaga kebudayaan dilingkungan yang ada di lingkungan kita? <p>Menalar</p> <p>9. Guru menyuruh siswa untuk membacakan bacaan tentang teks “Suku Minang”</p> <p>Menemukan</p> <p>10. Guru dan siswa bersama-sama menjelaskan isi teks bacaan tentang teks Suku Minang</p>	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>11. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok</p> <p>12. Guru memberitahu siswa bahwa akan melakukan pembelajaran model TGT serta menjelaskan aturan-aturan yang telah berlaku</p> <p>13. Guru memberikan games yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKS tersebut tepat waktu untuk mendapat skor yang terbaik.</p> <p>14. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu fungsinya kelompok belajar.</p> <p>15. Guru meminta siswa untuk duduk di meja turnamen yang telah ditentukan</p> <p>16. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok menjadi pembaca soal , sedangkan siswa yang lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan.</p> <p>17. Siswa dalam kelompok turnamen tidak boleh saling membantu karena skor nilai untuk masing-masing siswa</p> <p>18. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapat point untuk kelompok asalnya.</p> <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <p>19.Siswa menyajikan paparan hasil diskusi tentang keberagaman budaya bangsaku</p> <p>20.Guru dan siswa menjumlahkan skor-skor tersebut.</p> <p>21.Guru memberikan penghargaan ke kelompok yang menang.</p>	
Penutup	22. Di bawah bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi	10. Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	pembelajaran. 23. Guru membagikan soal post test 24. Refleksi 25. Guru memberikan pesan moral 26. Guru guru menutup pembelajaran	

G. Sumber Belajar dan Alat/Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar

- Buku Guru Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Media/Alat Pembelajaran

- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Gambar Keberagaman Budaya Bangsa
- Teks bacaan tentang “Mengenal Suku Minang”
- Spidol
- Papan tulis

H. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan a. Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teks bacaan mengenal suku Minang	Pengamatan dan tes (lisan/tulisan)	Penyelesaian tugas secara individu dan kelompok
2.	Sikap b. terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teks bacaan mengenal suku Minang	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
3.	Keterampilan Terlibat aktif dalam pembelajaran dan trampil menceritakan keberagaman budaya bangsa ku	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik secara individu maupun kelompok) dan saat diskusi

a. Aspek Keterampilan

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup	Berlatih Lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara. (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (2)	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1)
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat. (3)	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (1)
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi. (3)	Berbicara dan menerangkan secara rinci, Merespons sesuai dengan topik. (2)	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. (1)
Keruntutan berbicara	Menyampaikan pendapatnya secara runtut dari awal hingga akhir. (3)	Menyampaikan pendapatnya secara runtut, tetapi belum konsisten. (2)	Masih perlu berlatih untuk berbicara secara runtut. (1)

b. Nilai kelompok

No	Kelompok	Kemampuan Dalam Menjawab soal / Pertanyaan		Nilai
		Mampu Menjawab	Tidak Mampu Menjawab	
1.	A	-	-	..
2.	B	-	-	..
3.	C
4.	Dst

Mengetahui
Guru IPS Kelas IV

Banda Aceh, 2 Agustus
2017
Peneliti

.....
NIP :

Ade Siska Roslia
NIM :

Lembar Kerja Siswa**(LKS)**

Nama :

Kelas :

1. Suku minang sering disebut sebagai.....
 - a. Urang ambo
 - b. Urang awak
 - c. Urang melayu
 - d. Urang ambon
2. Selain bahasa padang orang minang juga menggunakan bahasa.....
 - a. Bahasa jamu
 - b. Bahasa inggris
 - c. Bahasa indonesia
 - d. Bahasa melayu
3. Alat musik terdasional Minang adalah.....
 - a. Talempong
 - b. Serune kale
 - c. Gendang melayu
 - d. Gendang
4. Yang manakah nama tarian terdasional suku minang.....
 - a. Tari sirih
 - b. Tari serimping
 - c. Tari piring
 - d. Tari kecak
5. Cerita yang paling terkenal di suku minang adalah.....
 - a. Putri tidur
 - b. Malin kundang
 - c. Batu menangis
 - d. sangkuriang
6. Berikut ini yang termasuk ciri fisik suatu suku bangsa, adalah.....
 - a. Warna kulit
 - b. Pakaian
 - c. Bahasa daerah
 - d. Tarian adat
7. Suku bangsa yang tinggal di wilayah sumatra barat adalah.....
 - a. Minang kabau
 - b. Makasar
 - c. Betawi
 - d. Ambon
8. Berikut ini yang merupakan hasil kebudayaan berupa gagasan adalah.....
 - a. Kerajinan anyaman
 - b. Rumah
 - c. Perhiasan
 - d. Ilmu pengetahuan

9. Yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah.....
- a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 - b. Menampilkan lagu-lagu daerah
 - c. Mempelajari tarian-tarian daerah
 - d. Mempelajari budaya barat
10. Jika kita tidak saling menghormati antar suku bangsa maka akan barakibat..... kecuali,
- a. Timbul permusuhan antar suku
 - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
 - c. Ancaman perpecahan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa

Lembar Jawaban

(lks)

No Soal	Jawaban	Skor
1.	c. Urang melayu	10
2.	d. Bahasa melayu	10
3.	a. Talempong	10
4.	c. Tari piring	10
5.	b. Malin kundang	10
6.	a. Warna kulit	10
7.	a. Minang kabau	10
8.	a. Kerajinan anyaman	10
9.	d. Mempelajari budaya barat	10
10.	d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa	10
Jumlah Total		100

Tes Evaluasi**(Post Test) I**

Nama :
Kelas : IV¹
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Hari/tanggal :

Berilah tanda silang (×) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang tepat!

1. Rumah gadang adalah rumah adat suku.....
 - a. Minang kabau
 - b. Kalimantan timur
 - c. Sulawesi selatan
 - d. Jawa tengah

2. Yang termasuk keberagaman budaya di Indonesia di bawah ini adalah, kecuali.....
 - a. Mata uang
 - b. Bahasa daerah
 - c. Rumah adat
 - d. Senjata khas

3. Kita harus melestarikan kebudayaan daerah supaya tidak mudah dipengaruhi oleh.....
 - a. Film asing
 - b. Musik barat
 - c. Kebudayaan asing
 - d. Pakaian barat

4. Rumah adat limas berasal dari
 - a. Kalimantan Selatan c. Sumatra Selatan
 - b. Jawa Timur d. Sulawesi Selatan
5. Yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah.....
 - a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 - b. Menampilkan lagu-lagu daerah
 - c. Mempelajari tarian-tarian daerah
 - d. Mempelajari budaya barat
6. Berikut ini yang termasuk ciri fisik suatu suku bangsa, adalah.....
 - a. Warna kulit
 - b. Pakaian
 - c. Bahasa daerah
 - d. Tarian adat
7. Tarian seudati berasal dari daerah.....
 - a. Jawa Barat c. Bali
 - b. Jawa Timur d. Aceh
8. Jika kita tidak saling menghormati antar suku bangsa maka akan barakibat.....
kecuali,
 - a. Timbul permusuhan antar suku
 - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
 - c. Ancaman perpecahan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa

9. Selain bahasa padang orang minang juga menggunakan bahasa.....

- c. Bahasa jamu
- e. Bahasa indonesia
- d. Bahasa inggris
- d. Bahasa melayu

10. Lagu ayam den lapeh berasal dari daerah.....

- a. Papua
- c. Sumatra Barat
- b. Jawa Barat
- d. Aceh

(Post Test)

NO	Jawaban	Skor
1.	A. Minang Kabau	10
2.	A. Mata uang	10
3.	C. Kebudayaan asing	10
4.	C. Sumatra Selatan	10
5	D. Mempelajari budaya barat	10
6.	B. Rumah Kebaya	10
7.	D. Aceh	10
8.	A. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa	10
9.	A. Bahasa Indonesia	10
10.	C. Sumatra Barat	10
	Jumlah Total	100

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT)**

Nama Sekolah : MIN 11 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / I

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *ceklist* () sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik Sekali

