



**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA  
LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI  
SDN KEBONSARI 01 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Siti Himmatul Aliyah  
NIM 110210204053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**



**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA  
LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI  
SDN KEBONSARI 01 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Siti Himmatul Aliyah  
NIM 110210204053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

**PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Ayahanda Sudibyو dan Ibunda Siti Chorimatul Choiriyah yang tercinta, terima kasih atas untaian do'a, kasih sayang, nasihat, kesabaran serta pengorbanan yang telah mengiringi langkahku selama ini;
- 2) guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, terima kasih telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang kubanggakan.

**MOTTO**

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan; 7. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain;*

*8. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”*

*(Terjemahan Q.S. Surat Al-Insyirah ayat 6-8)\**

---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. Al Qur'an dan Terjemahannya. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Himmatul Aliyah

NIM : 110210204053

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juli 2015

Yang menyatakan,

Siti Himmatul Aliyah

NIM 110210204053

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA  
LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI  
SDN KEBONSARI 01 JEMBER**

Oleh

**Siti Himmatul Aliyah  
NIM 110210204053**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd.**

**Dosen Pembimbing II : Hj. Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd.**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA  
LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI  
SDN KEBONSARI 01 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa** : Siti Himmatul Aliyah  
**NIM** : 110210204053  
**Angkatan tahun** : 2011  
**Daerah Asal** : Jember  
**Tempat, tanggal lahir** : Jember, 24 Oktober 1992  
**Jurusan/ program** : Ilmu Pendidikan/PGSD

**Disetujui Oleh**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Rahayu, M.Pd.**  
NIP. 19531226 198203 2 001

**Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19770915 200501 2 001



**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Jum’at

tanggal : 7 Agustus 2015

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Yavuk Mardiaty, M.A.**

NIP 19580614 198702 2 001

Anggota I,

**Hj. Chumi Zahroul F., S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19770915 200501 2 001

Anggota II,

**Drs. Sihono, M.Pd.**

NIP 19520506 198303 1 003

**Dra. Rahayu, M.Pd.**

NIP 19531226 198203 2 001

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember,

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.**

NIP 19540501 198303 1 005



## RINGKASAN

**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember;** Siti Himmatul Aliyah, 110210204053; 2015: 56 halaman; Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang beraneka ragam dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehari-hari, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dikarenakan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengemas materi yang disajikan dalam bentuk permainan, yang menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung dan dapat mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kebonsari 01 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 01 Jember. Subyek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kebonsari 01 Jember yang terdiri dari kelas VA dan VB yang berjumlah 89 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimental dengan desain penelitian ini adalah *pre-test post-test control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumen, namun metode observasi tidak digunakan untuk menganalisis hasil belajar. Analisis data yang digunakan berupa beda *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara random, sebelum melakukan

pengacakan dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui homogen tidaknya kemampuan awal kedua kelas tersebut dengan menggunakan nilai UTS semester genap.

Hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 16.00 mendapatkan harga  $t_o = 0,568$ , selanjutnya harga  $t_o$  dikonsultasikan dengan harga  $t_{tabel}$ , diketahui  $db_d = 89 - 2 = 87$  pada taraf signifikansi 5% sehingga nilai  $t_{tabel} = 1,991$ . Berdasarkan nilai  $t_{tabel} = 1,991$  dan nilai  $t_o = 0,568$ , maka  $t_o < t_{tabel}$  yaitu  $0,568 < 1,991$ . Diperoleh hasil bahwa tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara kelas VA dan VB, hal ini menunjukkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan adalah homogen. Berdasarkan hasil pengacakan tersebut, kelas VA menjadi kelas eksperimen dan kelas VB menjadi kelas kontrol.

Data yang dianalisis berupa nilai selisih *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB). Beda nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. hasil perhitungan menggunakan rumus uji-t dengan menggunakan SPSS 16.00 diperoleh hasil yaitu  $t_{hitung} = 7,953$ , harga ini kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 87$  pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga  $t_{tabel} = 1,991$ . Berdasarkan analisis tersebut diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,953 > 1,991$ , dengan demikian hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini diharapkan menjadi alternative pembelajaran inovatif bagi guru, bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang selalu tercurahkan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Drs. H. Moh Hasan, M,Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. H. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Dra. Rahayu, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Hj. Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II;
6. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. selaku Dosen Pembahas dan Drs. Sihono, M.Pd. selaku Dosen Penguji;
7. Kepala Sekolah dan Guru Kelas V SDN Kebonsari 01 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
8. sahabat saya Nurul, Arif, Dwi, Ika, Niken, Ocik, Andri, Ella, dan Firda yang telah berbuat baik, membantu dan memberikan dukungan;

9. teman-temanku program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 yang selalu menemani perjalanan kuliah hingga saat ini, baik dalam keadaan suka maupun duka;
10. berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah Swt. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, Juli 2015

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSUTUJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013</b> .....	6
<b>2.2 Model Pembelajaran Kooperatif</b> .....	7
<b>2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT)</b> .....	9
<b>2.4 Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT</b> <b>dalam Pembelajaran Tematik</b> .....	16
<b>2.5 Hasil Belajar</b> .....	18



2.6 Penelitian Terdahulu .....	21
2.7 Kerangka Berpikir .....	22
2.8 Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
3.3 Subjek Penelitian .....	28
3.3.1 Populasi .....	28
3.3.2 Penentuan Sampel .....	28
3.4 Definisi Operasional .....	32
3.5 Persyaratan Penelitian .....	33
3.6 Prosedur Penelitian .....	34
3.7 Metode Pengumpulan Data .....	37
3.7.1 Observasi .....	37
3.7.2 Dokumentasi .....	37
3.7.3 Tes .....	37
3.8 Pengembangan Instrumen Tes .....	38
3.8.1 Uji Validitas .....	38
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	40
3.9 Metode Analisis Data .....	43
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	45
4.2 Analisis Data .....	47
4.3 Pembahasan .....	49
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	53



<b>5.2 Saran</b> .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	55



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif.....	8
2.2 Contoh kriteria penentuan penghargaan kelompok .....	14
2.3 Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Tematik.....	16
3.1 Analisis hasil t observasi.....	29
3.2 Hasil uji homogenitas .....	31
3.3 Hasil validitas soal .....	38
3.4 Analisis data untuk korelasi product moment.....	41
3.5 Penafsiran hasil uji reliabilitas tes.....	43
4.1 Ringkasan uji homogenitas .....	45
4.2 Perhitungan uji homogenitas dengan SPSS 16.00 .....	46
4.3 Ringkasan uji-t.....	47
4.4 Perhitungan uji-t dengan menggunakan SPSS 16.00.....	48

