

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA *GAMES* TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 142 TAMBOKE KEC. SUKAMAJU KAB. LUWU UTARA**

**ANNA**

**1601414428**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO  
2020**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA *GAMES* TEBAK GAMBAR  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA  
PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 142 TAMBOKE  
KEC. SUKAMAJU KAB. LUWU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Cokroaminoto Palopo

**ANNA**


**1601414428**


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO  
2020**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media *Games* Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboko Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara

Nama : Anna  
NIM : 1601414428  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Tanggal Ujian : 28 Juli 2020

Pembimbing II,  Menyetujui,  
Juwita Crestiana M, S.Pd., M.Pd

Pembimbing I,  
  
Dr. Sehe Madeamin, M.Pd.

Mengesahkan,

Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

  
Erni, S.Pd.SD., M.Pd.  
Tanggal: 18/11/2020

Dekan Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Rusdiana Junaid, M.Hum., M.A.  
Tanggal:



**UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO**  
**LEMBAGA PENJAMINAN MUTU**

Jalan Lutamacelling No. 19 Kota Palopo 91913 - Sulawesi Selatan  
Telepon (0471) 22111, Fax. (0471) 325055. Website <http://www.umcp.ac.id>

**SURAT PERNYATAAN**  
**KEASLIAN NASKAH SKRIPS/TESIS\***

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANNA  
NIM : 1601414428  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa naskah Skripsi/Tesis\* Saya dengan

Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe TGI (*Team Games Tournament*) Dengan Media *Games* Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara.

adalah benar merupakan karya asli saya yang dibuat berdasarkan serangkaian gagasan, rumusan, metode, dan penelitian yang telah saya laksanakan sendiri. Sumber informasi dalam karya ini telah dituliskan sesuai dengan kaidah pengutipan yang berlaku dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka dan belum pernah dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebaik-baiknya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ditemukan keterangan yang tidak benar maka saya bertanggung jawab atas segala akibat yang ditimbulkan.

Palopo, 03 Juli 2020

 Yang Membuat Pernyataan  
ANNA  
1601414428



**UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO**  
**LEMBAGA PENJAMINAN MUTU**

**KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK SKRIPSI**  
**NOMOR: 072/LPM-UNCP/VI/2020**

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.  
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Merindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKT) Wilayah IX nomor 601/119/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/VI/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini skripsi dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA GAMES TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 142 TAMBOKE
NAMA MAHASISWA	:	ANNA
NIM	:	1603434428
PEMBIMBING 1	:	DR. SEHE MADEAMIN, M.PD.
PEMBIMBING 2	:	JUWITA CRESTIANI M, S.PD.,M.PD
WAKTU SUBMIT	:	06 Juni 2020
WAKTU SELESAI UJI	:	03 Juli 2020
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	27%

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

**LAYAK**

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 09 Juli 2020

Kesekretariatan Lembaga Penjaminan Mutu



*Ndr Wahidin Ashari, S.Pd., M.Pd.*

\* Keterangan ini diletakkan di halaman depan skripsi setelah Pengesahan Skripsi

Lembaga Penjaminan Mutu Universitas Cokroaminoto Palopo, Gedung A, Kampus 1 Jl. Latarmacelleng no. 119, Kecamatan Wiro, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. [www.uncp.ac.id](http://www.uncp.ac.id)

Checked by

Excluded: 1. Bibliography  
2. Quoted Material  
3.25 Small Blocks  
4. No Repetitive Submitted

Barcode of Validation



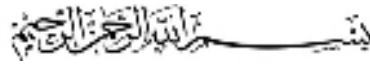
## ABSTRAK

**ANNA.** 2020. Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Melalui Media *Games* Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu utara (dibimbing oleh Sehe Madeamin, dan Juwita crestiani M).

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas IV SDN 142 Tamboke yang berjumlah 26 siswa. Desain PTK menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data ini menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas siswa dan lembar evaluasi/tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 47,7 dengan persentase belajar klasikal 46% dan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 78,5 dengan persentase 80,8%. Ditinjau dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci :** Model kooperatif *Team Games Tournament*, hasil belajar IPS

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakatuh.*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah kedalam bentuk karya tulis yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan Media *Games* Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara”

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari uluran tangan berbagai pihak untuk memberikan dukungan, motivasi dan bimbingan bagi penulis. Untuk itu, dengan rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan rasa hormat yang tak terhingga dan teristimewa kepada Bapak Prof. Drs. Hanafie Mahtika, M.S selaku Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo. Ibu Rusdiana Junaid, M.Hum., M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Bapak Dr. Sehe Madeamin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus pembimbing I, serta Ibu Juwita Crestiani M, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II dan keluarga besar penulis yang senantiasa memberi penulis semangat. Terkhusus kepada orang tua penulis yang merawat dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan tidak pernah putus asa memberikan dukungan doa maupun materi selama kuliah, dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari harapan yang diinginkan, maka dari itu penulis mengharapkan kepada segenap pembaca untuk memberikan masukan, kritikan dan sarannya untuk penulis jadikan referensi untuk karya yang akan datang. Apabila dalam penulisan skripsi ini penulis ada kata-

kata yang tidak berkenan di hati maka sebagai manusia biasa penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulisan secara khusus pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar semua pihak secara umum. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat kepada mereka yang membutuhkannya.

Palopo, Maret 2020

Anna



## RIWAYAT HIDUP



ANNA, lahir di Tamboke pada tanggal 05 Agustus 1998, anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Asrullah dan Jutia. Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 163 Tamboke dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Sukamaju dan lulus pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Sukamaju dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan studi di Universitas Cokroaminoto Palopo, dan terdaftar sebagai Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selama menjalani masa perkuliahan, penulis bergabung dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (HMPS PGSD) Pada Tahun 2018. Untuk menyelesaikan gelar sarjana pendidikan, penulis menulis sebuah skripsi yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media *Games* Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI.....	iv
HALAMAN KETERANGAN UJI SIMILARITY .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori .....	5
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan .....	17
2.3 Kerangka Berpikir.....	19
2.4 Hipotesis Tindakan .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Subjek Penelitian.....	21
3.4 Desain Penelitian.....	21
3.5 Instrument Penelitian.....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7 Teknik Analisis Data.....	26
3.8 Indikator Keberhasilan .....	28

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian .....29

4.2 Pembahasan .....41

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....43

5.2 Saran .....43

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV .....	17
2. Instrument Penelitian Hasil Belajar .....	25
3. Kriteria Penilaian .....	27
4. Kriteria Penilaian Hasil Tes .....	27
5. Presentase hasil observasi aktivitas siswa siklus I.....	32
6. Hasil nilai belajar siklus I.....	32
7. Presentase kategori hasil peningkatan hasil belajar IPS melalui model Kooperatif tipe TGT dengan media games tebak gambar siklus I.....	33
8. Presentase hasil observasi aktivitas siswa siklus II.....	38
9. Hasil nilai belajar siklus II .....	39
10. Presentase kategori hasil peningkatan hasil belajar IPS melalui model kooperatif tipe TGT dengan media games tebak gambar siklus II .....	39

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir .....	19
2. Desain Penelitian Tindakan Kelas .....	22
3. Grafik ketuntasan siswa siklus I .....	34
4. Grafik ketuntasan siswa siklus II .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Materi bahan ajar .....	48
2. Silabus dan RPP .....	54
3. Instrument penelitian .....	67
4. Rubrik penilaian.....	70
5. Soal tes .....	75
6. Lembar observasi .....	78
7. Media games tebak gambar .....	85
8. Hasil tes belajar.....	88
9. Foto kegiatan.....	98
10. Persuratan.....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Susanto (2014:6) Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang

Namun demikian, pendidikan yang baik harus diimbangi dengan hasil belajar siswanya yang baik pula. Zaman seperti saat ini setiap lembaga pendidikan dituntut untuk menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan lebih sehingga dapat bersaing dengan dunia global.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar diatur dalam PERMENDIKBUD No 53 tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah dijelaskan dalam Pasal 1 yaitu Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/ data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelumnya pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 142 Tamboke khususnya kelas IV dengan jumlah siswa yaitu 26 orang ditemukan beragam masalah dalam pembelajaran. Hampir 25% peserta didik dalam satu kelas kurang partisipasi dalam belajar pada pelajaran IPS. Adapun permasalahannya yaitu; (1) Pembelajaran membosankan siswa menjadi diam dan tidak mau bertanya sehingga tidak muncul Rasa Ingin Tahu siswa (2) siswa jarang Aktif mengerjakan soal individu maupun berkelompok yang telah

diberikan oleh guru (3) Kurangnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal di depan kelas dan (4) kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah/kasus yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar yang dilaksanakan, di kelas IV SDN 142 Tamboke yang menunjukkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah peserta didik di IV yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam ranah kognitif sebanyak 5 peserta didik sedangkan 21 peserta didik yang lain masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi masalah ini. Berdasarkan pengamatan, proses kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran IPS yang dilakukan pada kelas IV SDN 142 Tamboke menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang diselingi kegiatan Tanya jawab .

Hal ini dijelaskan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan model pembelajaran yang tepat di antaranya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) melalui media *games* tebak gambar. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Media *games* tebak gambar ini bertujuan untuk melatih daya nalar dan kecermatan siswa dalam pembelajaran IPS yang telah diajarkan, metode permainan ini sangat efektif untuk melatih siswa dalam menungkapkan sesuatu yang terdapat dalam pikiran mereka, serta melatih siswa bekerjasama dengan teman



kelompoknya. sehingga menggunakan media bermain dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik akan merasa bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan dan akan lebih memaknai apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi sekolah dasar merupakan masa anak-anak yang cenderung lebih senang bermain, senang melakukan atau merasakan secara langsung oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media games tebak gambar ini selain menjadi pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, juga mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul dari penelitian ini yaitu Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) melalui Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah model kooperatif TGT melalui media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* dengan media *games* tebak gambar pada pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui model kooperatif TGT dengan media gambar pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.
2. Untuk mendeskripsikan cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan media *games* tebak gambar pelajaran IPS kelas IV di SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.

#### 1.4 Manfaat penelitian

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

- a. Bagi peserta didik
  1. Melatih peserta didik untuk belajar secara aktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.
  2. Melatih peserta didik untuk bekerjasama dan berkompetisi secara berkelompok
- b. Bagi guru, yaitu sebagai referensi dalam merancang pembelajaran dikelas dan Sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS serta mengembangkan keterampilan mengajar guru.
- c. Bagi peneliti, yaitu sebagai sarana pengetahuan, pengalaman, sebagai bahan masukan bagi penelitian lanjutan, dan sebagai bahan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi peserta didik.
- d. Bagi pembaca, yaitu sebagai patokan untuk mendapatkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

Menurut Uno dan Mohammad (2012:75), salah satu Aspek yang sangat mempengaruhi dalam suatu proses pembelajaran adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Akan tetapi, kecenderungan pembelajaran yang ada pada saat ini, secara umum di tiap sekolah masih berpusat pada guru atau dengan kata lain siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut, akibatnya ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang buruk bagi peserta didik di sekolah. Untuk itu pendekatan dalam proses pembelajaran harus menjadi suatu pertimbangan yang sangat fundamental dalam penentuan model pembelajaran yang akan dipilih oleh guru.

Menurut Agus Suprijono (2010:46), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk guru di kelas maupun tutorial. Kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan dari model pembelajaran yang bervariasi serta proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Menurut Shoimin (2014:203) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Berkaitan dengan model pembelajaran,

Dalam mengajar guru dapat mengembangkan model pengajarannya yang dimaksudkan sebagai upaya memengaruhi perubahan yang baik dalam perilaku siswa, pengembangan model-model mengajar tersebut dimaksudkan untuk

membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih bervariasi bagi kepentingan belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Istarani (2011:1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Arends (Suprijono, 2016: 64-65) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Agus Suprijono (2010:46), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk guru di kelas maupun tutorial. Kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan dari model pembelajaran yang bervariasi serta proses 13 pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Menurut Arends (dalam Agus Suprijono, 2009:46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai

pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide melalui model pembelajaran.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Darsono (2000) pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Darsono (2000) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong menolong dalam perilaku sosial.