B. Lembar pengamatan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan. 1. Guru memberikan salam, tegur sapa, dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru mengkondisikan siswa untuk menerima pembelajaran 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru memberikan motivasi				

	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2	<p>Kegiatan inti:</p> <p>7. Guru memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan</p> <p>8. Guru menyuruh siswa untuk membacakan teks bacaan tentang mengenal suku minang</p> <p>9. Guru dan siswa bersama-sama menjelaskan teks isi bacaan</p> <p>10. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</p> <p>11. Guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya</p> <p>12. Guru memberikan games berupa tugas kelompok dalam bentuk LKS</p> <p>13. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal</p> <p>14. Guru meminta siswa untuk duduk di meja turnamen</p> <p>15. Guru dan siswa menjumlahkan skor</p> <p>16. Guru memberikan penghargaan ke kelompok yang menang</p>				
3	<p>Kegiatan akhir:</p> <p>17. Guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut</p> <p>18. Guru membagikan soal post test</p>				

	19 Guru melakukan refleksi				
	20 Guru memberikan pesan moral				
	21 Guru menutup pembelajaran				
	Jumlah				
	Persentase				

C. Saran dan komentar pengamat.

.....

.....

.....

.....

BandaAceh,
Pengamat,

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT)**

Nama Sekolah : MIN 11 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / I

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik sekali

B. Lembar pengamatan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan awal. 1. Siswa menjawab salam, tegur sapa dan berdoa 2. Siswa menjawab ketika guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru				
2	Kegiatan inti. 4. Siswa mengamati peta tentang keberagaman budaya bangsaku				

	5. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa 6. Siswa membaca teks tentang mengenal suku minag 7. Siswa duduk berkelompok dan berkerja sama dalam kelompok 8. Siswa mengerjakan LKS 9. Siswa melakukan tournament				
3.	Kegiatan akhir. 10. Membuat rangkuman atau kesimpulan. 11. Siswa mengerjakan soal post test 12. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru 13. Siswa menjawab salam penutup				
	Jumlah				
	Persentase				

C. Saran dan komentar pengamat.

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 09 Agustus 2017

Pengamat,

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 11 Banda Aceh
Kelas/Semester	: IV (Empat)/I (Satu)
Tema	: 1 (Indahnya Kebersamaan)
Sub Tema	: 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku)
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Pkn

- 1.3 menghargai kebhineka-tunggalika dan keberagaman agama, suku bangsa, pakaian terdisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
- 2.4 menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf sebagaimana dicontohkan tokoh penting yang berperan dalam perjuangan menentang penjajah hingga kemerdekaan Republik Indonesia sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila
- 3.6 memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.6 mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian terdisional, bahasa, rumah adat, makanan khas dan upacara adat) sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.

IPS

- 1.4 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
- 2.4 Menunjukkan perilaku santun, toleran, dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya
- 3.7 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

- 4.7 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi

SBDP

- 1.3 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugrah Tuhan
- 2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni
- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Bahasa Indonesia

- 1.4 Mengakui dan bersyukur anugrah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modren dan terdasional, perkembangan teknologi, sosial, serta permasalahan sosial
- 2.5 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modren dan terdasional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 2.6 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku
- 4.1 Mengamati, menolah dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

C. Indikator

Pkn

- 3.4.1 Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
- 3.4.2 Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
- 4.4.1 Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

IPS

- 3.7.1 Menjelaskan ciri khas keberagaman budaya pada suku ambon
- 3.7.2 Menyebutkan keistimewaan atau ciri khas keberagaman budaya yang terdapat pada masyarakat suku ambon dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
- 4.7.1 Mendeskripsikan tentang keberagaman budaya bangsaku pada suku ambon

SBDP

- 3.3.1 Menyebutkan perbedaan dari panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.5.1 Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia” dengan tinggi rendah nada yang sesuai

Bahasa Indonesia

3.1.1 Mengolah informasi dari teks “Mengetahui Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

D. Materi Pembelajaran

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya yang berbeda beda, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita wajib mensyukurinya. Kita tidak boleh merendahkan suku bangsa lain dan menganggap suku bangsa sendiri sebagai suku bangsa yang terbaik.