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Aturan Permainan .....	12
2.2 Pembagian kelompok <i>tournament</i> .....	14
2.3 Kerangka berpikir .....	24
3.1 Desain penelitian <i>pre-test post-test control group design</i> .....	27
3.2 Diagram alur penelitian.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN .....	57
LAMPIRAN B. NILAI UTS.....	59
LAMPIRAN C. RPP KELAS EKSPERIMEN.....	67
LAMPIRAN D. RPP KELAS KELAS KONTROL.....	85
LAMPIRAN E. MATERI.....	101
LAMPIRAN F. GAMBAR.....	114
LAMPIRAN G. LEMBAR KERJA KELOMPOK .....	117
LAMPIRAN H. LEMBAR KERJA SISWA.....	120
LAMPIRAN I. KISI-KISI SOAL .....	122
LAMPIRAN J. SOAL UNTUK UJI VALIDITAS.....	125
LAMPIRAN K. UJI VALIDITAS.....	135
LAMPIRAN L. RELIABILITAS .....	137
LAMPIRAN M. SOAL <i>PRE-TEST POST-TEST</i> .....	141
LAMPIRAN N. KARTU SOAL TURNAMENT .....	160
LAMPIRAN O. LEMBAR SKOR PERMAINAN TGT .....	178
LAMPIRAN P. DAFTAR NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST.....	179
LAMPIRAN Q. PERHITUNGAN UJI- $t$ .....	183
LAMPIRAN R. FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN .....	190
LAMPIRAN S. SURAT IZIN PENELITIAN .....	193
LAMPIRAN T. SURAT KETERANGAN.....	194
LAMPIRAN U. BIODATA MAHASISWA .....	195

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembelajaran, manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013 dan KTSP. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Terutama mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan pada mata pelajaran lain dalam bentuk tema.

Ilmu pengetahuan sosial, yang disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013:137). Tujuan utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2013:145).

Pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multi kurikulum, yaitu pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan Mamat (dalam Prastowo, 2013:125). Pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya. Menurut Prastowo (2013:223) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema yang masih berkaitan dengan kehidupan siswa agar dapat memecahkan masalah kehidupan secara mandiri.

Kenyataan yang terjadi di SDN Kebonsari 01 dari hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2014 diperoleh data bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru, sehingga siswa tidak aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru. Hasil dokumen dari hasil belajar siswa masih tergolong rendah, nilai Ujian Tengah Semester kelas V semester genap tahun pelajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa kelas VA dari 46



siswa sebesar 63% (29 siswa) mendapatkan nilai  $< 67$ , sedangkan 37% (17 siswa) mendapatkan nilai  $\geq 67$  dan kelas VB dari 65% (28 siswa) mendapatkan nilai  $< 67$ , sedangkan 35% (15 siswa) mendapatkan nilai  $\geq 67$  (Lampiran B).

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Menggunakan model pembelajaran yang beraneka ragam dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehari-hari, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Slavin (dalam Trianto, 2007:49) mengemukakan beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, antara lain: *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Group Investigation*, *Jigsaw*, *Team Acceleration Instruction (TAI)*, *Team Games Tournament (TGT)*, dan pendekatan structural yang meliputi *Think Pair Share (TPS)*, dan *Number Head Together (NHT)*.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, dikarenakan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengemas materi yang disajikan dalam bentuk permainan, yang menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling membantu sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, sehingga siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya, Priyanto (dalam Wena, 2010:189). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

*Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, dan jenis kelamin yang berbeda, Yasa (dalam Ernawati, dkk, 2012). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memotivasi belajar siswa lebih tinggi dan juga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Takhqiqi (dalam Joniansyah, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kebonsari 01 Jember”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya:

Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kebonsari 01 Jember Tahun Ajaran 2014/2015?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kebonsari 01 Jember Tahun Ajaran 2014/2015.

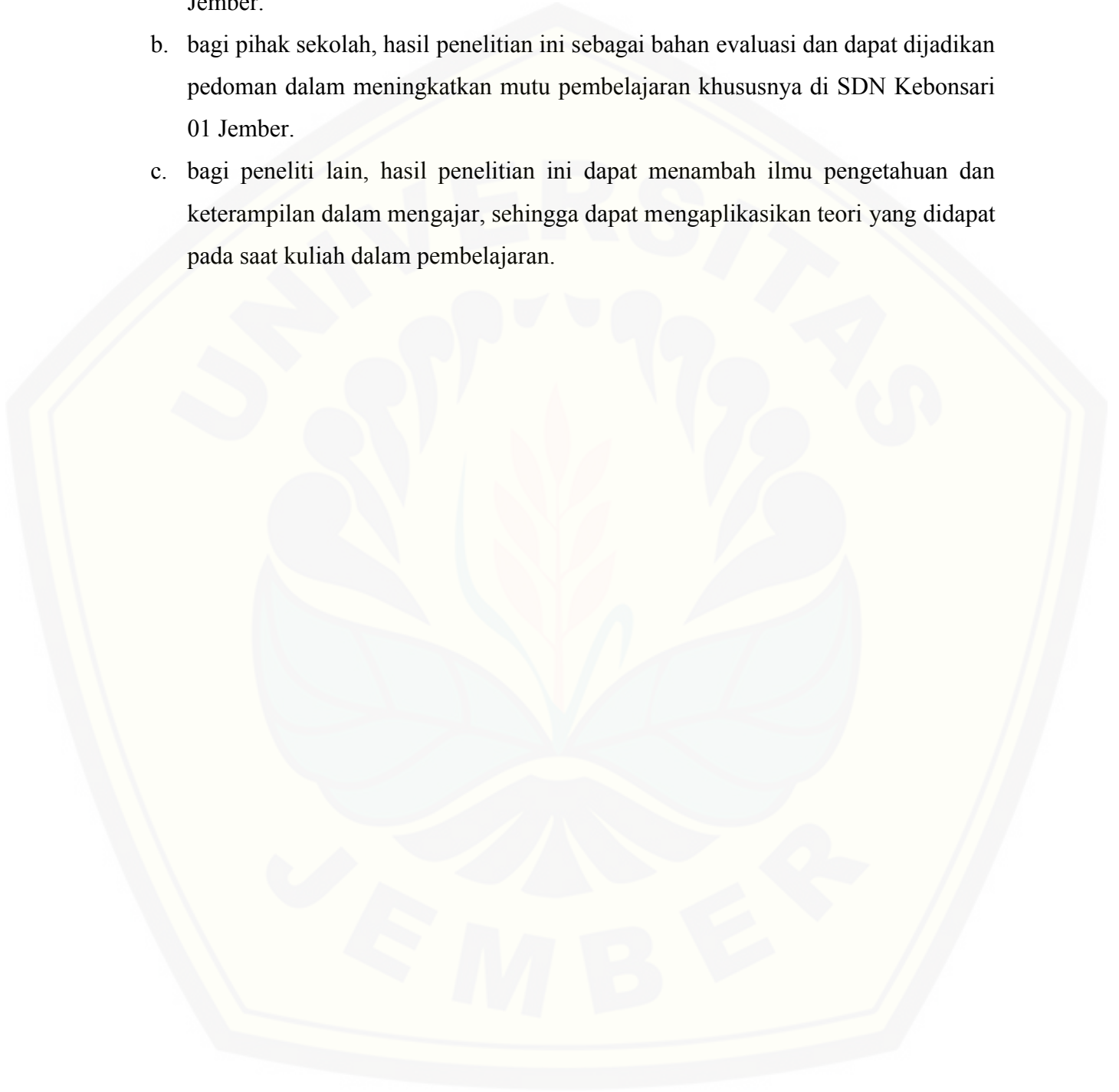
### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam memilih model pembelajaran, khususnya pada materi IPS yang tepat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi dan menyenangkan sehingga