Menurut Zaini (2012) pembelajaran kooperatif adalah sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjaga hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa. Prastowo (2013) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum, pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan – pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Model pembelajaran kooperatif juga memiliki arti penting belajar kelompok.

Slavin (Prastowo, 2013: 78) model pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif didalam kelompok. Peserta

didik boleh bertukar ide dan memeriksa ide sendiri secara bebas. Dengan demikian, pembelajaran hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan (motivasi) untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi peserta didik, menumbuhkan aktivitas serta kreativitas, sehingga akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran

Menurut Roger dan David Johnson (2002), untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, antara lain :

1. Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahwa yang harus ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

2. Tanggung jawab perorangan (*personal responsibility*)

Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

3. Intersaksi promotif (*face to face promotive interaction*)

Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah saling membantu secara efektif dan efisien, saling memberikan informasi dan sarana yang diperlukan, saling mengingatkan, saling membantu dalam merumuskan, dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi, saling percaya, dan saling memotivasi untuk memperoleh tugas yang sama.

4. Keterampilan berkomunikasi antar anggota (*interpersonal skill*)

Untuk mengoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan siswa harus saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara

akurat dan tidak ambisius, saling menerima, dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

#### 5. Pemrosesan kelompok (*group processing*)

Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

Menurut Isjoni (2010:36), kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut: (1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu, (2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai, (3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan (4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis simpulkan model pembelajaran kooperatif merupakan pola atau rencana yang disusun sedemikian yang digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran sehingga meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap menghormati sesama kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif di dalam kelompok.

### **3. Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Geams Tournament***

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat siswa atau lebih yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Slavin (2005) menyatakan sebagian guru memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT

karena faktor menyenangkan dan kegiatannya. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam *game*, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Sintaks Pembelajaran Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *TGT*, yaitu sebagai berikut:

1) *Class Presentation*,

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*.

2) *Teams*,

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) *Games*,

Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) *Tournament*,

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.



5) *Team Recognition*,

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan untuk membuat siswa semangat belajar dan pembelajaran yang berdasarkan atas kerja kelompok yang memiliki latar belakang yang berbeda maupun prestasi akademik yang berbeda dengan mencapai tujuan yang sama.

#### **4. Media Games Tebak Gambar**

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi. Menurut Arif (2008: 27), gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minat pada pelajaran, dan membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, penulisan dan menggambar, serta membantu mereka mengingat dan menafsirkan isi materi dari buku teks. Selain itu, media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor.

Menurut Kimpraswil dalam Muhammad (2009: 26) mengatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Pendapat tersebut sejalan dengan Arif (2011: 75) yang menyatakan bahwa, game adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Sedangkan Daeng dalam Ismail (2009: 17) menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan dalam penelitian ini

yaitu permainan yang sekiranya mampu membantu siswa dalam penulisan kosa kata maupun kalimat.

Bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara sederhana, menyenangkan, dan dengan media yang menarik. Salah satu permainan dalam mengembangkan kognitif adalah bermain tebak gambar. Permainan ini begitu sederhana, namun jika guru kreatif dalam mengembangkannya maka akan menumbuhkan kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan antara lain perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif yang timbul dari kemampuan berpikir dan memahami sesuatu semakin berkembang dengan baik jika anak-anak terus belajar tentang kejadian atau peristiwa sekitar mainnya dan mampu berkomunikasi menurut usia dan perkembangannya. Walaupun kemampuan kognitif ini dipengaruhi faktor bawaan, tidak menutup kemungkinan jika lingkungan ikut membantu atau mendukung maka kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Menurut Ayu Prasetyarini, (2010: 2) Permainan tebak gambar adalah permainan asah otak ringan, kumpulan gambar disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan sebuah kosakata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, ataupun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi. Kegiatan menebak berarti menerkanerka atau mengira-ngira tentang maksud dari sesuatu baik gambar, teks, maupun suara

Dalam permainan tebak gambar kemampuan kognitif yang diharapkan salah satunya dapat mengasah kecerdasan anak dalam memahami hubungan objek yang dilihat sehingga imajinasi dan kemampuan berpikirnya tumbuh. Kegiatan bermain tebak gambar adalah kegiatan dimana guru mengajak anak-anak menebak gambar yang ada dengan tujuan untuk menggali rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam menjabarkan sesuatu yang dilihat di sekitarnya. Media games tebak gambar ini bertujuan untuk melatih daya nalar dan kecermatan siswa dalam pembelajaran IPS yang telah diajarkan, metode permainan ini sangat efektif untuk melatih siswa dalam menungkapkan sesuatu yang terdapat dalam pikiran mereka, serta melatih siswa bekerjasama dengan teman kelompoknya. sehingga menggunakan media bermain dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik akan merasa bahwa

pembelajaran tersebut menyenangkan dan akan lebih memaknai apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran.

Berdasarkan buku strategi pembelajaran karya Dr. Mohammad syarif sumatri, M.Pd (2015), Cara bermain dalam penelitian ini, antara lain :

1. Sebelum memulai permainan terlebih dahulu guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dijadikan sebagai games tebak gambar.
2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah permainan, sesuai dengan model pembelajaran yaitu TGT maka setiap kelompok akan tournament dalam menjawab tebak gambar. Guru akan menampilkan beberapa tebak gambar melalui LCD atau dalam gambar yang telah diprint, kemudian setiap kelompok harus bekerjasama untuk menebak jawaban dari gambar yang guru tampilkan, kelompok yang telah menebak gambar tersebut secara berlomba atau tournament harus menuliskan jawabannya dipapan.
4. Apabila jawaban tepat, maka kelompok yang menang akan mendapatkan sebuah penghargaan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena mudah dipahami dan berisi tiruan dari benda-benda.

## **5. Hasil Belajar**

Usaha yang diperoleh anak setelah melakukan proses belajar adalah hasil belajar. Penilaian hasil belajar dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan proses belajar. Anak dikatakan berhasil dalam belajar apabila mampu mencapai tujuan-tujuan dari belajar tersebut. Faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: kecerdasan anak, kesiapan, bakat, kemauan belajar, minat, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat (Susanto, 2013: 14).

Menurut susanto (2013:14) Faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: kecerdasan anak, kemauan belajar, model penyajian materi, ,minat,kesiapan,bakat, suasana belajar,kompetensi guru,dan kondisi masyarakat.

Menurut suprijono (2015:5) hasil belajar adalah pola pembuatan, pengertian,sikap,nilai,apresiasi,dan keterampilan.

Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setiap siswa dari proses belajar yang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

## **6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Hakikat IPS**

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjio dkk, 2008:1.26). Pada hakekatnya manusia merupakan makhluk sosial. Dengan demikian ilmu pengetahuan sosial merupakan hasil dari pengalaman manusia yang dialami sejak lahir. Secara sederhana pengalaman yang melekat pada diri seseorang maupun yang melekat pada diri kita dalam pengalaman hidup di masyarakat disebut ilmu pengetahuan sosial. Secara prinsip ilmu pengetahuan sosial memang dialami manusia sejak lahir, namun yang terjadi dan tanpa kita sadari ilmu pengetahuan sosial baru kita pahami setelah kita dapatkan di pendidikan formal di bangku sekolah maupun secara mandiri.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah termasuk sekolah dasar. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar merupakan sarana pengembangan wawasan, pola pikir, dan sikap sosial siswa di masyarakat serta sebagai dasar untuk bekal pembelajaran di jejang pendidikan selanjutnya.

Batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan intelegensi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial.

IPS merupakan Intelegensi dan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti, sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik.

Sementara Djahiri dan Ma'mun (Gunawan 2011:17) berpendapat bahwa IPS Merupakan konsep pilihan dari ilmu lalu dipadukan dan diolah secara diktatis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sedangkan menurut Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. (Somantri dalam Sapriya, 2009:11).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial yang disajikan secara pedagogis untuk tujuan pendidikan, sehingga seorang pendidik mampu menggali keterampilan dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

#### **b. Tujuan Pendidikan IPS di SD**

Menurut Sapriya (2009: 194) tujuan IPS di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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 berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Sardjiyo,dkk (2008) secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.

- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan IPS di sekolah agar siswa menjadi manusia yang baik seperti harapan orangtua, memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat, serta taat akan agama yang dianut.

### **c. Karakteristik Materi IPS**

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas 1V, terdapat sejumlah rambu-rambu sesuai kurikulum antara lainnya yaitu: (1) Dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pedoman bagi pengembangan kurikulum di daerah untuk menyusun silabus (2) Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dengan hal-hal yang terdekat dengan siswa (3) Pembelajaran dalam mata pelajaran Pengetahuan sosial menggunakan pendekatan terpadu (4) Dalam Pembelajaran Pengetahuan sosial perlu diikuti dengan praktik belajar pengetahuan sosial (5) Dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial dapat menggunakan media yang mempunyai potensial untuk menambah wawasan dalam konteks belajar serta hasil meningkatkan belajar (6) Penilaian berbasis kelas dalam mata pelajaran IPS diarahkan untuk mencapai indikator hasil belajar (7) Alokasi waktu tiap hasil belajar dapat diorganisasikan guru sesuai dengan alokasi yang diperlukan (8) Urutan indikator dalam kurikulum 2006 dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut diatas, pemerintah mengeluarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 dengan diberikan batasan-batasan pembelajaran melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar, berikut adalah

standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas 1V sesuai Permendiknas No.22 tahun 2006.

Dalam penelitian ini, pelajaran IPS mengenai materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya tertuang dalam kurikulum standar kompetensi dan kompetensi dasar yaitu :

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas IV

Standar kompetensi	Kompetensi dasar
1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	1.2. Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya

Sumber: Sutoyo Leo Agung, *IPS 4* (2009)

Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak di permukaan bumi atau alam (Anwar, J., 2013). Kenampakan alam pada pembelajaran ini berisikan materi kenampakan alam seperti pengertian dari beberapa jenis kenampakan alam, macam-macam kenampakan alam.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi bagi penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Riani Hanantika (2017) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) di SD Negeri 5 Wates. Riani menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wates.
2. Purwati (2013) yang berjudul keefektifan pembelajaran matematika berbasis penerapan TGT berbantuan animasi grafis pada materi pecahan kelas IV. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.
3. Permana (2015) dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model *Team Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Wates 01 Semarang.
4. Indra Mugas (2014) dengan judul penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) dengan media powerpoint untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD islam hidayatullah kota Semarang.

Persamaan penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), fokus penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, dan pendekatan berupa penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