Gambar keberagaman budaya bangsaku



Megenal Suku Ambon

Ambon merupakan sebuah suku yang berada di sebagian besar kepulauan Maluku yang mencakup pulau Maluku itu sendiri dan sekitarnya. Sementara itu, penamaan Maluku diadopsi dari bahasa Arab, yaitu al-Muluk. Penamaan ini dikarenakan yang membuat peta daerah Maluku dahulu kala adalah sarjana geografi dari Arab, tetapi setelah masa pemerintahan kolonial Belanda, diubahnya menjadi Maluku.

Suku Ambon atau Orang Ambon menjadi salah satu suku terbesar yang ada di Indonesia, mereka tersebar ke daerah-daerah lainnya di Indonesia. Suku Ambon juga terkenal akan eksotisme kebudayaannya. Hal ini dapat tercermin dari keragaman keseniannya dan hal-hal lainnya yang memperkaya keunikan mereka di mata dunia.

Rumah Adat Suku Ambon

Rumah adat Suku Ambon dinamakan Baileo, dipakai untuk tempat pertemuan, musyawarah dan upacara adat yang disebut seniri negeri. Rumah tersebut merupakan panggung dan dikelilingi oleh serambi. Atapnya besar dan tinggi terbuat dari daun rumbia, sedangkan dindingnya dari tangkai rumbia yang disebut gaba-gaba



Pakaian Adat Suku Ambon

Prianya memakai pakaian adat berupa setelan jas berwarna merah dan hitam, baju dalam yang berenda dan ikat pinggang. Sedangkan wanitanya memakai baju cele, semacam kebaya pendek, dan berkanji yang disuji. Perhiasannya berupa anting-anting, kalung dan cincin. Pakaian ini berdasarkan adat Ambon.



Tarian Suku Ambon

Tarian Bambu Gila merupakan tarian paling terkenal dari orang Ambon. Tarian ini juga dikenal dengan nama Buluh Gila atau Bara Suwen. Untuk memulai pertunjukan ini sang pawang membakar kemenyan di dalam tempurung kelapa sambil membaca mantra dalam ‘bahasa tanah’ yang merupakan salah satu bahasa tradisional Ambon. Kemudian asap kemenyan dihembuskan pada batang bambu yang akan digunakan. Jika menggunakan jahe maka itu dikunyah oleh pawang sambil membacakan mantra lalu disemburkan ke bambu. Fungsi kemenyan atau jahe ini untuk memanggil roh para leluhur sehingga memberikan kekuatan mistis kepada bambu tersebut. Roh-roh inilah yang membuat batang bambu seakan-akan menggila atau terguncang-guncang dan semakin lama semakin kencang serta sulit untuk dikendalikan.



Makanan Khas Suku Ambon

Belum lengkap makan tanpa Papeda, begitulah kata orang-orang ambon, makanan yang berasal dari sagu mentah ini bernama Papeda, papeda biasanya dimakan dengan ikan kuah kuning, jangan tanya rasanya, kalau kata orang ambon “Paleng Sadap Seng Ada Lawang” yang artinya sangat enak dan tidak ada tandinganya. Papeda merupakan makanan Tradisional Ambon. Makanan ini sudah menjadi turun temurun bagi anak cucu orang ambon, orang ambon biasanya

sebelum makan nasi terlebih dahulu memakan papeda, selanjutnya baru makan nasi.



Agama dan Kepercayaan Suku Ambon

Sekarang orang Ambon sudah memeluk agama Islam atau Kristen. Jumlah pemeluk agama Islam sedikit lebih banyak, dan mereka umumnya lebih terampil dalam bidang perdagangan dan ekonomi umumnya. Sedangkan orang Ambon pemeluk agama Kristen lebih banyak memilih pekerjaan sebagai pegawai negeri, guru, dan tentara. Namun kehidupannya sehari-hari mereka masih menjalankan kegiatan adat tertentu dari kebudayaan lama, dan menjadi salah satu identitas kesukubangsaan yang menonjol, seperti mengadakan upacara Nae Baileu atau upacara Cuci Negeri yang merupakan warisan kepercayaan nenek moyang mereka. Dalam menangani masalah kematian dan pelaksanaan upacaranya mereka selesaikan lewat kesatuan sosial adat yang disebut mubabet.