memperoleh hasil belajar yang memuaskan, terutama di SD Negeri Kebonsari 01 Jember.

- b. bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dan dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu pembelajaran khususnya di SDN Kebonsari 01 Jember.
- c. bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, sehingga dapat mengaplikasikan teori yang didapat pada saat kuliah dalam pembelajaran.





## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan Pembelajaran IPS pada kurikulum 2013, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

### 2.1 Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013

Ilmu pengetahuan sosial, yang disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013:137). Tujuan utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2013:145).

Kurikulum 2013 di kelas I, II, dan III, kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan ke kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Matematika, sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI, kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdiri sendiri, sehingga pendekatan integrasinya adalah multi-disipliner, walaupun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap matapelajaran masih memiliki kompetensinya sendiri.



## 2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lainnya, Priyanto (dalam Wena, 2010:189). Pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan, sehingga siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya.

Slavin (terjemahan Yusron, 2008:8) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, dan kemampuan akademik, kemudian mereka secara bersama-sama saling membantu sosial menyelesaikan tugas-tugasnya yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif di dalam kelompok. Ini artinya siswa boleh bertukar ide dan memeriksa ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam. Pembelajaran hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan (motivasi) untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran. Slavin (dalam Prastowo, 2013:78).

Karakteristik pembelajaran kooperatif ini adalah pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama. Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila:

1. guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual;
2. guru menghendaki pemerataan;
3. guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri;
4. guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif; dan
5. guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan. Rusman (dalam Prastowo, 2013:78-79).



Unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran *cooperative learning* menurut Laundren (terjemahan Yusron, 2008:13) yaitu:

- a. para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi;
- b. para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama;
- c. para siswa berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok;
- d. para siswa harus diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan berpengaruh terhadap evaluasi kelompok;
- e. para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar;
- f. setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Ibrahim dkk (Trianto, 2007:48) terdapat enam langkah utama tahapan dalam pembelajaran *cooperative learning*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Langkah-langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Fase-1</b> Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Pengajar menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar	Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran
<b>Fase-2</b> Menyajikan informasi	Pengajar menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan	Siswa memperhatikan dan mencatat informasi yang diberikan oleh guru
<b>Fase-3</b> Mengorganisaikan siswa ke dalam kelompok belajar	Pengajar menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membentuk	Siswa membentuk kelompok sesuai yang diinformasikan guru

Langkah-langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien	
<b>Fase-4</b> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pengajar membimbing kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas	Siswa bertanya tentang hal yang belum dimengerti
<b>Fase-5</b> Evaluasi	Pengajar mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya untuk ditanggapi oleh kelompok lain
<b>Fase-6</b> Memberi penghargaan	Pengajar mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Siswa mendapat penghargaan dari guru

Slavin (dalam Trianto, 2007:49) mengemukakan beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, antara lain: *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Group Investigation*, *Jigsaw*, *Team Acceleration Instruction (TAI)*, *Team Games Tournament (TGT)*, dan pendekatan structural yang meliputi *Think Pair Share (TPS)*, dan *Number Head Together (NHT)*. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

### 2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh peneliti adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* merupakan 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, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan model permainan kepada siswa. Melalui permainan yang dilakukan secara kelompok, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa karena diselingi dengan permainan. (Ernawati, dkk, 2012).

Pembelajaran kooperatif model TGT menekankan belajar kelompok kecil 4-5 orang yang anggotanya heterogen, dimana peranan guru pada saat penyampaian materi pelajaran adalah dengan memberikan situasi yang sesuai dengan lingkungan yang dipahami siswa. Ketika telah melakukan belajar kelompok diadakan turnamen akademik yang terdiri dari turnamen individu dan turnamen antar kelompok. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Slavin (terjemahan Yusron, 2005:166) sebagai berikut.

1) Penjelasan Materi (*Class presentation*)

Guru pada tahap awal menyampaikan materi secara klasikal mengenai materi yang akan diajarkan.

2) Kelompok Belajar (*Team*)

*Team* terdiri dari 4-5 orang siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Pada tahap inilah siswa saling berdiskusi atau bertukar pikiran dan pengalaman untuk memecahkan suatu masalah.