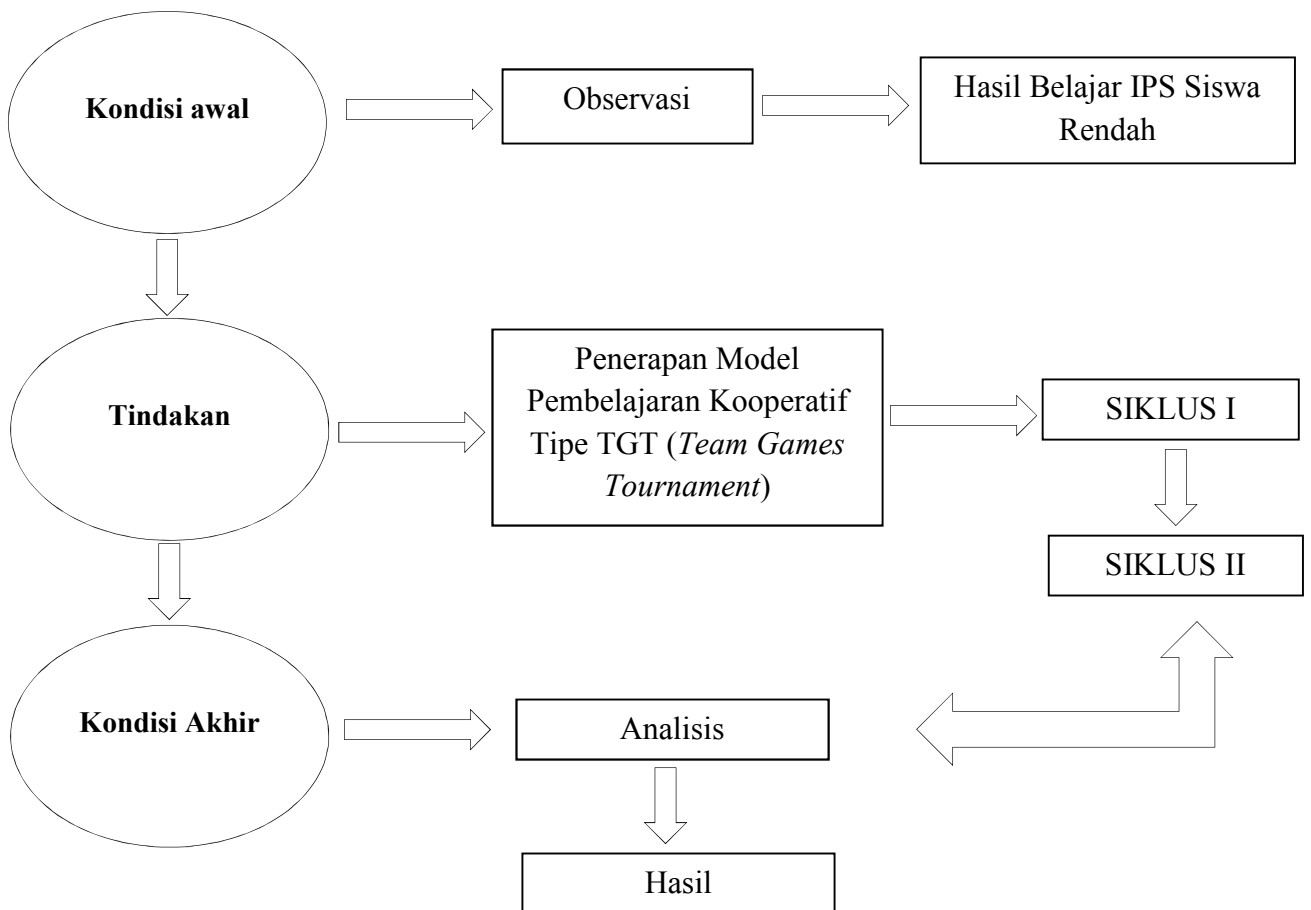
Perbedaan penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu setiap peneliti memiliki perbedaan penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), peneliti ini dan peneliti-peneliti sebelumnya pada peningkatan hasil belajar siswa dengan kelas dan tingkatan sekolah yang berbeda-beda, serta pada materi pelajaran yang berbeda.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Sugiyono (2013:9) mengemukakan bahwa, kerangka pikir merupakan medol konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam kerangka pikir penulis menceritakan secara singkat untuk menggambarkan kronologis penelitian.

Kerangka pikir dapat mencakup rencana penelitian secara singkat mengenai judul penelitian “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media *Games* Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara”. Kerangka pikir dapat dilihat pada bagan gambar dibawah ini:





Gambar 1. Bagan kerangka pikir

Dalam kegiatan penelitian dibutuhkan adanya observasi yang bertujuan untuk menentukan permasalahan yang dihadapi dan dijabarkan dalam latar belakang. Latar belakang permasalahan yang timbul pada pelajaran IPS dimana tujuannya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan proses dan melatih siswa untuk dapat berpikir terkait materi yang diberikan pada materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya di kelas IV, dalam mengembangkan materi tersebut dibutuhkan adanya model pembelajaran yang menyenangkan sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam suatu proses penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas maka dilakukan secara bersiklus. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melakukan yaitu perencanaan seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian pelaksanaan yaitu kegiatan belajar, pengamatan atau tahap observasi untuk mengetahui hasil belajar selama pembelajaran

berlangsung setelah dilakukannya model pembelajaran dengan menggunakan format observasi yang telah dibuat. Prosedur penelitian yang dilaksanakan secara bersiklus kemudian dilakukan analisis kemampuan dalam bentuk tes pada setiap siklus untuk mengetahui hasil akhir dari penerapan siklus tersebut.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pemikiran dalam kerangka berpikir diatas, maka dikemukakan hipotesis sebagai berikut :

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media *games* tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2012: 3). Penelitian tindakan kelas adalah upaya yang sengaja dilakukan seorang guru dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran dikelas.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 142 Tamboke yang terletak di desa Tamboke, kecamatan Sukamaju, kabupaten Luwu utara. *Setting* dalam penelitian ini berada di dalam kelas IV saat kegiatan belajar mengajar IPS berlangsung.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama 1 bulan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Prosedur penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk siklus atau putaran. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

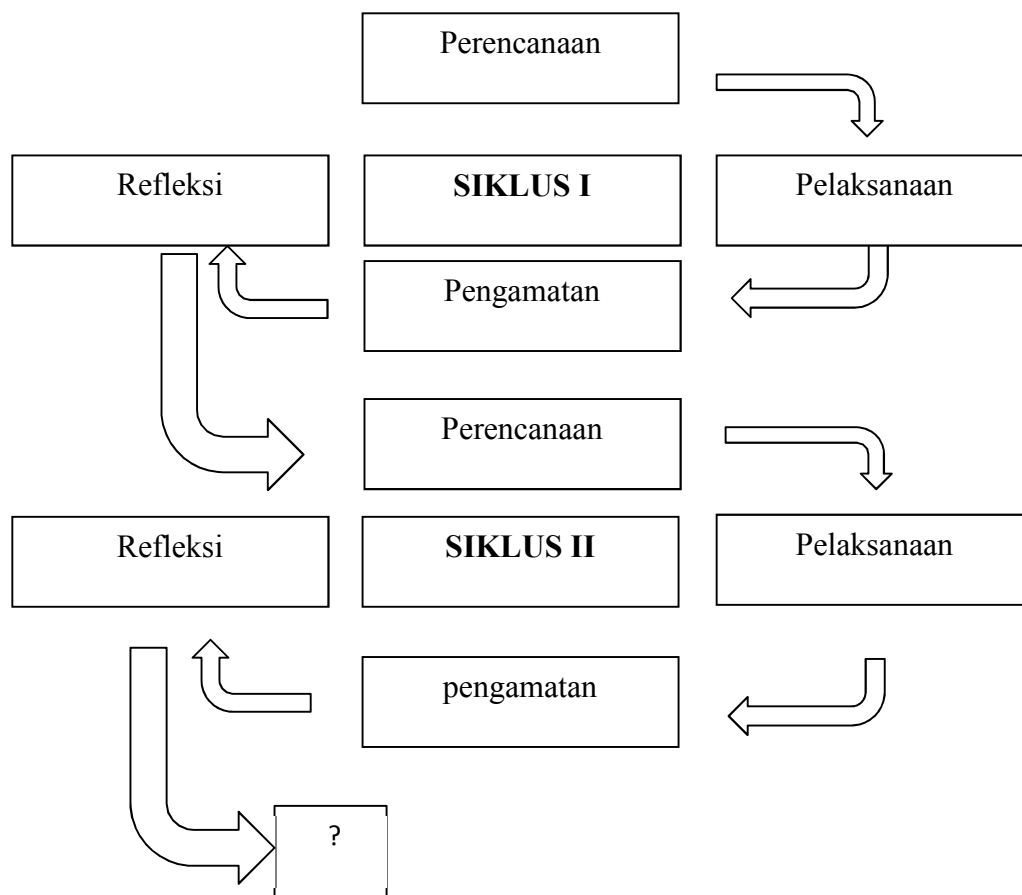
#### **3.3 Subjek Penelitian**

Seluruh siswa kelas IV dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan 15 orang merupakan subjek dalam penelitian ini. Sedangkan Hasil belajar IPS adalah objek dalam penelitian ini.

#### **3.4 Desain penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Prosedur pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dalam bentuk Siklus berulang dalam (Arikunto, 2006: 6) dijelaskan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2)

pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun model penjelasan untuk masing-masing tahap digambarkan seperti pada gambar I berikut ini.



Gambar 2. Desain penelitian tindakan kelas

(Arikonto, dkk, 2006:6)

a. Tindakan siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) merupakan tahap menetapkan kondisi awal penelitian yang bersifat survei terhadap guru dan peserta didik yang meliputi tanggapan dan persepsi mereka mengenai proses pembelajaran, sarana prasarana pendukung pembelajaran, aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok dalam proses pembelajaran dengan teknik diskusi yang telah diterapkan selama ini.

Kegiatan perencanaan ini berkaitan dengan penyusunan instrumen penelitian dan instrumen pembelajaran. Tahap perencanaan secara rinci sebagai berikut: (1) menetapkan tahap-tahap perencanaan dengan memilih materi, (2) memilih sumber belajar yang sesuai kemudian melengkapi materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, (3) merencanakan skenario teknis pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media bermain tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS, (4) membuat instrumen penelitian berupa soal tes, lembar observasi, instrumen pembelajaran berupa RPP, dan instrumen permainan.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap selanjutnya adalah penerapan tindakan, rancangan kegiatan yang telah disusun pada Siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun oleh peneliti. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti bertindak sebagai pelaksanaan tindakan untuk proses pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya melalui media games tebak gambar dengan metode team games tournament. Adapun kegiatan diuraikan sebagai berikut :

1. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah disusun (RPP)
2. Peneliti memberikan penjelasan materi mengenai kenampakan alam dan keragaman sosial budaya yang sebelumnya siswa telah dibagi kedalam beberapa kelompok .
3. Peneliti memberikan beberapa gambar mengenai materi yang diajarkan
4. Peneliti melakukan Tanya jawab dengan siswa
5. Peneliti menampilkan contoh gambar kenampakan alam.
6. Peneliti memberikan sebuah penghargaan kepada kelompok yang menjawab soal dengan benar di akhir kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik dan diupayakan secara heterogen. Peneliti

sebagai guru yang mengajar, mengamati untuk mencari informasi yang diperlukan dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi.

### 3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar Pelajaran IPS peserta ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil belajar pelajaran IPS diketahui dari hasil *posttest*. Tolak ukur kegiatan pembelajaran meliputi kemampuan peserta didik dalam bekerja sama saat mengikuti turnamen maupun kerja kelompok, hambatan, dan kesulitan guru maupun peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi digunakan untuk mengkaji dan menganalisis kegiatan hasil pengamatan. Analisis data hasil tes digunakan sebagai refleksi apakah terjadi hasil belajar pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media bermain tebak gambar daripada sebelumnya. Refleksi juga diharapkan untuk lebih meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, perbaikan perencanaan, dan penyempurnaan siklus berikutnya.

#### b. Tindakan Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua ini juga terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

##### 1. Tahap perencanaan (*planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama

##### 2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan media games tebak gambar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan hasil refleksi siklus pertama

##### 3. Tahap Pengamatan (*observasi*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran melalui media games tebak gambar

#### 4. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap siklus II, kemudian membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan media games tebak gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya.

### 3.5 Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar yang akan dicapai melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pelajaran IPS kelas IV. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini seperti:

#### a. Lembar test hasil belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada penelitian ini yaitu tes tertulis berupa soal berbentuk isian. Dengan cara memberikan 10 butir soal isian dengan bobot penilaian atau penskoran yang telah disepakati. Tes akan diberikan kepada siswa secara individual pada akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Tabel 2. Instrument penelitian hasil belajar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis tes
1. Memahami sejarah, kenampakan alam, keragaman suku bangsa lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota provinsi dan hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya	1.2.1 mengetahui jenis-jenis kenampakan alam 1.2.2 menunjukkan contoh kenampakan alam di lingkungan sekitar	Jawaban singkat (isian)

Sumber: Sutoyo Leo Agung, *IPS 4* (2009)

#### b. Lembar observasi aktivitas kegiatan siswa

Lembar observasi merupakan instrument penelitian yang digunakan untuk menilai atau memantau aktivitas siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan tujuan untuk melihat apakah pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai atau belum dengan langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe TGT. Serta lembar observasi ini digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama

penerapan Model kooperatif tipe TGT sehingga data yang dihasilkan dapat melengkapi dan memperkuat analisis data.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Langkah utama dalam penelitian adalah teknik pengumpulan data, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang tepat untuk mendapatkan data yang objektif, baik dan benar. Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan tes isian. Pada penelitian ini disiapkan 10 butir soal isian yang digunakan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan kognitif siswa. Kemudian penelitian ini menggunakan test lembar aktivitas siswa untuk mengukur beberapa aspek kegiatan atau aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar. Jumlah pernyataan yang akan diberikan sebanyak 18 nomor dengan indikator selama pelaksanaan belajar mengajar dilakukan.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif secara persentase, yaitu dengan memadukan seluruh informasi yang diperoleh dari setiap siklus. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil lembar evaluasi peserta didik.