E. Model dan Metode Pembelajaran

- d. Pendekatan: Saintifik
- e. Model: Team Games Tournaments (TGT)
- f. Metode: Ceramah, tanya jawab dan didkusi

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. 2. Guru mengabsen kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Apersepsi: Siswa mendengarkan pertanyaan guru "Apakah kalian pernah ikut karnaval 17 Agustus? Nah ketika karnaval pakaian adat apa-apa saja yang ada dipakai?" 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Guru memberikan motivasi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung	
Kegiatan inti	<p><u>Mengamati</u> 6. Siswa diberi kesempatan mengamati peta tentang macam-macam keberagaman budaya bangsaku</p> <p><u>Menanya</u> 7. Dengan di motivasi oleh guru mengajukan pertanyaan “ Apa nama rumah adat suku ambon”? Pertanyaan: 1. Apa bahasa yang digunakan Suku Ambon? 2. Apa makanan khas Suku Ambon?</p> <p><u>menalar</u> 8. Guru menyuruh siswa untuk membacakan bacaan tentang teks “ suku ambon”</p> <p><u>menemukan</u> 9. Guru dan siswa bersama-sama menjelaskan isi bacaan tentang teks suku Ambon 10. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok 11. Guru memberitahu siswa bahwa akan melakukan pembelajaran model TGT serta menjelaskan aturan-aturan yang telah berlaku 12. Guru memberikan games yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, kemudian guru menyuruh siswa untuk menyelesaikan LKS tersebut tepat waktu untuk mendapat skor yang terbaik. 13. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal serta memandu fungsinya kelompok belajar. 14. Guru meminta siswa untuk duduk di</p>	25 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>meja turnamen yang telah ditentukan</p> <p>15. Siswa yang mendapat nomor tertinggi dalam kelompok menjadi pembaca soal , sedangkan siswa yang lain dalam kelompok akan menjawab pertanyaan yang diajukan.</p> <p>16. Siswa dalam kelompok turnamen tidak boleh saling membantu karena skor nilai untuk masing-masing siswa</p> <p>17. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapat point untuk kelompok asalnya</p> <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <p>18. Siswa menyajikan paparan hasil diskusi tentang keberagaman budaya bangsaku</p> <p>19. Guru dan siswa menjumlahkan skor-skor tersebut.</p> <p>20. Guru memberikan penghargaan ke kelompok yang menang</p>	
Penutup	<p>21. Di bawah bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>22. Guru membagikan soal post test</p> <p>23. Refleksi</p> <p>24. Guru memberikan pesan moral</p> <p>25. Guru menutup pembelajaran</p>	5 Menit

G. Sumber Belajar dan Alat/Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar

- a. Buku Guru Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Buku Siswa Tema 1 “Indahnya Kebersamaan”. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Media/Alat Pembelajaran

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS)
- b. Gambar Keberagaman Budaya Bangsaku
- c. Teks bacaan tentang “Mengenal Suku Ambon”
- d. Spidol
- e. Papan tulis

H. PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan c. Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teks bacaan “Suku Ambon”	Pengamatan dan tes (lisan/tulisan)	Penyelesaian tugas secara individu dan kelompok
2.	Sikap d. terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teks bacaan “Suku Ambon”	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
3.	Keterampilan Terlibat aktif dalam pembelajaran dan trampil menceritakan keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik secara individu maupun kelompok) dan saat diskusi

c. Aspek Keterampilan

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup	Berlatih Lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara. (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (2)	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1)
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat. (3)	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (1)
Partisipasi	Isi pembicaraan	Berbicara dan	Jarang

(menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi. (3)	menerangkan secara rinci, Merespons sesuai dengan topik. (2)	berbicara selama proses diskusi berlangsung. (1)
Keruntutan berbicara	Menyampaikan pendapatnya secara runtut dari awal hingga akhir. (3)	Menyampaikan pendapatnya secara runtut, tetapi belum konsisten. (2)	Masih perlu berlatih untuk berbicara secara runtut. (1)

d. Penilaian Kelompok

No	Kelompok	Kemampuan Dalam Menjawab soal / Pertanyaan		Nilai
		Mampu Menjawab	Tidak Mampu Menjawab	
1.	A	-	-	..
2.	B	-	-	..
3.	C
4.	Dst