3) Permainan (*Game*)

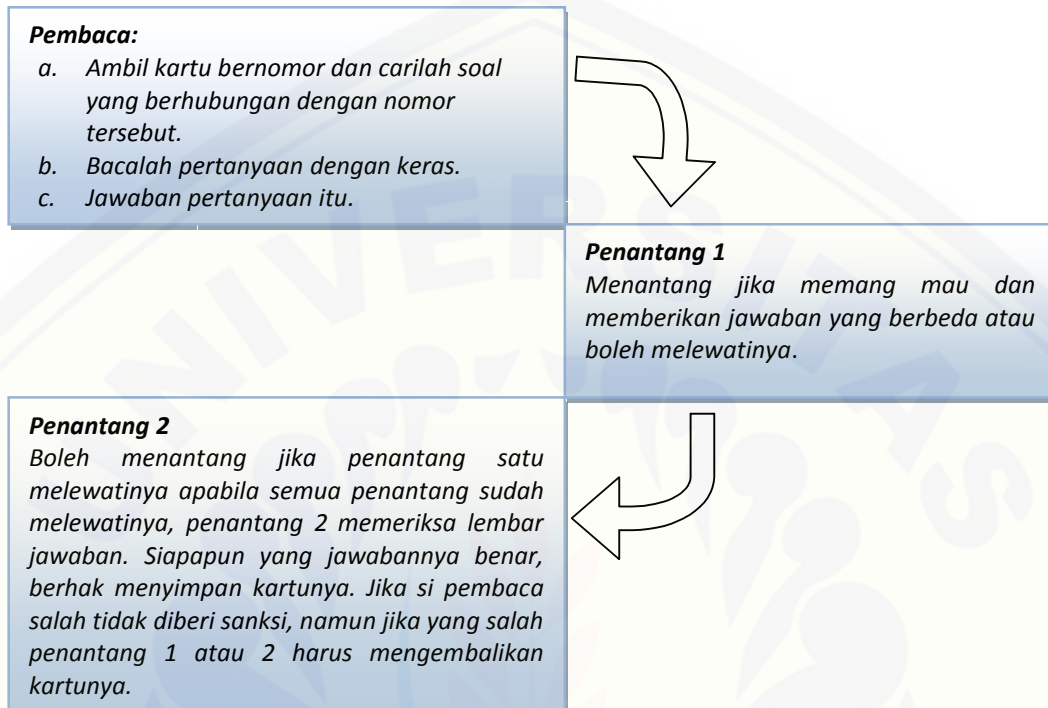
*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari penjelasan materi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan empat sampai lima orang yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing siswa dalam sebuah meja *tournament* mengambil sebuah kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Saat permainan tersebut dimulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil kartu paling atas. Ia kemudian membaca dengan kertas pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut, termasuk pilihan jawaban apabila pertanyaan tersebut berbentuk pilihan ganda, kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang ia baca dan apabila ia ragu terhadap jawabannya diperbolehkan menerka karena apabila jawaban pembaca salah tidak dikenai hukuman.

Jika pembaca tersebut telah selesai memberikan sebuah jawaban, siswa di sebelah kirinya yang disebut penantang pertama, memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda atau setuju pada pembaca. Jika ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan kartu yang berhasil dikumpulkan apabila jawaban mereka salah, apabila setiap orang telah terjawab, atau pas maka pemain disebelah kanan pembaca yang disebut penantang kedua mencocokkan dengan lembar jawaban dan membacakan jawaban tersebut dengan keras. Pemain yang menjawab dengan benar menyimpan kartu tersebut. Jika ada penantang memberikan jawaban salah, maka ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya ke tumpukan kartu, apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan. Ketika permainan telah selesai, para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada Lembar Skor Permainan



Gambar 2.1 Aturan Permainan



Sumber: Slavin (terjemahan Yusron, 2005:173)

#### 4) Pertandingan (*Tournament*)

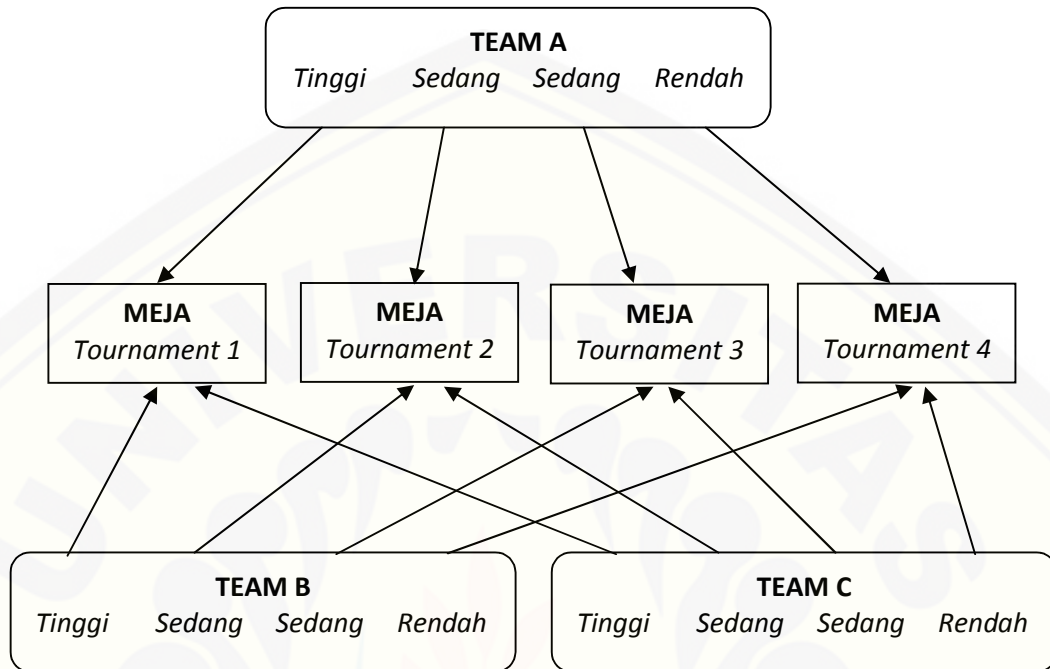
*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung, Slavin (terjemahan Yusron, 2005:166). Siswa yang telah dibagi menurut kelompok bergabung dengan anggota kelompoknya. *Tournament* ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. *Tournament* ini berfungsi sebagai *review* materi pelajaran.