Data tambahan sebagai bahan pertimbangan diperoleh dari lembar observasi pembelajaran peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut (sudijono, 2012:43).

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

Keterangan :

P	= Presentase hasil observasi
F	= Skor yang di peroleh
N	= jumlah skor keseluruhan
100%	= persentase total



Hasil nilai yang diperoleh dari aktivitas siswa akan diklarifikasikan ke dalam bentuk penskoran dengan menggunakan kriteria tingkat keberhasilan dalam persen (%) sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria penilaian

Tingkat keberhasilan	Kriteria
91%-100%	Sangat baik
75%-90%	Baik
60%-74%	Cukup
40%-59%	Kurang
≤40%	Kurang sekali

Sumber : Muhammad Baihaqi, *Evaluasi Pembelajaran* (2008)

Analisis data terhadap hasil tes menggunakan teknik rata-rata. Hal ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapat tindakan pembelajaran, apakah mengalami kenaikan, penurunan atau tetap. Langkah selanjutnya Untuk menentukan rata-rata (*mean*) dapat menggunakan rumus Aqib,dkk (2010:40) sebagai berikut.

$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

X = Rata-rata

$\Sigma x$  = jumlah skor keseluruhan

N = Jumlah siswa

Adapun kriteria penilaian dari hasil tes dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria penilaian hasil tes

Tingkat keberhasilan	Kriteria
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Sangat kurang

Sumber: Aqib,dkk (2009)

### 3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

1. Pemahaman pembelajaran IPS siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus berikutnya dengan kriteria yang ditetapkan dari total siswa dalam kelas.
2. Presentase minimal 70% hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya dengan KKM sebesar 70

$$\text{presentase ketuntasan} = \frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib,dkk (2010:40)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 142 Tamboke, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan tahap awal hingga siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

##### **1. Deskripsi siklus I**

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengikuti alur penelitian tindakan kelas. Langkah kerja dalam penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan refleksi. Data yang disajikan merupakan hasil tes belajar IPS siswa dan pengamatan dengan menggunakan lembar aktivitas siswa, dan soal tes, adapun hal-hal yang akan diuraikan meliputi deskripsi tiap siklus dan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

##### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum melakukan tindakan pada siklus, berikut kegiatan yang dilakukan peneliti :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya  
Peneliti menyusun RPP meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, langkah-langkah kegiatan, penilaian dan alat peraga.
- 2) Menyusun instrument pengumpulan data
  - a. Lembar observasi aktifitas guru
  - b. Lembar observasi aktifitas siswa

3) Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

Tindakan siklus I disusun 2 kali pertemuan yang terbagi dalam 4 jam pelajaran. Setiap satu pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran yang berlangsung selama 70 menit (2x35 menit).

**b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus I ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 22 dan 23 Januari 2020 di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang siswa. Pertemuan pertama diikuti oleh 23 orang siswa karena 3 orang siswa tidak masuk sekolah, sedangkan pertemuan kedua diikuti oleh 25 orang siswa karena 1 orang siswa tidak masuk sekolah. Peneliti pada pelaksanaannya bertugas sebagai pengajar, pendidik, pembimbing siswa dan dibantu oleh guru kelas untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Tahap pelaksanaan ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Uraian kegiatan yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal berlangsung selama 5 – 10 menit diawali dengan peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama. Peneliti menanyakan kabar dan memeriksa daftar hadir dengan lengkap. Peneliti memberikan apresiasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan secara keseluruhan.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini berlangsung selama 55 menit merupakan kegiatan pokok dalam satuan pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu peneliti meminta semua siswa menyiapkan buku, siswa mendengarkan penjelasan peneliti tentang materi kenampakan alam sebagai pengantar pembelajaran kemudian peneliti menyediakan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa menyimak penjelasan peneliti. Peneliti memberikan umpan balik dan sebagian besar siswa menjawab. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, setelah pembagian kelompok peneliti menjelaskan permainan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Jenis permainan dalam siklus I yakni tebak

gambar, cara bermainnya setiap dari kelompok berdiskusi kemudian salah satu dari perwakilan kelompok berlomba atau bertournament menjawab soal yang telah dibacakan oleh peneliti, kelompok yang menjawab harus mengambil gambar dan menjawab sesuai dengan soal yang telah dibacakan lalu menempelkannya di papan tulis, kelompok yang menjawab dengan benar akan diberikan tepuk tangan dan penghargaan berupa medali bintang.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir berlangsung selama 10 menit, peneliti bertanya kepada siswa tentang pelajaran hari ini yang belum dipahami oleh siswa. Peneliti mengajak siswa melakukan refleksi tetapi hanya sebagian siswa yang memperhatikan. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa. Peneliti menutup pembelajaran dengan menyanyikan sebuah yel yel dan siswa mengikuti. Peneliti mengucapkan salam dan siswa menjawab dengan suara keras.

**c. Pengamatan (observasi)**

Pengamatan dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa sedangkan kegiatan peneliti diamati langsung oleh guru kelas. Peneliti melakukan Pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas kegiatan siswa.

1) Hasil pengamatan keterlaksanaan terhadap aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, observer mengamati aktivitas kegiatan siswa dalam pembelajaran. Data hasil observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 67 dengan nilai skor akhir aktivitas siswa yang diperoleh sebesar 74 dari jumlah skor keseluruhan 90. Berdasarkan hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran belum berhasil. Hal ini dikarenakan skor akhir yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yakni sebesar 75% atau baik. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 5. Presentase hasil observasi aktivitas siswa siklus I

Jumlah aspek yang diamati	Skor Yang diperoleh	Presentase	Kategori
18	67	74%	Cukup
Skor maksimum	90		

Sumber: Hasil analisis data (2020)

## 2) Hasil nilai belajar IPS siswa siklus I

Hasil nilai belajar pada peningkatan hasil belajar siswa materi kenampakan alam melalui model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *games* tebak gambar pada siswa kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 6. Nilai hasil belajar siklus I

No	Nama siswa	Skor	Keterangan
1	AD	50	Tidak tuntas
2	SNR	0	Tidak tuntas
3	PI	0	Tidak tuntas
4	ZH	70	Tuntas
5	AH	30	Tidak tuntas
6	AF	30	Tidak tuntas
7	MMI	0	Tidak tuntas
8	IR	0	Tidak tuntas
9	ARD	30	Tidak tuntas
10	IS	80	Tuntas
11	AH	50	Tidak tuntas
12	SN	40	Tidak tuntas
13	IS	60	Tidak tuntas
14	NR	90	Tuntas
15	SQ	70	Tuntas
16	AQ	90	Tuntas
17	IM	70	Tuntas
18	AAF	70	Tuntas
19	NH	80	Tuntas
20	NA	0	Tidak tuntas
21	FD	70	Tuntas
22	AR	50	Tidak tuntas
23	MA	70	Tuntas
24	FA	70	Tuntas
25	RA	0	Tidak tuntas
26	HN	70	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1240</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>47,7</b>	
<b>Ketuntasan</b>		<b>46%</b>	

Sumber: Hasil analisis data (2020)

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui jumlah keseluruhan nilai pada siklus I adalah 1240. Sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 47,7. Dan presentase ketuntasan belajar sebesar 46%. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan belum mencapai indikator keberhasilan, maka diperlukan perbaikan lagi untuk memenuhi indikator keberhasilan yakni ketuntasan minimal 70% dengan nilai rata-rata kelas 70.

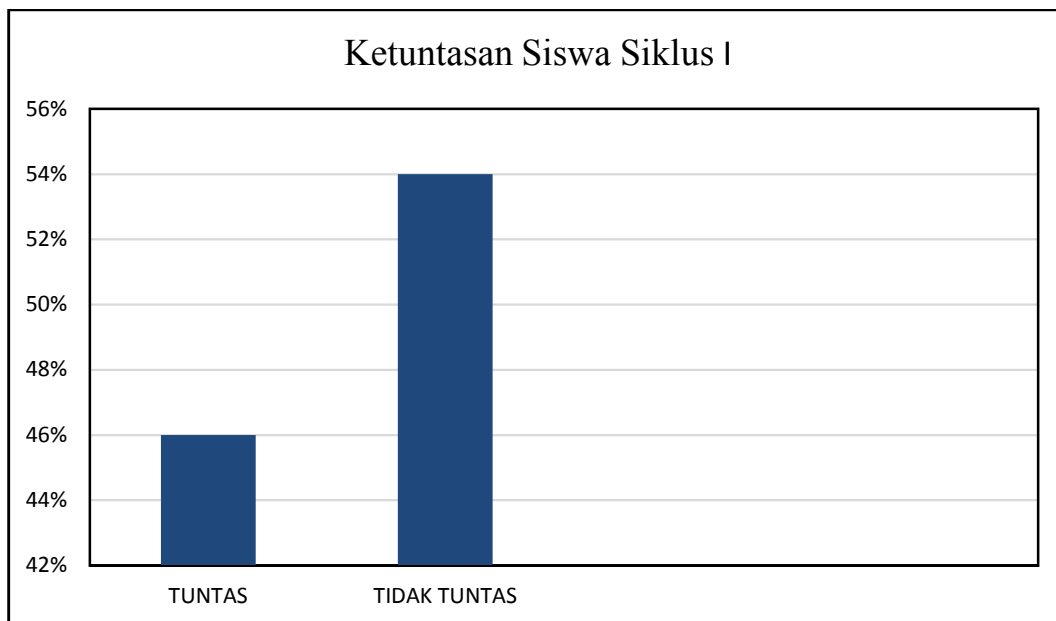
Tabel 7. Presentase kategori hasil peningkatan hasil belajar IPS melalui model kooperatif tipe TGT dengan media *games* tebak gambar siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat baik	80-100	4	15,38
Baik	70-79	8	30,76
Cukup	60-69	1	0,38
Kurang	50-59	3	11,53
Sangat kurang	0-49	10	38,46
<b>Total</b>		<b>26</b>	

Sumber: Hasil analisis data (2020)

Tabel 7 di atas menunjukkan terdapat 4 siswa atau 15,38% yang termasuk dalam kategori sangat baik, terdapat 8 siswa atau 30,76% yang termasuk dalam kategori baik, terdapat 1 siswa atau 0,38% yang termasuk dalam kategori cukup, terdapat 3 siswa atau 11,53% yang termasuk dalam kategori kurang, dan terdapat 10 siswa atau 38,46% yang termasuk dalam kategori sangat kurang.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *games* tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 12 siswa (46%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 sebanyak 14 siswa (54%) dengan kategori tidak tuntas. Berikut diagram ketuntasan siswa siklus I kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.



Gambar 3. Ketuntasan siswa siklus I

Diagram di atas menggambarkan siswa kelas IV pada siklus I belum berhasil atau belum terjadi peningkatan hasil belajar pada pelajaran IPS melalui model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan pada siklus I peneliti mengkaji beberapa pembelajaran baik yang sudah maksimal maupun belum maksimal. Berikut yang diperoleh dari data yakni tingkat keberhasilan hasil belajar siswa masih belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu 70%. Masih banyak siswa yang belum mencapai KKM pada tes siklus I dengan nilai rata-rata 47,7 (kurang). Pada pelaksanaan siklus I, siswa cenderung masih bingung dengan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Siswa yang nilainya belum mencapai batas ketuntasan disebabkan karena perhatian dan kurangnya konsentrasi siswa masih kurang maksimal. Peneliti menyimpulkan bahwa peneliti sangat perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I, beberapa tindakan yang perlu dilaksanakan pada siklus II seperti peneliti lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran untuk berani tampil dengan percaya diri, membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.



Hasil observasi aktivitas siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Pada proses belajar mengajar berlangsung siswa memperhatikan peneliti pada saat menjelaskan pelajaran dan mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik.