Mengetahui
Guru IPS Kelas IV

Banda Aceh, 12
Agustus 2017
Peneliti

.....
NIP :

Ade Siska Roslia
NIM : 201325135

Lembar Kerja Siswa

(LKS)

Nama :

Kelas :

1. Yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah.....
 - a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 - b. Menampilkan lagu-lagu daerah
 - c. Mempelajari tarian-tarian daerah
 - d. Mempelajari budaya barat
2. Jika kita tidak saling menghormati antar suku bangsa maka akan barakibat..... kecuali,
 - a. Timbul permusuhan antar suku
 - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
 - c. Ancaman perpecahan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa
3. Rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah disebut.....

a. Rumah Tinggal	c. Rumah adat
b. Rumah nenek moyang	d. Rumah nasional
4. Tarian bambu gila merupakan tarian dari suku.....

a. Jakarta	c. Maluku
b. Ambon	d. Makasar

5. Atap rumah dari suku ambon terbuat dari.....
 - a. Seng
 - b. Daun rumbia
 - c. Besi
 - d. Plastik
6. Berikut keberagaman yang ada di Indonesia, kecuali.....
 - a. Suku Bangsa
 - b. Budaya
 - c. Gagasan
 - d. Agama
7. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita.....
 - a. Asingkan
 - b. Hilangkan
 - c. Berikan
 - d. Lestarikan
8. Nama rumah dari suku Ambon adalah.....
 - a. Rumah Baileo
 - b. Rumah Gadang
 - c. Rumah Limas
 - d. Rumah Batik
9. Unsur utama dalam tarian daerah adalah.....
 - a. Jumlah penonton
 - b. Gerakannya
 - c. Wajah penari
 - d. Tata riasnya
10. Apa makanan khas dari suku Ambon.....
 - a. Papeda
 - b. Singkong
 - d. Rendang
 - e. Bubur ayam

Lembar Jawaban**(pre test)**

No Soal	Jawaban	Skor
1.	d. Mempelajari budaya barat	10
2.	d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa	10
3.	c. Rumah Adat	10
4.	b. Ambon	10
5.	b. Daun rumbia	10
6.	c. Gagasan	10
7.	d. Lestarikan	10
8.	a. Rumah Baileo	10
9.	b. Gerakannya	10
10.	a. Papeda	10
Jumlah Total		100

Soal Tes Akhir**(Post test)**

Nama :

Hari/tanggal :

Kelas :IV

Tema : 1 Indahnya Kebersamaan (sub tema: Keberagaman Budaya
Bangsaku**Berilah tanda silang (×) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang tepat!**

1. Warisan budaya Indonesia yang sangat beragam perlu kita.....
 - a. Asingkan
 - b. Hilangkan
 - c. Berikan
 - d. Lestarikan
2. Nama rumah dari suku Ambon adalah.....
 - a. Rumah Baileo
 - b. Rumah Gadang
 - c. Rumah Limas
 - d. Rumah Batik
3. Makanan khas dari suku ambon adalah.....
 - a. Papeda
 - b. Bubur ayam
 - c. Nasi uduk
 - d. Ayam rendang
4. Keberagaman suku dan budaya yang kita miliki merupakan satu kesatuan untuk.....
 - a. Berselisih
 - b. Bertengkar
 - c. Beradu

- d. Bersatu
5. Yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah.....
- a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 - b. Menampilkan lagu-lagu daerah
 - c. Mempelajari tarian-tarian daerah
 - d. Mempelajari budaya barat
6. Yang merupakan judul lagu daerah adalah.....
- a. Sabang sampai marauke
 - b. Bungong Jeumpa
 - c. Cakalele
 - d. Rencong
7. Kegiatan ritual yang diselenggarakan suatu daerah untuk menghormati nenek moyang mereka adalah.....
- a. Adat istiadat
 - b. Upacara adat
 - c. Upacara sesaji
 - d. Tetua adat
8. Pengertian Bhineka Tunggal Ika adalah.....
- a. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
 - b. Perbedaan menyebabkan kehancuran
 - c. Perbedaan adalah anugrah dari Tuhan
 - d. Berbeda-beda tidak akan bersatu