Turnamen itu biasanya dilaksanakan pada akhir minggu, setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Turnamen pertama, guru menetapkan 4 atau 5 siswa yang memiliki kemampuan akademik peringkat atas dalam kinerja sebelumnya dalam satu meja, yang selanjutnya disebut meja Turnamen, artinya meja turnamen 1 ditempati oleh

4 atau 5 siswa dengan peringkat akademik tertinggi berdasarkan kinerja sebelumnya. Selanjutnya 4 atau 5 siswa berikutnya yang memiliki kemampuan akademik peringkat menengah dalam kinerja sebelumnya ditempatkan dalam satu meja, yang selanjutnya disebut turnamen 2, dan seterusnya. Mereka bertanding dengan lawan seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.

Setelah minggu pertama, siswa dapat berpindah meja bergantung pada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 1. Siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama, sedangkan siswa yang mendapat skor paling rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 3. Jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke “atas” atau ke “bawah” sampai mereka berada pada tingkat yang benar.



Gambar 2.2 Pembagian Kelompok *Tournament*

Sumber: Slavin (terjemahan Yusron, 2005:168)

#### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Ketika siswa telah selesai mengikuti *game*, siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil skor, nilai ini kemudian dijumlahkan dengan nilai anggota kelompok awal. Kelompok yang nilainya paling tinggi akan mendapat penghargaan dari guru. Penghargaan biasanya berupa ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis dan lain sebagainya.

Menurut Slavin (terjemahan Yusron, 2005:175) , penghargaan diberikan jika telah melewati kriteria sebagai berikut.

Tabel 2.2 Contoh kriteria penentuan penghargaan kelompok

Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Secara umum pembelajaran kooperatif tipe TGT sama dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Perbedaannya yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu sehingga para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, para siswa yang berprestasi rendah disetiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Keanggotaan kelompok tetap sama, tetapi siswa yang mewakili kelompok untuk bertanding dapat berubah-ubah atas dasar penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Misalnya mereka yang berprestasi rendah, yang mula-mula bertanding melawan siswa-siswa kemampuannya sama dapat bertanding melawan siswa-siswa yang berprestasi tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu.

### **2.3.1 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Takhqiqi (dalam Joniansyah, 2012) kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

1. terciptanya gairah siswa untuk belajar
2. mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
4. mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain
5. motivasi belajar siswa lebih tinggi
6. hasil belajar siswa lebih baik

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu.

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Waktu yang dihabiskan siswa untuk berdiskusi cukup banyak, sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
- b. Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Cara mengatasi kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tersebut adalah:

1. guru yang bertindak sebagai pemegang kendali harus teliti dalam menentukan pembagian kelompok
2. guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh sehingga dapat mengontrol jalannya diskusi agar sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

#### 2.4 Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Prastowo, 2013:223). Pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya. Berdasarkan paparan diatas, pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara penyajian yang melibatkan siswa menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT paling cocok digunakan pada materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas.

Tabel 2.3 Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Tematik

No	Fase pembelajaran kooperatif	Langkah-langkah pembelajaran TGT	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
1.	Fase-1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	-	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar	Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran

No	Fase pembelajaran kooperatif	Langkah-langkah pembelajaran TGT	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
2.	Fase-2 Menyajikan informasi	Penyajian materi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan	Siswa memperhatikan dan mencatat informasi yang diberikan oleh guru
3.	Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	<i>Team</i>	Kelompok belajar dibentuk sebelum tindakan	Siswa membentuk kelompok sesuai yang diinformasikan guru
4.	Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<i>Team</i>	Guru membimbing kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas	Siswa bertanya tentang hal yang belum dimengerti
5.	Fase-5 Evaluasi	<i>Team</i>	Guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya untuk ditanggapi oleh kelompok lain
6.	-	<i>Game</i>	Guru membacakan peraturan permainan	Siswa melaksanakan dan mentaati peraturan permainan
7.	-	<i>Tournament</i>	Guru mempersiapkan tabel penskoran dan mengawasi jalannya pertandingan	Setiap siswa bersaing untuk mendapatkan poin
8.	Fase-6 Memberi penghargaan	<i>Recognise team</i>	Guru memberikan penghargaan pada kelompok pemenang pertandingan	Siswa mendapat penghargaan

## 2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:3). Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sudjana (2013:22) mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Suatu perubahan tingkah laku yang terjadi akan menyebabkan perubahan dan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pengalaman, dan sikap. Menurut Sudjana (2013:22-32) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu sebagai berikut:
  - a. pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya;
  - b. pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain;
  - c. aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus;
  - d. analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinyadan atau susunannya;



- e. sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh;
  - f. evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar dimulai dari tingkat yang dasar (sederhana) sampai tingkat yang kompleks.
- a. *Receiving* atau penerimaan, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
  - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
  - c. *Valuing* atau penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
  - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya.
  - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- 3) Ranah psikomotoriks tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:
- a. gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
  - b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;



- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspersif dan interpretatif.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam pembelajaran. Menurut Slameto (1995:56), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua jenis, yaitu:

- a. faktor intern  
dalam faktor intern ini terdiri dari tiga faktor, yaitu:
  1. faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh,
  2. faktor psikolog, seperti intelegensi, minat, bakat, kesiapan, kematangan,
  3. faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. faktor ekstern  
dalam faktor ekstern ini, terdiri atas tiga faktor, yaitu:
  1. faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan,
  2. faktor sekolah, salah satunya adalah metode mengajar. Metode mengajar yang kurang baik dapat menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa kurang baik pula, untuk itu diperlukan suatu kemampuan guru untuk memilih metode mengajar yang sesuai.
  3. faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa faktor dalam diri individu sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran hingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Terutama dari segi psikologis seperti intelegensi, minat, bakat pada

diri siswa sangat penting dikembangkan sejak dini mungkin. Dibutuhkan kerja sama antara orang tua siswa dan guru untuk mewujudkan keberhasilan siswa untuk mencapai hasil belajar siswa yang tinggi, selain faktor dari dalam diri individu siswa, faktor dari luar individu juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan sekitar juga dapat membentuk kepribadian anak, karena mereka akan berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Model pembelajaran yang tepat dapat memperlancar penerimaan materi oleh siswa. Jika siswa mudah menerima materi maka pembelajarannya akan menjadi bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini akan berusaha menggali kemampuan kognitif siswa yang akan disajikan dalam bentuk skor dan alat penilaiannya yang akan digunakan adalah tes objektif.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Joniansyah (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SDN 12 Pontianak Selatan” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen yaitu 8,36 sedangkan kelas kontrol yaitu 7,28. Hasil analisis uji-t yang menunjukkan  $t_{hitung} = 12,222$  dan  $t_{tabel} = 2,011$  untuk  $dk = 44$  dengan taraf signifikansi 5%. Ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,222 > 2,011$ ), dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SDN 12 Pontianak Selatan.