## **2. Deskripsi siklus II**

Tindakan siklus II disusun 2 kali pertemuan yang terbagi dalam 4 jam pertemuan. Setiap satu pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran yang berlangsung selama 70 menit (2x35 menit). Pada setiap pertemuan terdiri dari 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pertemuan pertama dilakukan pada Tanggal 28 Januari 2020, dan pertemuan kedua dilakukan pada Tanggal 30 Januari 2020. Pelaksanaan pembelajaran siklus II terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Keempat tahap tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### **a. Perencanaan**

Tahap pertama penelitian tindakan kelas adalah perencanaan. Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari siklus I. Siklus II diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus I masih terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dan perbaikan pada siklus II, terutama dalam pengelolaan kelas, pada siklus ini dituntut lebih optimal menjalankan langkah-langkah pembelajaran dan memberikan apresiasi yang lebih baik sehingga siswa lebih siap dan antusias dalam belajar.

- 1) Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya

Peneliti menyusun RPP yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan.

- 2) Peneliti menyiapkan alat bantu berupa LCD berbasis proyektor yang digunakan untuk mempermudah dalam memberikan pengajaran kepada siswa.
- 3) Peneliti membuat instrument pengumpulan data
  - a. Lembar observasi aktivitas siswa
  - b. Membuat lembar evaluasi

## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus I ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 28 dan 30 Januari 2020 di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang siswa. Pertemuan pertama diikuti oleh 25 orang siswa karena 1 orang siswa tidak masuk sekolah, sedangkan pertemuan kedua diikuti oleh 26 orang siswa.

Pada kegiatan awal berlangsung selama 5-10 menit diawali dengan peneliti memberikan salam dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar. Setelah berdoa peneliti mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan belajar mengajar yang akan berlangsung.

Kegiatan inti berlangsung selama 55 menit yang merupakan kegiatan pokok dalam suatu pembelajaran. Pada kegiatan ini peneliti meminta semua siswa menyiapkan buku. Peneliti menjelaskan materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya dengan indikator pembelajaran yaitu peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di daerah setempat, pola perilaku masyarakat yang dapat memengaruhi peristiwa alam di lingkungan sekitar, dan keragaman sosial dan budaya disuatu daerah dalam hubungannya dengan kenampakan alam. Peneliti menampilkan beberapa contoh gambar mengenai materi melalui media alat bantu LCD. Peneliti memberikan umpan balik dan sebagian siswa menjawab. Peneliti menampung jawaban siswa dan memberikan apresiasi. Peneliti membagi siswa kedalam 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan kepada siswa, jenis permainan ini menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media games tebak gambar cara bermainnya yaitu peneliti menampilkan setiap slide tebak gambar dengan alat bantu LCD, setiap soal tebak gambar akan dibacakan peneliti kemudian setiap kelompok berdiskusi dengan kelompoknya untuk menebak gambar yang diteloh ditampilkan, slide tebak gambar yang ditampilkan dijawab oleh perwakilan setiap anggota kelompok dengan bertournament atau berlomba dengan kelompok lainnya. Kelompok yang menebak jawaban dengan benar akan mendapatkan penghargaan berupa medali bintang. Kelompok yang mendapatkan medali bintang yang banyak akan mendapatkan hadiah dari peneliti. Peneliti memberikan kesempatan kepada

siswa untuk bertanya dan sebagian besar siswa bertanya. Peneliti memberikan penguatan mengenai materi. Peneliti memberikan lembar evaluasi untuk dikerjakan dan sebagian besar siswa mengerjakan dengan tertib.

Kegiatan akhir berlangsung selama 10 menit, peneliti bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang belum dipahami. Kemudian peneliti dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab dengan suara keras.

### **c. Pengamatan (observasi)**

Pengamatan dilakukan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang dikumpulkan adalah aktivitas siswa dalam melakukan proses pembelajaran melalui pemberian tindakan.

1) Hasil pengamatan keterlaksanaan terhadap aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung

Aktivitas – aktivitas yang diamati antara lain :

1. Siswa menjawab salam
2. Siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa
3. Siswa menjawab kabar guru
4. Siswa menyiapkan alat tulis
5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan peneliti
6. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti
7. Siswa menyebutkan contoh kenampakan alam dan keragaman sosial budaya
8. Siswa terlibat bersama-sama mencari informasi mengenai materi
9. Siswa menganalisis dan menyelesaikan masalah
10. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
11. Siswa membentuk kelompok
12. Siswa mengikuti permainan games tebak gambar
13. Siswa memperhatikan peneliti mengenai peraturan permainan
14. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami
15. Siswa mendengarkan arahan peneliti
16. Siswa mengerjakan soal evaluasi

17. Siswa mendengarkan kesimpulan materi

18. Siswa menjawab salam dari peneliti

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, observer mengamati aktivitas kegiatan siswa dalam pembelajaran. Data hasil observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 84 dengan nilai skor akhir aktivitas siswa yang diperoleh sebesar 93 dari jumlah skor keseluruhan 90. Berdasarkan hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran telah berhasil. Hal ini dikarenakan skor akhir yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Presentase hasil observasi aktivitas siswa siklus II

Jumlah aspek yang diamati	Skor Yang diperoleh	Presentase	Kategori
18	84	93%	Sangat baik
Skor maksimum	90		

Sumber: Hasil analisis data (2020)

2) Hasil nilai belajar IPS siswa siklus II

Hasil nilai belajar pada peningkatan hasil belajar siswa materi kenampakan alam melalui model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media games tebak gambar pada siswa kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 9. Hasil nilai belajar siklus II

No	Nama siswa	Skor	Keterangan
1	AD	90	Tuntas
2	SNR	60	Tidak tuntas
3	PI	30	Tidak tuntas
4	ZH	100	Tuntas
5	AH	100	Tuntas
6	AF	80	Tuntas
7	MMI	90	Tuntas
8	IR	30	Tidak tuntas
9	ARD	80	Tuntas
10	IS	90	Tuntas
11	AH	90	Tuntas
12	SN	70	Tuntas
13	IS	90	Tuntas
14	NR	100	Tuntas
15	SQ	90	Tuntas
16	AQ	100	Tuntas
17	IM	70	Tuntas
18	AAF	90	Tuntas
19	NH	100	Tuntas
20	NA	40	Tidak tuntas
21	FD	100	Tuntas
22	AR	90	Tuntas
23	MA	90	Tuntas
24	FA	100	Tuntas
25	RA	0	Tidak tuntas
26	HN	90	Tuntas
Jumlah		<b>2040</b>	
Rata-rata		<b>78,5</b>	
Ketuntasan		<b>80,8%</b>	

Sumber: Hasil analisis data (2020)

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui jumlah keseluruhan nilai pada siklus II adalah 2040. Sehingga diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 78,5. Dan presentase ketuntasan belajar sebesar 80,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan telah mencapai indikator keberhasilan. Hasil belajar antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik.

Tabel 10. Presentase kategori hasil peningkatan hasil belajar IPS melalui model kooperatif tipe TGT dengan media games tebak gambar siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat baik	80-100	18	69,23
Baik	70-79	3	11,53
Cukup	60-69	1	0,38
Kurang	50-59	0	0
Sangat kurang	0-49	4	15,38
<b>Total</b>		<b>26</b>	

Sumber: Hasil analisis data (2020)

Tabel 10 di atas menunjukkan terdapat 18 siswa atau 69,23% yang termasuk dalam kategori sangat baik, terdapat 3 siswa atau 11,53% yang termasuk dalam kategori baik, terdapat 1 siswa atau 0,38% yang termasuk dalam kategori cukup, dan terdapat 4 siswa atau 15,38% yang termasuk dalam ketegori sangat kurang.

Hasil pencapaian KKM siswa dalam penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan media games tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara pada siklus II siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 21 siswa (80,8%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 sebanyak 5 siswa (19,2%) dengan kategori tidak tuntas. Berikut diagram ketuntasan siswa siklus I kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara.



Gambar 4. Ketuntasan siswa siklus II

Diagram di atas menggambarkan siswa kelas IV pada siklus II telah berhasil atau memadai meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS melalui model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) hal ini disebabkan karena metode yang digunakan peneliti sudah tidak asing bagi siswa sehingga siswa dapat menyesuaikan terhadap cara mengajar yang peneliti lakukan.

#### d. Refleksi

Hasil penelitian pada aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara menunjukkan bahwa tindakan penelitian pada siklus II dikatakan berhasil dan lebih baik dari siklus I. Tingkat

keberhasilan hasil belajar siswa telah mencapai kriteria yang ditentukan yakni 70%, pada siklus II ini presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80,8%. Hasil observasi aktivitas siswa sudah mencapai kriteria yang ditetapkan. Ini disebabkan selama proses pembelajaran siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, tertib, dan bersemangat sehingga hasil yang diperoleh juga maksimal. Ini dibuktikan dengan perolehan hasil observasi aktivitas siswa yang memperoleh 93 pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya melalui metode kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *games* tebak gambar, peneliti menyimpulkan bahwa perbaikan yang dilakukan sudah berhasil karena semua indikator sudah terpenuhi.

## **4.2 Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 142 Tamboke Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada masing-masing siklus menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi hasil belajar mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya. Dari hasil observasi yang dilakukan, kreatifitas guru yang maksimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar berlangsung sudah dilaksanakan dengan cukup baik pada siklus I ke siklus II terbukti dengan perolehan peningkatan sebesar 19% yaitu pada siklus I sebesar 74% dan siklus II sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Hal ini terjadi setelah dilakukannya kembali perbaikan pada siklus II dengan pemberian motivasi kepada siswa, pendekatan secara langsung dan berdiskusi bersama siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 142 Tamboke kec. Sukamaju Kab. Luwu utara terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan dampak dari pemberian model pembelajaran kooperatif

dengan tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang berbasis belajar sambil bermain secara berkelompok. Hal ini diterapkan agar siswa mampu belajar bekerja sama dalam mengerjakan soal, melatih keberanian siswa dalam mengerjakan soal, dan terampil dalam mengerjakan soal.

Hasil perolehan data hasil belajar setelah dihitung, maka keberhasilan tes tindakan siklus I rata-rata hasil belajar sebesar 47,7 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 46%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai KKM dan juga persentase ketuntasan belajar belum tercapai. Hal ini terjadi dikarenakan pada siklus I siswa masih kesulitan dalam memahami konsep permainan tebak gambar. Peneliti berpendapat hal ini masih wajar dikarenakan proses pembelajaran yang masih asing bagi siswa dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) .

Pada siklus selanjutnya peneliti menjelaskan secara detail peraturan permainan dan konsep dari tebak gambar tersebut. Terbukti secara aktif siswa bersama teman kelompoknya menikmati dan secara langsung berdiskusi bersama. Sehingga data yang diperoleh pada siklus ini adalah rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,5 dengan ketuntasan belajar mencapai 80,8%. Hal ini menandakan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) .

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan indikator keberhasilan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 70%. Maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa adalah 78,5 dan ketuntasan belajar sebesar 80,8% telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) melalui media *games* tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 142 Tamboke kec. Sukamaju Kab. Luwu utara.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN 142 Tamboke kec. Sukamaju Kab. Luwu utara. Pembelajaran siklus I dan II peneliti menyiapkan permainan games tebak gambar sebagai alat pendukung dalam pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, suasana belajar jadi aktif dan tidak membosankan.

Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar IPS siswa yang meningkat setelah memberikan perbaikan pada proses siklus I. Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata siswa kelas IV sebesar 47,7 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 46%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu diadakannya perbaikan tindakan agar hasil pembelajaran dapat memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil dari perbaikan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya keberhasilan pembelajaran dengan penerapan kembali model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebesar 78,5 dan ketuntasan belajar mencapai 80,8%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS siswa kelas IV, maka disarankan yaitu :

1. Bagii guru
  - a. Guru hendaknya menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) secara rinci dan jelas.

- b. Guru hendaknya menyiapkan permainan yang menarik sehingga siswa tertarik dalam belajar sambil bermain tersebut
  - c. Guru hendaknya menyampaikan beberapa peraturan dan membuat kesepakatan dalam permainan dan turnamen sehingga pelajaran dapat dilakukan secara tertib dengan waktu yang efektif.
2. Bagi peneliti berikutnya

Sebagai referensi untuk menjadikan penelitian yang dilaksanakan akan lebih baik dari penelitian yang akan dilakukan peneliti sebelumnya. Diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan memerhatikan beberapa kelemahan dalam model pembelajaran TGT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, J,. (2013) *kenampakan Alam dan Buatan IPS*. Bandung: UPI PRESS
- Aqib, Zainal. (2007) *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung. Yrama widya
- Arikunto,S (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikonto, S,dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Baihaqi, Muhammad, *et.al.* (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Surabaya: LAPIS-PGMI
- Hanantika, R.(2017).*Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di SD Negeri 5 Wates Kulon Progo*.Skripsi:FMIPA UNY.
- Madjid, Abdul. (2007) *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekian Press
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Yogyakarta: Diva PRESS
- Purwanto,N.(2012).*Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasimin, 2012. *Pembelajaran IPS*. Salatiga: STAIN Salatiga press
- Sapriya, 2009. *Pendidikan IPS dan konsep Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo, dkk. 2008 *.Pendidikan IPS di sd*.edisi II Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudijono, 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. (1989). *Dasar Dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Sugiyono, (2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak
- Suprijono, A.(2016).*Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutoyo, Agung Leo. 2009, *IPS 4 untuk SD / MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Syarif, Mohammad. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Taniredja,T,dkk.(2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, Igak. Dan Kuswaya, Wihardit. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

# LAMPIRAN

# **MATERI BAHAN AJAR**

## **A. Kenampakan Alam Dan Keragaman Social Budaya**

### **1. Keanekaragaman kenampakan alam**

Kenampakan alam adalah segala sesuatu di alam atau segala sesuatu di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakan alam di bumi ini sangat beragam. Ada daratan, pegunungan, perairan, sungai, dan sebagainya. Oleh karena itu kehidupan sosial dan budayanya juga berbeda-beda. Karena keadaan alam erat kaitannya dengan kehidupan sosial dan budaya.

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok, yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan berupa perairan.

#### **a. Kenampakan alam di wilayah daratan**

Daratan adalah tempat dimana kita berpijak. wilayah daratan merupakan bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi air dan berbentuk padat. bentuk daratan bermacam-macam antara lain:

##### **a) Gunung**

Gunung merupakan bagian yang menonjol terdapat di bumi (bukit yang tinggi dan besar) dengan ketinggian lebih dari 600 – 1000 meter di atas permukaan laut. Ada dua macam gunung yaitu gunung berapi dan gunung tidak berapi. Gunung berapi menghasilkan barang-barang tambang seperti batu, pasir, belerang dan sumber air panas, Gunung berapi adalah gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus sedangkan gunung tidak berapi adalah gunung yang sudah tidak aktif lagi. Gunung dimanfaatkan sebagai pengatur iklim dan penyimpan air, dijadikan sebagai tempat wisata, material dari gunung berapi yang meletus dapat menyuburkan tanah dan pasirnya dapat digunakan sebagai bahan bangunan.

##### **b) Pegunungan**

Pegunungan merupakan rangkaian gunung yang saling menyambung satu sama lain, tinggi, luas dan memanjang dengan mencapai ketinggian lebih dari 700 meter di atas permukaan laut sehingga di daerah

pegunungan udaranya sangat sejuk dan segar. pegunungan sering dijadikan sebagai lahan pertanian seperti sayur-sayuran dan buah-buahan.

c) Dataran tinggi

Dataran tinggi merupakan wilayah dataran yang luas, relatif datar dan terletak pada ketinggian 300-600 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi berada di daerah pegunungan atau dikelilingi oleh bukit-bukit sehingga udaranya sangat dingin dan segar. Daerah pada dataran tinggi memiliki udara yang sejuk dengan pemandangan yang indah sehingga menyebabkan banyak orang mendirikan rumah-rumah atau vila sebagai tempat istirahat. Selain itu, dataran tinggi banyak dimanfaatkan sebagai lahan perkebunan seperti teh, kopi, bunga, sayuran dan sebagainya serta sebagai tempat pariwisata dan tempat peristirahatan

d) Dataran rendah

Dataran rendah merupakan wilayah dataran yang relatif datar, luas dan memiliki ketinggian kurang dari 200 meter di atas permukaan laut. Pada umumnya, daerah dataran rendah terdapat banyak aliran sungai dan keadaan udaranya panas. Dataran rendah dimanfaatkan sebagai tempat perkebunan tebu atau kelapa, lahan pertanian, industri dan pemukiman.

e) Lembah

Lembah adalah tanah rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai. Daerah lembah biasanya sangat subur sehingga cocok untuk pertanian. Namun, di daerah lembah sering terjadi banjir, karena daerahnya yang sangat rendah.

b. kenampakan alam di wilayah perairan

a.) sungai

Sungai merupakan bagian dari permukaan bumi yang rendah dan aliran air yang mengalir dari dataran tinggi menuju dataran rendah dan bermuara di laut. Sungai pada bagian awal berukuran kecil yang bermula dari daerah pegunungan. Sungai dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai tempat memelihara ikan dan digunakan untuk irigasi mengairi sawah. Selain itu, sebagai sarana transportasi yang menghubungkan antar daerah, sumber



tenaga listrik, perikanan, olahraga, dan rekreasi serta digunakan untuk pengangkutan kayu hasil penebangan dan pasar terapung.

b.) Danau

Danau merupakan permukaan bumi berupa cekungan di darat yang sangat luas dan digenangi oleh air yang dikelilingi daratan, danau alam merupakan danau yang terbentuk oleh peristiwa alam yaitu diantara letusan gunung api, pelarutan batuan kapur oleh air hujan dan gerakan kulit bumi. Danau dimanfaatkan sebagai tempat pengairan sawah, tempat memelihara dan penangkapan ikan, tempat persediaan air, dan objek wisata.

c.) Laut

Laut merupakan bagian permukaan bumi yang luas, digenangi air yang dalam dan paling rendah. Laut menghubungkan antar pulau yang satu dengan pulau lainnya. Kedalaman laut di wilayah Indonesia berbeda-beda, ada yang dalam maupun dangkal. Biasanya mencapai 1.000 meter atau lebih. Air laut rasanya asin karena mengandung garam. Di dalam laut terdapat banyak kehidupan antara lain tumbuhan laut, kerang dan beragam jenis ikan yang dapat diolah menjadi makanan dan obat-obatan. Laut di Indonesia sangat luas, melebihi luasnya daratan. Dua per tiga wilayah Indonesia berupa laut. Manfaat laut bagi kehidupan manusia sangat banyak yaitu dimanfaatkan untuk objek wisata, olahraga air, jalur transportasi. Laut merupakan penyumbang terjadinya hujan dan pengatur iklim, air laut diolah menjadi garam dan juga menghasilkan minyak bumi yang terdapat di tengah laut lepas.

d.) Selat

Selat merupakan perairan atau laut sempit yang berada di antara dua pulau. Kedalamannya berkisar antara 200-1.000 meter.

e.) Teluk

Teluk adalah bagian laut yang menjorok ke darat. Daerah yang berbatasan dengan laut, biasanya memiliki teluk. Teluk yang besar biasanya digunakan untuk pelabuhan. Contohnya, pelabuhan Sunda Kelapa yang terletak di Teluk Jakarta.

## 2. Gejala- Gejala Alam

### a. Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan lapisan permukaan bumi. Getaran itu disebabkan adanya retakan lapisan batuan di dalam bumi. Retakan lapisan batuan itu merupakan pusat gempa. Gempa bumi dapat menimbulkan bencana yang cukup parah. Karena terjadinya begitu tiba-tiba dan tidak dapat diperkirakan terlebih dahulu. Besar kecilnya akibat yang ditimbulkan oleh gempa bumi tergantung dari kekuatan gempa. Alat yang digunakan untuk mencatat getaran gempa disebut Seismograf. Ada beberapa macam gempa bumi. Di antaranya, yaitu gempa bumi yang disebabkan oleh aktivitas gunung api disebut gempa vulkanik. Dan gempa bumi yang disebabkan aktivitas lempeng tektonik disebut gempa tektonik.

### b. Gunung Meletus

Gunung meletus adalah gunung yang mengeluarkan cairan yang sangat panas yang berasal dari dalam perut bumi. Cairan yang sangat panas itu disebut *magma*. Pada waktu gunung meletus, magma itu disemburkan keluar. Magma yang disemburkan keluar itu disebut *lahar*. Ketika gunung api meletus, banyak sekali bahan yang dimuntahkan. Di antaranya adalah batu-batuan besar dan kecil yang disebut *Lapilli*. Selain itu, gunung api yang meletus juga mengeluarkan gas. Gas ini sangat berbahaya dan dapat mematikan. Sedangkan muntahan gunung api yang paling kecil adalah abu halus. Abu halus ini biasanya melayang-layang di udara membentuk awan. Namun, setelah turun hujan, abu ini sangat menyuburkan tanah. Beberapa tanda yang ditunjukkan oleh gunung api yang akan meletus, adalah:

1. Hawa disekitar gunung terasa panas.
2. Sering terjadi gempa di daerah sekitar gunung tersebut.
3. Banyak binatang yang turun gunung.
4. Sering terdengar suara gemuruh.

c. Banjir

Banjir adalah air yang mengalir dan meluap dalam jumlah yang sangat besar. Banjir dapat menggenangi daerah-daerah yang dilaluinya. Banjir biasanya terjadi pada musim hujan. Banjir juga dapat disebabkan oleh kebiasaan buruk manusia misalnya kebiasaan membuang sampah ke sungai dan ke selokan air. Dampak dari banjir untuk kehidupan manusia, yaitu :

1. Bangunan dan tempat tinggal serta harta benda rusak
2. Penduduk terpaksa mengungsi ke tempat lain
3. Jalan dan jembatan rusak
4. Timbulnya berbagai macam penyakit

d. Kekurangan air bersih

Selain gempa bumi, gunung meletus dan banjir peristiwa alam yang mengancam manusia adalah semakin berkurangnya persediaan air bersih.

**3. Perilaku Masyarakat dan Peristiwa Alam**

- a. Penebangan hutan secara liar
- b. Ladang berpindah
- c. Membuang sampah sembarangan

**4. Keragaman sosial Budaya Karena Keragaman Kenampakan Alam**

Keragaman sosial budaya Indonesia dipengaruhi oleh kondisi fisik di Indonesia. Bentuk permukaan bumi Indonesia yang tidak rata tersebut akan memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia. Keragaman sosial budaya tersebut menyangkut banyak hal. Seperti pola perilaku, mata pencaharian, adat istiadat, dan berbagai bentuk kesenian. Contohnya masyarakat yang tinggal di daerah pantai umumnya akan bekerja sebagai nelayan. Bentuk rumah masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan tentu akan berbeda dengan yang tinggal di daerah pantai. Masyarakat petani biasanya akan mengadakan perayaan adat setelah musim panen. Begitu pula dengan cara berpakaian dan kebiasaan masyarakatnya. Semua itu tidak dapat dipisahkan dengan keadaan alam dan lingkungan setempat.