9. Indonesia memiliki keragaman budaya, kecuali.....

- a. Kesenian daerah
- b. Cara berpakaian
- c. Model rambut
- d. Upacara adat

10. Atap rumah dari suku ambon terbuat dari.....

- | | | |
|----|-------------|------------|
| a. | Seng | c. Besi |
| b. | Daun rumbia | d. Plastik |

Lembar Jawaban

(post test)

No Soal	Jawaban	Skor
1.	d. Lestarikan	10
2.	a. Rumah Baileo	10
3.	a. Papeda	10
4.	d. Bersatu	10
5.	d. Mempelajari budaya barat	10
6.	b. Bungong Jeumpa	10
7.	b. Upacara adat	10
8.	b. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua	10
9.	c. Model rambut	10
10.	b. Daun rumbia	10
Jumlah Total		100

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT)**

Nama Sekolah : MIN 11 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / I

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik sekali

B. Lembar pengamatan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan. 1. Guru memberikan salam, tegur sapa, dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru mengkondisikan siswa untuk menerima pembelajaran 4. Guru melakukan apersepsi 5. Guru memberikan motivasi 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2	Kegiatan inti. 7. guru memberikan kesempatan kepada				

	<p>siswa untuk mengajukan beberapa pertanyaan</p> <p>8. Guru menyuruh siswa untuk membacakan bacaan tentang teks “ suku ambon”</p> <p>9. Guru memperjelas kembali isi bacaan tentang teks mengenal suku ambon pada bagian yang dianggap kurang tepat</p> <p>10. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</p> <p>11. Guru memberi tahu kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya</p> <p>12. Guru guru memberikan games berupa tugas kelompok dalam bentuk LKS</p> <p>13. Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan soal</p> <p>14. Guru meminta siswa untuk duduk di meja taurnament</p> <p>15. Guru dan siswa menjumlahkan skor</p> <p>16. Guru memberikan penghargaan kekelompok yang menang</p>				
3.	<p>Kegiatan akhir.</p> <p>17. Guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut</p> <p>18. Guru membagikan soal post test</p> <p>19. Guru melakukan refleksi</p> <p>20. Guru memberikan pesan moral</p>				

	21. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup				
	Jumlah				
	Persentase				

C. Saran dan komentar pengamat.

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,
Pengamat,

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT)**

Nama Sekolah : MIN 11 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / I

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda *ceklist* () sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik Sekali

B. Lembar pengamatan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pendahuluan. 1. Siswa menjawab salam, tegur sapa dan berdoa 2. Siswa menjawab ketika guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru				

2	<p>Kegiatan inti</p> <p>4. Siswa mengamati peta tentang keberagaman budaya bangsa ku</p> <p>5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai peta keberagam budaya bangsaku</p> <p>6. Siswa membaca teks tentang “menenal suku ambon”</p> <p>7. Siswa duduk berkelompok</p> <p>8. Siswa mengerjakan LKS</p> <p>9. Siswa melakukan tournament</p> <p>10. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok</p>				
3	<p>Kegiatan akhir.</p> <p>11. Membuat rangkuman atau kesimpulan.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal post test</p> <p>13. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru</p> <p>14. Siswa menjawab salam penutup</p>				
	Jumlah				
	Persentase				

C. Saran dan komentar pengamat.

.....

.....

.....

BandaAceh,
Pengamat,

Aktifitas guru dan siswa saat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournamnets (TGT)* di kelas IV¹ MIN 11 Banda Aceh.

SIKLUS: I



Guru mempresentasikan materi pelajaran



Siswa membaca teks tentang mengenal suku Minang



Guru membagikan soal LKS



Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan LKS



Siswa mengikuti tournament

Aktifitas guru dan siswa saat belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Taournamnets* (TGT) di kelas IV¹ MIN 11 Banda Aceh.