Wijayanti, dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1

Kerobokan”. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 75,1 sedangkan kelas kontrol yaitu 70,3. Hasil analisis uji-t yang menunjukkan  $t_{hitung} = 2,182$  dan  $t_{tabel} = 2,000$  untuk  $dk = 82$  dengan taraf signifikansi 5%. Ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,182 > 2,000$ ), dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan antara siswa yang diajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang diajarkan secara konvensional pada kelas IV SDN 1 Kerobokan.

Ernawati, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi, Badung”. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 78,36 sedangkan kelas control yaitu 69,53. Hasil analisis uji-t yang menunjukkan  $t_{hitung} = 3,67$  dan  $t_{tabel} = 2,00$ . Ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,67 > 2,00$ ), dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi, Badung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berdampak positif terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, peneliti mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SDN Kebonsari 01 Jember, pada pelaksanaan pendekatan saintifik belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru sehingga siswa tidak aktif terlibat dalam proses

pembelajaran dan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Peserta didik seharusnya memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan peserta didik juga harus dilibatkan dalam proses pembelajaran, maka perlu digunakan model pembelajaran yang tepat.

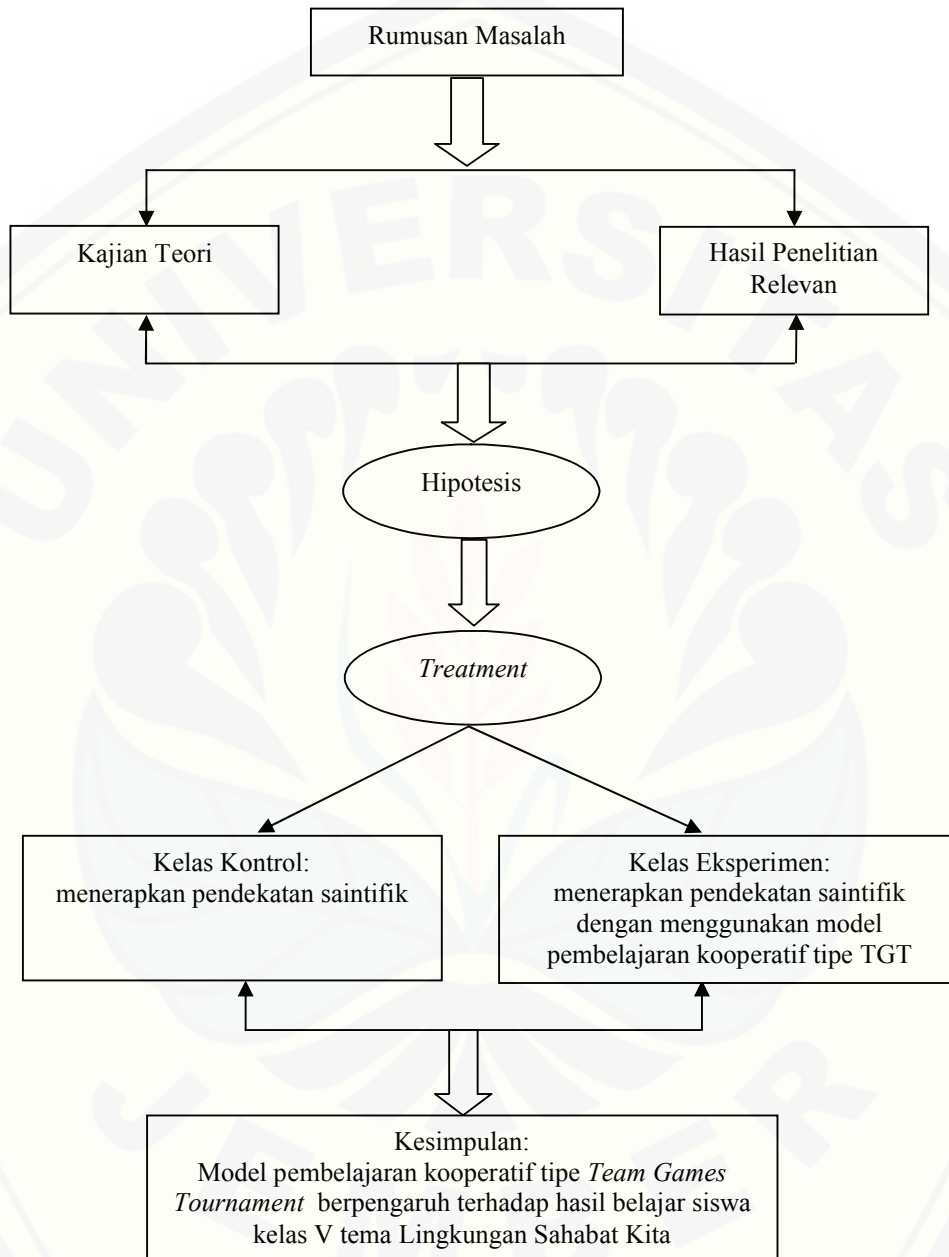
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengemas materi yang disajikan dalam bentuk permainan, yang nantinya siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dapat ditentukan suatu model pembelajaran yang sesuai agar model pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita dapat diteliti melalui penelitian eksperimen, dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan cara random (acak) atau melakukan pengundian. Awal pertemuan diberikan tes awal (*pre-test*) dengan alat ukur yang sama terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa, kemudian pada pertemuan berikutnya diterapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pendekatan saintifik saja. Masing-masing kelas diberikan tes akhir (*post-test*) soal yang diberikan sama dengan tes awal (*pre-test*), hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Dari perlakuan yang telah diberikan tersebut, diharapkan ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di



SDN Kebonsari 01 Jember. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Negeri Kebonsari 01 – Jember tahun pelajaran 2014/2015”.





## BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan metodologi penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, definisi operasional, persyaratan penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, pengembangan instrument tes, dan metode analisis data.

### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Masyhud (2012:116) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimen berusaha mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini juga dilakukan dengan cara mengawasi secara ketat atau bahkan memisahkan variabel lain (variabel non eksperimental) yang diperkirakan akan dapat mengganggu jalannya penelitian eksperimen.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental pola *pre-test post-test control group design*. Kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sama-sama diberi *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Langkah berikutnya kelompok eksperimental diberi perlakuan (*treatment*) menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan hanya menggunakan pendekatan saintifik saja, kemudian kedua kelompok dites lagi dengan (*post-test*).