**SILABUS DAN  
RENCANA PERANGKAT  
PEMBELAJARAN (RPP)**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

( RPP )

## SIKLUS I

**Sekolah** : SDN 142 Tamboke  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas/Semester** : IV/I  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

### I. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

### II. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya

### III. Indikator

- 1.2.1 Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam di wilayah daratan
- 1.2.2 menunjukkan contoh kenampakan alam di wilayah daratan di lingkungan sekitar
- 1.2.3 Mengetahui jenis-jenis kenampakan alam di wilayah perairan
- 1.2.4 menunjukkan contoh kenampakan alam di wilayah perairan di lingkungan sekitar

### IV. Tujuan Pembelajaran\*\*

1. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis kenampakan alam di wilayah daratan
2. Siswa dapat menunjukkan contoh kenampakan alam di wilayah daratandi lingkungan sekitar
3. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis kenampakan alam di wilayahperairan
4. Siswa dapat menunjukkan contoh kenampakan alam di wilayah perairan di lingkungan sekitar

### V. Materi Pokok

- Kenampakan alam dan keragaman sosial budaya

### VI. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Metode TGT (*Team Games Tournament*)

## VII. Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>b. Guru mengawali proses pembelajaran dengan berdoa</li> <li>c. Guru menanyakan kabar dan melakukan absensi</li> <li>d. Guru mempersilahkan siswa untuk menyiapkan alat tulis</li> <li>e. Guru menyiapkan media pembelajaran</li> <li>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan inti</b>	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru bertanya mengenai kenampakan alam disekitar yang berkaitan dengan materi</li> <li>b. Guru mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran</li> </ul> <p><b>Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan kenampakan alam</li> <li>b. Guru menjelaskan jenis-jenis kenampakan alam</li> <li>c. Guru menjelaskan kenampakan alam di wilayah daratan</li> <li>d. Guru menjelaskan kenampakan alam di wilayah perairan</li> <li>e. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang</li> <li>f. Guru menyiapkan media tebak gambar dengan model koopertaif tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) tentang materi kenampakan alam</li> <li>g. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencocokkan gambar dengan soal yang telah diberikan dan menjawab sesuai dengan materi kenampakan alam yang telah dijelaskan</li> <li>h. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan tentang hal hal yang belum diketahui siswa</li> <li>b. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi pembelajaran</li> <li>c. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan</li> </ul>	50 menit

	materi pembelajaran d. Guru memberikan soal evaluasi	
<b>Kegiatan akhir</b>	a. Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dengan bertanya tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan b. Guru menutup kegiatan pembelajaran, dan mengingatkan siswa untuk belajar materi pembelajaran selanjutnya. c. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	10 menit

### VIII. Media, Alat, Dan Sumber Belajar

1. Media dan alat
  - Gambar
  - LCD
2. Sumber belajar
  - Buku IPS kelas IV
  - Sumber yang relevan

### IX. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kreatif</b> : Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.</li> <li>▪ <b>Komunikatif</b> : Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam</li> <li>▪ Menunjukkan ciri-ciri sosial dan budaya di kabupaten/kota provinsi tempat tinggalnya</li> <li>▪ Menjelaskan keanekaragaman sosial di daerahnya</li> <li>▪ Menjelaskan keanekaragaman budaya di daerahnya</li> </ul>	- Tes Tulis	- Jawaban singkat (isian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kenampakan alam ada 2 jenis yaitu ....</li> <li>- Kenampakan alam ada dua yaitu buatan dan ....</li> <li>- Pabrik termasuk kenampakan alam ....</li> <li>- Pemandangan alam termasuk kenampakan alam ....</li> <li>- Wilayah yang lebih tinggi dari wilayah</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan tempat suku bangsa yang ada di daerahnya</li> <li>▪ Menunjukkan tempat budaya di daerahnya</li> </ul>			<p>sekitarnya dengan ketinggian 600-1000 mdpl disebut....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rangkaian gunung yang berkelompok dan berjajar di suatu wilayah yang luas disebut .....</li> <li>- Dataran yang sangat rendah dan cekung yang terdapat di kaki gunung atau kaki bukit disebut....</li> <li>- Di daerah dataran tinggi dan subur mayoritas masyarakat bekerja di bidang ....</li> <li>- Gunung terbagi atas dua jenis .....</li> <li>- 3 contoh kenampakan alam di wilayah daratan yaitu....</li> </ul>
--	--	--	--	---



## Format Kriteria Penilaian

### **PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

### **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

### **CATATAN :**

**Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.**

✍ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Tamboke, 25 Januari 2020

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**Irin Subekti. S.Pd**

**Idaryani. S.Pd**

**NIP : 19691007 199106 2 001**

**NIP : 19830109 201001 2 024**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**  
**SIKLUS II**

**Sekolah** : SDN 142 Tamboke  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas/Semester** : IV/I  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit

**A. Standar Kompetensi**

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya

**C. Indikator**

- 1.2.1 mengetahui peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di daerah setempat
- 1.2.2 mengetahui pola perilaku masyarakat yang dapat memengaruhi peristiwa alam di lingkungan sekitar
- 1.2.3 mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya disuatu daerah dalam hubungannya dengan kenampakan alam

**D. Tujuan Pembelajaran\*\***

- a. Siswa dapat mengetahui peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di daerah setempat
- b. mengetahui pola perilaku masyarakat yang dapat memengaruhi peristiwa alam di lingkungan sekitar
- c. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya disuatu daerah dalam hubungannya dengan kenampakan alam

**E. Materi Pokok**

- Kenampakan alam dan keragaman sosial budaya

**F. Metode Pembelajaran**

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Metode TGT (*Team Games Tournament*)

## G. Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>b. Guru mengawali proses pembelajaran dengan berdoa</li> <li>c. Guru menanyakan kabar dan melakukan absensi</li> <li>d. Guru mempersilahkan siswa untuk menyiapkan alat tulis</li> <li>e. Guru menyiapkan media pembelajaran</li> <li>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan inti</b>	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru bertanya mengenai materi yang telah di bahas minggu lalu yang berkaitan dengan materi</li> <li>b. Guru mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran</li> </ul> <p><b>Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial di daerah setempat</li> <li>b. Guru menunjukkan gambar gambar tentang peristiwa alam</li> <li>c. Guru menjelaskan pola perilaku masyarakat yang dapat memengaruhi peristiwa alam dilingkungan sekitar</li> <li>d. Guru menjelaskan keragaman sosial dan budaya disuatu daerah</li> <li>e. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang</li> <li>f. Guru menyiapkan media games tebak gambar dengan model koopertaif tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) tentang materi kenampakan alam</li> <li>g. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai peraturan permainan tebak gambar</li> <li>h. Setiap slide tebak gambar di wakili salah satu dari perwakilan anggota kelompok untuk menuliskan jawaban hasil dari diskusi mereka</li> <li>i. Kelompok yang menebak jawaban dengan benar akan mendapatkan reward atau penghargaan dari guru.</li> <li>j. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Konfirmasi</b></p>	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menanyakan tentang hal hal yang belum diketahui siswa</li> <li>b. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi pembelajaran</li> <li>c. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>d. Guru memberikan soal evaluasi</li> </ul>	
<b>Kegiatan akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dengan bertanya tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>b. Guru menutup kegiatan pembelajaran, dan mengingatkan siswa untuk belajar materi pembelajaran selanjutnya.</li> <li>c. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</li> </ul>	10 menit

#### H. Media, Alat, Dan Sumber Belajar

- a. Media dan alat
  - Gambar
  - LCD
- b. Sumber belajar
  - Buku IPS kelas IV
  - Sumber yang relevan

#### I. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Kreatif</b> : Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.</li> <li>▪ <b>Komunikatif</b> : Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi ciri-ciri dan manfaat kenampakan alam</li> <li>▪ Menunjukkan ciri-ciri sosial dan budaya di kabupaten/kota provinsi tempat tinggalnya</li> <li>▪ Menjelaskan keanekaragaman sosial di daerahnya</li> </ul>	- Tes Tulis	- Jawaban singkat (isian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebutan lain dari kenampakan alam adalah....</li> <li>- Kenampakan alam dibagi menjadi dua, yaitu kenampakan alam wilayah..... dan kenampakan alam wilayah .....</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan keanekaragaman budaya di daerahnya</li> <li>▪ Menunjukkan tempat suku bangsa yang ada di daerahnya</li> <li>▪ Menunjukkan tempat budaya di daerahnya</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- wilayah daratan yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter diatas permukaan laut .....</li> <li>- wilayah daratan rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai ....</li> <li>- tanah datar berpasir dipantai atau di tepi laut ....</li> <li>- aliran air yang besar yang terdapat di daratan dan terbentuk secara alami ....</li> <li>- genangan air yang dikelilingi dataran ....</li> <li>- air yang meluap dan mengalir dalam jumlah yang sangat besar dan biasa terjadi pada saat musim hujan .....</li> <li>- gunung merapi terletak di provinsi ....</li> <li>- Perbatasan antara daratan dan lautan disebut.....</li> </ul>
--	--	--	--	--

## Format Kriteria Penilaian

### **PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

### **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Tamboke, 28 Januari 2020**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**Irin Subekti. S.Pd**

**NIP : 19691007 199106 2 001**

**Idaryani. S.Pd**

**NIP : 19830109 201001 2 024**



**INSTRUMENT PENELITIAN  
HASIL BELAJAR**

Instrument Penelitian Hasil Belajar Siswa siklus I

TES ISIAN (JAWABAN SINGKAT)

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk instrument	Instrument/soal
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan kenampakan alam</li> <li>2. Membedakan kenampakan alam berdasarkan ciri-cirinya.</li> <li>3. Menjelaskan hubungan kenampakan alam, sosial, dan budaya dengan gejalanya</li> <li>4. Menyebutkan keragaman kenampakan alam di lingkungan provinsi jawa tengah</li> </ol>	tes tertulis	Isian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kenampakan alam ada 2 jenis yaitu ....</li> <li>2. Kenampakan alam ada dua yaitu buatan dan ....</li> <li>3. Pabrik termasuk kenampakan alam ....</li> <li>4. Pemandangan alam termasuk kenampakan alam ....</li> <li>5. Wilayah yang lebih tinggi dari wilayah sekitarnya dengan ketinggian 600-1000 mdpl disebut....</li> <li>6. Rangkaian gunung yang berkelompok dan berjajar di suatu wilayah yang luas disebut .....</li> <li>7. Dataran yang sangat rendah dan cekung yang terdapat di kaki gunung atau kaki bukit disebut....</li> <li>8. Di daerah dataran tinggi dan subur mayoritas masyarakat bekerja di bidang ....</li> <li>9. Gunung terbagi atas dua jenis ..... dan ....</li> <li>10. 3 contoh kenampakan alam di wilayah daratan yaitu....</li> </ol>

Instrument Penelitian Hasil Belajar Siswa siklus II

**Tes isian**

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk instrument	Instrument/soal
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan kenampakan alam</li> <li>2. Membedakan kenampakan alam berdasarkan ciri-cirinya.</li> <li>3. Menjelaskan hubungan kenampakan alam, sosial, dan budaya dengan gejalanya</li> <li>4. Menyebutkan keragaman kenampakan alam di lingkungan provinsi Jawa Tengah</li> </ol>	tes tertulis	Isian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebutan lain dari kenampakan alam adalah....</li> <li>2. Kenampakan alam dibagi menjadi dua, yaitu kenampakan alam wilayah..... dan kenampakan alam wilayah .....</li> <li>3. wilayah daratan yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter diatas permukaan laut .....</li> <li>4. wilayah daratan rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai ....</li> <li>5. tanah datar berpasir dipantai atau di tepi laut ....</li> <li>6. aliran air yang besar yang terdapat di daratan dan terbentuk secara alami ....</li> <li>7. genangan air yang dikelilingi dataran ....</li> <li>8. air yang meluap dan mengalir dalam jumlah yang sangat besar dan biasa terjadi pada saat musim hujan .....</li> <li>9. gunung Merapi terletak di provinsi ....</li> <li>10. Perbatasan antara daratan dan lautan disebut.....</li> </ol>

# **RUBRIK PENILAIAN**

Rubrik Penilaian tes isian (jawaban singkat) siklus I

No	Butir pertanyaan	Bobot soal	Jawaban	Nilai akhir
1.	Kenampakan alam ada 2 jenis .....	2	Kenampakan alam daratan dan perairan	
2.	Kenampakan alam ada dua yaitu buatan dan ...	2	alami	
3.	Pabrik termasuk kenampakan alam .....	2	buatan	
4.	Pemandangan alam termasuk kenampakan alam....	2	Alami	
5.	Wilayah yang lebih tinggi dari wilayah sekitarnya dengan ketinggian 600-1000 mdpl disebut.....	2	Gunung	
6.	Rangkaian gunung yang berkelompok dan berjajar di suatu wilayah yang luas disebut.....	2	pegunungan	
7.	Dataran yang sangat rendah dan cekung yang terdapat di kaki gunung atau bukit disebut...	2	Lembah	
8.	di daerah dataran tinggi dan subur mayoritas masyarakat bekerja dibidang ....	2	pertanian	
9.	Gunung terbagi atas dua jenis .... dan ....	2	Gunung berapi dan gunung tidak berapi	
10.	3 contoh kenampakan alam di wilayah daratan yaitu ...	2	Gunung, pegunungan, lembah.	