SIKLUS: II



Guru mempresentasikan materi pelajaran



Guru membagikan LKS



Siswa mengerjakan LKS



Guru memantau siswa yang sedang mengerjakan LKS



Siswa mengikuti tournament



Guru memberikan penghargaan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ade Siska Roslia
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Desa Dalam/ 07 Desember 1995
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarga Negara/Suku : Indonesia/ Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswi
8. Alamat : Lr. Ibnu Sina no. 5 Darussalam Kec. Syiah Kuala
9. Email : Adesiska07@gmail.com

10. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : M. Rusdi
 - b. Ibu : Hellifar, S. Pd

11. Pekerjaan Orang Tua :
 - a. Ayah : Petani
 - b. Ibu : PNS

12. Alamat Orang Tua : Desa Dalam Kec. Samadua
Kabupaten Aceh Selatan

13. Jenjang Pendidikan :
 - a. SD/MI : MIN Panton Luas Tamat Tahun 2007
 - b. SLTP/MTsN : MTsN Samadua Tamat Tahun 2010
 - c. SMA/MAN : MAN Unggul Tapaktuan Tamat Tahun 2013
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Tahun 2013 sampai sekarang

Banda Aceh, 13 Oktober 2017
Penulis,

(Ade Siska Roslia)
201325135



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-4253/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2017

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

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat** :
- 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 - 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 - 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 November 2016

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- 1. Mawardi, M. Pd. sebagai pembimbing pertama
- 2. Al Juhra, M.S.I. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ade Siska Roslia
NIM : 201325135
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Peningkatan Psetasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Tenis 1 Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2017;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 28 April 2017

Rektor


Muthurrahman



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

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

Nomor : B-6291/Un.08/TU-FTK/ TL.00/08/2017

01 Agustus 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

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

N a m a : Ade Siska Roslia
N I M : 201 325 135
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Rukoh - Darussalam

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 11 Banda Aceh

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

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Tema 1 Indahny Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh

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

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH

Jln. Mohd. Jam No.29 Telp. 27959 – 22907 Fax. 22907
BANDA ACEH (Kode Pos 23242)

Nomor : B- 592 /Kk.01.07/4/TL.00/08/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

07 Agustus 2017

Yth, Kepala MIN 11
Kota Banda Aceh

Assalāmu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B-6291/Un.08 /TU-FTK/TL.00./08/2017 tanggal 01 Agustus 2017 , perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan *Skripsi*, dengan judul "**Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh**" kepada saudara :

Nama	: Ade Siska Roslia
NIM	: 201 325 135
Prodi/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Semester	: VIII

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan kepala madrasah yang bersangkutan dan Sepanjang Tidak mengganggu proses belajar mengajar
2. Tidak memberatkan madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) Eksemplar ke kantor kementerian agama kota banda aceh

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kasi Pendidikan Madrasah,

Aiyub


Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 11 BANDA ACEH**

Jalan Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Darussalam Kota Banda Aceh
Banda Aceh (Kode Pos 23112)

Telepon (0651) 748670 ; Email : 02504.613718kd@gmail.com

Nomor : B-215/Mi.01.12.10/Kp.00.1/08/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : Telah mengadakan penelitian
di MIN 11 Banda Aceh

18 Agustus 2017

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
di
Banda Aceh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Kementerian Agama Republik Indonesia Kantor Kota Banda Aceh No: B-1392/Kk.01.07/4/TL.00/08/2017 tanggal 07 Agustus 2017 perihal izin melakukan penelitian, dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : **Ade Siska Roslia**
Nim : 201 325 135
Program Studi : PGMI
Jenjang : S-1

Benar yang namanya tersebut di atas telah mengadakan penelitian pada MIN 11 Banda Aceh, pada tanggal 9 Agustus 2017 s.d 12 Agustus 2017, dalam rangka pengumpulan data untuk keperluan menyusun Skripsi, dengan judul : **"Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Tema 1 Indahny Kebersamaan di Kelas IV MIN 11 Banda Aceh, guna menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) di UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.**

Demikianlah surat keterangan ini kami perbuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