Berikut tabel pelaksanaan pola eksperimental *pre-test post-test control group design*:

Gambar 3.1 Desain Penelitian *pre-test post-test control group design*

E	O1	X	O2
C	O1		O2

Sumber: (Masyhud, 2012:145)

Keterangan:

E : Kelompok eksperimental

C : Kelompok kontrol

O1 : tes awal (*pre-test*)

X : perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimental

O2 : tes akhir (*post-test*)

Penelitian yang diinginkan oleh peneliti yaitu mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan daerah yang menjadi tempat penelitian untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian. Penentuan daerah penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *purpose sampling area*, artinya daerah yang sengaja dipilih (Arikunto, 2010:183). Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Adapun yang menjadi tempat penelitian adalah SD Negeri Kebonsari 01 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Adanya kesediaan dari pihak SDN Kebonsari 01 Jember untuk dijadikan tempat penelitian
2. Lokasi SDN Kebonsari 01 Jember mudah terjangkau,

3. Penelitian dengan judul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember belum pernah dilakukan sebelumnya di sekolah tersebut.

### 3.3 Subjek Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji atau teliti (Masyhud, 2012:66). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kebonsari 01. Jumlah siswa kelas VA sebanyak 46 siswa, sedangkan kelas VB sebanyak 43 siswa.

#### 3.3.2 Penentuan Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan (mewakili populasi) yang diperlukan dalam suatu penelitian (Masyhud, 2012:67). Sampel dalam penelitian dapat disebut sebagai responden. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode populasi yaitu dengan mengambil seluruh subjek siswa kelas VA dan VB, sebelum dilakukan penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan analisis *t-test*. Uji homogenitas terhadap populasi bertujuan untuk menentukan tingkat kemampuan awal yang dimiliki siswa.

$$= \frac{-}{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}$$

(Arikunto, 2010:368)

Keterangan :

$t_o$  = t observasi

$M_1$  = rata-rata kelompok 1

- $M_2$  = rata-rata kelompok 2  
 $MK_d$  = mean kuadrat dalam =  $JK_d : dbd$   
 $JK_k$  = jumlah kuadrat kelompok  
 $JK_d$  = jumlah kuadrat dalam  
 $dbk$  = derajat kebebasan kelompok  
 $dbd$  = derajat kebebasan dalam  
 = jumlah sampel kelompok 1  
 = jumlah sampel kelompok 2

Tabel 3.1 Analisis hasil t observasi

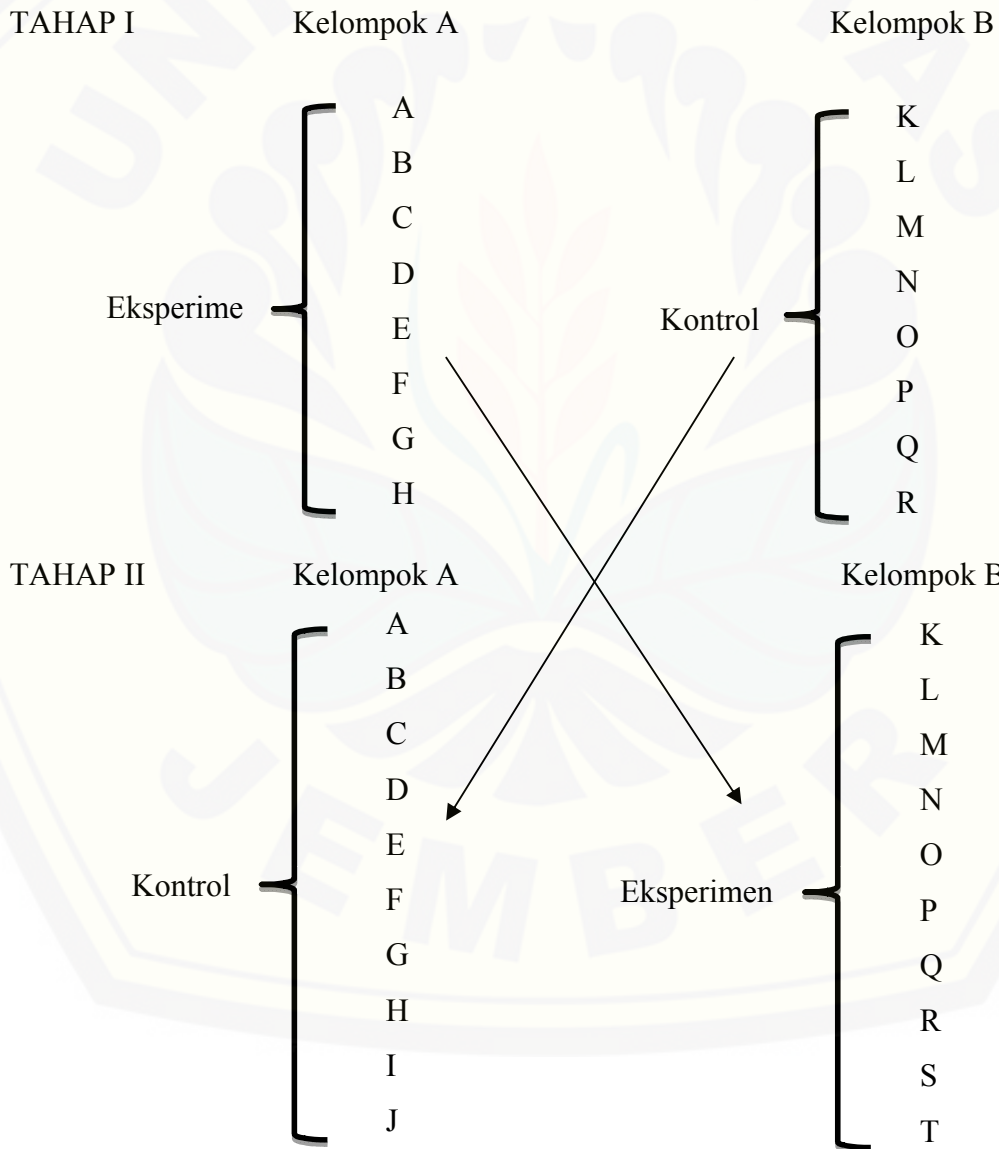
Jika $t_o \geq t_{tabel} 5\%$	Jika $t_o < t_{tabel} 5\%$
1. Ada perbedaan mean yang signifikan	1. Tidak ada perbedaan mean yang signifikan
2. Hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak	2. Hipotesis nihil ( $H_o$ ) diterima

Jika analisis hasil  $t$  observasi dinyatakan homogen ( $t_o < t_{tabel}$ ), maka langkah selanjutnya adalah menentukan responden atau sampel penelitian dengan cara random (acak) atau melakukan pengundian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara random (acak).