Sumber : Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi

Aksara,2003

Jika peserta didik mampu menjawab dengan benar maka mendapatkan skor 2

Jika peserta didik menjawab salah maka mendapatkan skor 0

Penentuan nilai :

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian tes isian (jawaban singkat) siklus II

No	Butir pertanyaan	Bobot soal	Jawaban	Nilai akhir
1.	Sebutan lain dari kenampakan alam adalah....	2	Benteng alam	
2.	Kenampakan alam dibagi menjadi dua, yaitu kenampakan alam wilayah..... dan kenampakan alam wilayah .....	2	Daratan dan perairan	
3.	wilayah daratan yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter diatas permukaan laut .....	2	Daratan tinggi	
4.	wilayah daratan rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai ....	2	Lembah	
5.	tanah datar berpasir dipantai atau di tepi laut ....	2	Pesisir	
6.	aliran air yang besar yang terdapat di daratan dan terbentuk secara alami ....	2	Sungai	
7.	genangan air yang dikelilingi dataran ....	2	Danau	
8.	air yang meluap dan mengalir dalam jumlah yang sangat besar dan biasa terjadi pada saat musim hujan .....	2	Banjir	
9.	gunung merapi terletak di provinsi ....	2	Jawa tengah	

10.	Perbatasan antara daratan dan lautan disebut.....	2	pantai	
-----	---	---	--------	--

Sumber : Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003

Jika peserta didik mampu menjawab dengan benar maka mendapatkan skor 2

Jika peserta didik menjawab salah maka mendapatkan skor 0

Penentuan nilai :

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



# **SOAL TES PENELITIAN**

## SOAL TES SIKLUS I

Nama :
Kelas :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan benar !

1. Kenampakan alam ada 2 jenis yaitu .....
2. Kenampakan alam ada dua yaitu buatan dan .....
3. Pabrik termasuk kenampakan alam .....
4. Pemandangan alam termasuk kenampakan alam .....
5. Wilayah yang lebih tinggi dari wilayah sekitarnya dengan ketinggian 600-1000 mdpl disebut....
6. Rangkaian gunung yang berkelompok dan berjajar di suatu wilayah yang luas disebut .....
7. Dataran yang sangat rendah dan cekung yang terdapat di kaki gunung atau kaki bukit disebut....
8. Di daerah dataran tinggi dan subur mayoritas masyarakat bekerja di bidang....
9. Gunung terbagi atas dua jenis ..... dan .....
10. 3 contoh kenampakan alam di wilayah daratan yaitu .....

## SOAL TES SIKLUS II

Nama	:
Kelas	:

**Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat dan benar !**

1. Sebutan lain dari kenampakan alam adalah....
2. Kenampakan alam dibagi menjadi dua, yaitu kenampakan alam wilayah..... dan kenampakan alam wilayah .....
3. wilayah daratan yang memiliki ketinggian lebih dari 500 meter diatas permukaan laut .....
4. wilayah daratan rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai ....
5. tanah datar berpasir dipantai atau di tepi laut ....
6. aliran air yang besar yang terdapat di daratan dan terbentuk secara alami .....
7. genangan air yang dikelilingi dataran ....
8. air yang meluap dan mengalir dalam jumlah yang sangat besar dan biasa terjadi pada saat musim hujan .....
9. gunung merapi terletak di provinsi .....
10. Perbatasan antara daratan dan lautan disebut.....

# **LEMBAR OBSERVASI**

Lembar Observasi Siswa siklus I

No	Aspek yang diamati	Pengamatan Guru					catatan
		SB	B	C	K	B	
	Siswa menjawab salam	5					
	Siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa	5					
	Siswa menjawab kabar guru	5					
	Siswa menyiapkan alat tulis	5					
	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			3			
	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru				2		
	Siswa menyebutkan kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya			3			
	Siswa terlibat bersama-sama mencari informasi mengenai materi			3			
	Siswa mencoba berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah				2		
	Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran			3			
	Siswa membentuk kelompok	5					
	Siswa mengikuti permainan tournament	5					

	Siswa memperhatikan guru mengenai penjelasan permainan	<b>5</b>					
	Siswa bertanya mengenai materi yang belum diketahui			<b>3</b>			
	Siswa mendengarkan arahan guru			<b>3</b>			
	Siswa mengerjakan soal evaluasi	<b>5</b>					
	Siswa mendengarkan kesimpulan dari materi yang disampaikan guru	<b>5</b>					
	Siswa menjawab salam dari guru	<b>5</b>					

Lembar Observasi Siswa siklus II

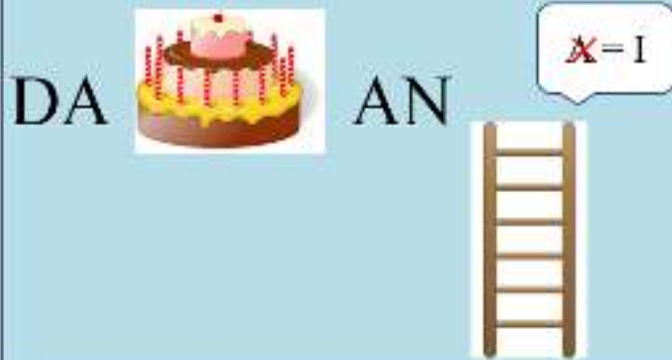
No	Aspek yang diamati	Pengamatan Guru					catatan
		SB	B	C	K	B	
	Siswa menjawab salam	5					
	Siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa	5					
	Siswa menjawab kabar guru	5					
	Siswa menyiapkan alat tulis	5					
	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		4				
	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru		4				
	Siswa menyebutkan kenampakan alam dan keberagaman sosial budaya	5					
	Siswa terlibat bersama-sama mencari informasi mengenai materi		4				
	Siswa mencoba berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah		4				
	Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran	5					
	Siswa membentuk kelompok	5					
	Siswa mengikuti permainan tournament	5					
	Siswa memperhatikan		4				

	guru mengenai penjelasan permainan						
	Siswa bertanya mengenai materi yang belum diketahui	<b>5</b>					
	Siswa mendengarkan arahan guru	<b>5</b>					
	Siswa mengerjakan soal evaluasi	<b>5</b>					
	Siswa mendengarkan kesimpulan dari materi yang disampaikan guru	<b>5</b>					
	Siswa menjawab salam dari guru	<b>5</b>					



# **MEDIA GAMES TEBAK GAMBAR**

Wilayah daratan yang mempunyai ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut



Bukit yang sangat besar dan menjulang tinggi serta memiliki puncak dan lereng dengan tinggi 600-1500 m di atas permukaan laut



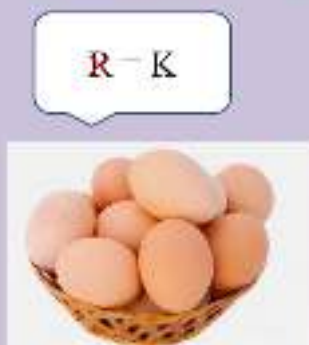
Wilayah daratan rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai



Tanah datar berpasir dipantai atau ditepi laut,



Bagian laut yang menjorok ke daratan



Genangan air yang di kelilingi dataran



bagian permukaan bumi yang luas, dignangi air yang dalam dan menghubungkan antar pulau yang satu dengan pulau lainnya

~~MDC~~



~~BXL~~



air yang mengalir dan meluap dalam jumlah yang sangat besar dan biasa terjadi pada musim hujan



~~X~~ = R



perairan atau laut sempit yang berada di antara dua pulau

~~LANG~~



~~DA~~



Getaran yang menyebabkan banyak kerusakan

G

4



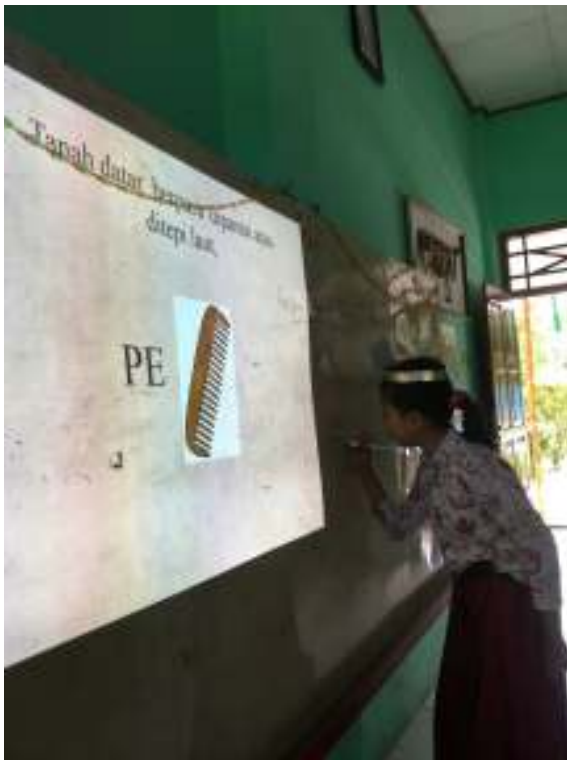
# **HASIL TEST BELAJAR**

**FOTO-FOTO KEGIATAN  
PEMBELAJARAN**

Proses belajar mengajar siklus I



Proses belajar mengajar siklus II



Mengerjakan soal tes siklus I dan siklus II





Pemberian hadiah kepada kelompok yang menang dan foto bersama



# **PERSURATAN**



**UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
NOMOR: 10464/D/FKIP-UNCP/X/2019  
TENTANG  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING PENELITIAN DAN PENULISAN SKRIPSI  
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi bagi mahasiswa, maka dipandang perlu menetapkan dosen pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Keputusan Mendiknas No.095/D/O/2005 tanggal 06 Juli 2005 tentang Status Terdaftar Univ. Cokroaminoto Palopo;  
4. Statuta Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Memperhatikan : Pengajuan judul skripsi **Sdr. Anna NPM 1601414428** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan Tema "Meningkatkan Hasil Belajar IPS".

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :  
Perlama : Menunjuk Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa tersebut diatas  
Dr. Sche Madearnin, M.Pd. (Pembimbing I)  
Juwita Crestiani M, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)
- Kedua : Surat Keputusan ini berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan didalamnya akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palopo  
Pada Tanggal : 21 Oktober 2019  
Dekan,



*R. S.*  
Dr. Rusdiana Junaid, M. Hum., MA  
NIP. 19680824 199403 2 003

Tembusan disampaikan dengan hormat kepada:

1. Rektor UNCP
2. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO

Jl. Latsumacelling No. 9 B Kota Palopo Sulawesi Selatan  
Tlp. 0471-23421 Website <http://www.uncp.ac.id>

Nomor : 019/FKIP-UNCP/1/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan izin melakukan penelitian

Palopo, 13 Januari 2020

Kepada Yth.  
Kepala SDN 142 Tamboko Kab. Lawa Utara  
di-  
Tempat

Dengan Hormat,  
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian bagi yang tersebut dibawah ini:

Nama	: Anna
NIM	: 1601414428
Tempat/Tanggal Lahir	: Tamboko, 05 Agustus 1998
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat	: Jl. Ahmad Razak Kota Palopo
Tempat Penelitian	: SDN 142 Tamboko Kab. Lawa Utara
Waktu Penelitian	: 20 Januari-20 Februari 2020

Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan surat izin melakukan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin guna menyusun karya ilmiah (Skripsi) yang berjudul **"Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboko"**.

Atas bantuan dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

A.n. Dekan FKIP,  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Muh. Affan Rurudhara, S.Pd., M.Pd. |  
NIDN. 0917048901

Tembusan disampaikan kepada yang terhormat:  
1. Rektor UNCP (Sebagai Laporan)  
2. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SDN 142 TAMBOKE**

*Alamat: Tamboke, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara*

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

NOMOR :010/DIKBUD/UPT SDN 142/II/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Irin Subekti, S.Pd**  
NIP : 19691007 199106 2 001  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama : **Anna**  
NIM : 1601414428  
Tempat/Tgl. Lahir : Tamboke, 05 Agustus 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Fakultas/Jurusan : FKIP/PGSD  
Jenjang Program : S1

Telah melaksanakan penelitian di SDN 142 Tamboke dalam rangka menyusun skripsi sebagai mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo dengan judul **"Penerapan Model Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) Dengan Media Games Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke"** mulai dari tanggal 20 Januari – 20 Februari 2020.

Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tamboke, 11 Februari 2020  
Kepala SDN 142 Tamboke,  
  
**Irin Subekti, S.Pd**  
19691007 199106 2 001