Setelah diperoleh satu kelas, maka kelas tersebut digunakan sebagai kelas eksperimen yang akan menerima pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang akan menerima pembelajaran dengan pendekatan saintifik tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Jika kedua kelas tersebut tidak homogen ( $t_o \geq t_i$ ), maka dilanjutkan dengan dilakukan pendekatan silang untuk mengatasi bias sampel artinya setiap kelas akan berperan baik sebagai kelompok

eksperimen maupun kelompok kontrol. Setengah periode misalnya kelas A dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas B dijadikan kelas kontrol. Ketika telah selesai setengah periode, berganti kelas B yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas A sebagai kelas kontrol, sehingga kedua kelompok akan saling pernah merasakan, baik sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol.

Jika digambarkan dalam sketsa, perlakuan silang dalam pelaksanaan eksperimen sebagaimana dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut:





Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai UTS dua kelompok populasi yang akan diteliti yaitu kelas VA dan VB. Hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 16.00 dapat dilihat pada tabel 3.2 halaman berikut.

Tabel 3.2 Hasil uji homogenitas

VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002 1	46	75.67	16.278	2.400
2	43	73.67	16.929	2.582

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00002	Equal variances assumed	.042	.838	.568	87	.572	1.999	3.520	-4.997	8.996
	Equal variances not assumed			.567	86.009	.572	1.999	3.525	-5.008	9.007

Dari hasil uji t di atas, dapat diperoleh hasil sebesar 0,568 Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{table} = 1,991$ . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil  $t_{hitung} < t_{table}$  ( $0,568 < 1,991$ ) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Jadi, tidak perlu melakukan uji silang.



Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol dilakukan kegiatan belajar mengajar menerapkan pendekatan saintifik, sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan belajar mengajar menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Diadakan *post-test* pada masing-masing kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan proses belajar dan mengajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen,.

### 3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variabel dalam penelitian ini, maka disajikan definisi operasional variabel sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menekankan belajar dalam kelompok kecil yang anggotanya heterogen, dimana peranan guru pada saat penyampaian materi pelajaran adalah memberikan situasi yang sesuai dengan lingkungan yang dipahami oleh siswa. Setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik yang terdiri dari turnamen individu dan turnamen antar kelompok; pembelajaran ini akan digunakan pada tema “Lingkungan Sahabat Kita”.

b. Variabel Terikat

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah kegiatan belajar dilakukan, hasil belajar siswa dalam penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada tema “Lingkungan Sahabat Kita”. *Pre-test* dan *post-test* yang digunakan berupa tes objektif yang memiliki aspek C1, C2, C3 dan C4 yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis.

c. Variabel Kontrol

Variabel kontrol yaitu variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol pada penelitian ini terdiri dari kemampuan guru, kemampuan siswa, waktu pelaksanaan penelitian, materi dan alat evaluasi. Kemampuan guru antara kelas eksperimen dan kelas kontrol harus sama. Kemampuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga harus sama. Waktu pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dan kontrol kondisinya harus sama, misalkan di kelas eksperimen dilaksanakan pada pagi hari maka di kelas kontrol harus dilaksanakan pada pagi hari juga. Materi yang diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol harus sama yaitu materi kelas V semester genap tema lingkungan sahabat kita. Alat evaluasi juga harus sama, yaitu menggunakan *pre-test* dan *post test* dengan soal yang sama.

### 3.5 Persyaratan Penelitian

Menurut Masyhud (2012:118-119) penelitian eksperimental memiliki banyak persyaratan. Sedapat mungkin persyaratan tersebut dipenuhi semuanya. Jika persyaratan-persyaratan tersebut kurang dipenuhi, maka akan dapat mempengaruhi validitas hasil eksperimen tersebut. Beberapa persyaratan eksperimen tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Terdapat kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberi perlakuan tertentu yang kemudian akan diukur dampak atau pengaruhnya. Hasil pengukuran kelompok eksperimental ini yang kemudian dijadikan sebagai tolok ukur keefektifan atau ketidak efektifan suatu perlakuan atau "*treatment*" yang dilakukan.
2. Terdapat kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau "*treatment*". Kelompok ini berfungsi sebagai pembanding bagi kelompok yang diberi perlakuan. Pada akhir eksperimen, hasil kedua kelompok (kelompok

eksperimental dan kelompok kontrol) dibandingkan. Perbedaan hasil dari kedua kelompok tersebut adalah merupakan efek atau dampak dari pemberian perlakuan dari kelompok eksperimental.

3. Kondisi-kondisi yang ada disekitar pelaksanaan eksperimen yang diperkirakan akan dapat mempengaruhi subyek yang akan digunakan eksperimen hendaknya dieliminasi.
4. Sebelum dilakukan penelitian eksperimental, kondisi kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimental dan kelompok kontrol, diusahakan sama dalam berbagai hal (seperti guru sama, materi yang diajarkan sama, waktu penelitian sama, dan tingkat kemampuan anak juga sama), kecuali perlakuannya, artinya kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak.
5. Jika penelitian dilakukan terhadap manusia, maka hendaknya dipastikan mereka tidak terpengaruh terhadap status mereka, apakah termasuk dalam suatu kelompok eksperimental ataukah dalam kelompok kontrol pembanding. Jika hal ini tidak dapat diciptakan, maka hasil penelitian akan “bias”. Kebiasaan ini akan dapat membuat hasil eksperimen tidak valid lagi.
6. Untuk mengoptimalkan hasil penelitian eksperimental, peneliti hendaknya mengambil subyek secara acak (random), mengelompokkan subyek ke dalam kelompok eksperimental dan kelompok kontrol secara acak, dan kemudian menentukan mana kelompok eksperimen dan mana kelompok kontrol secara acak pula.

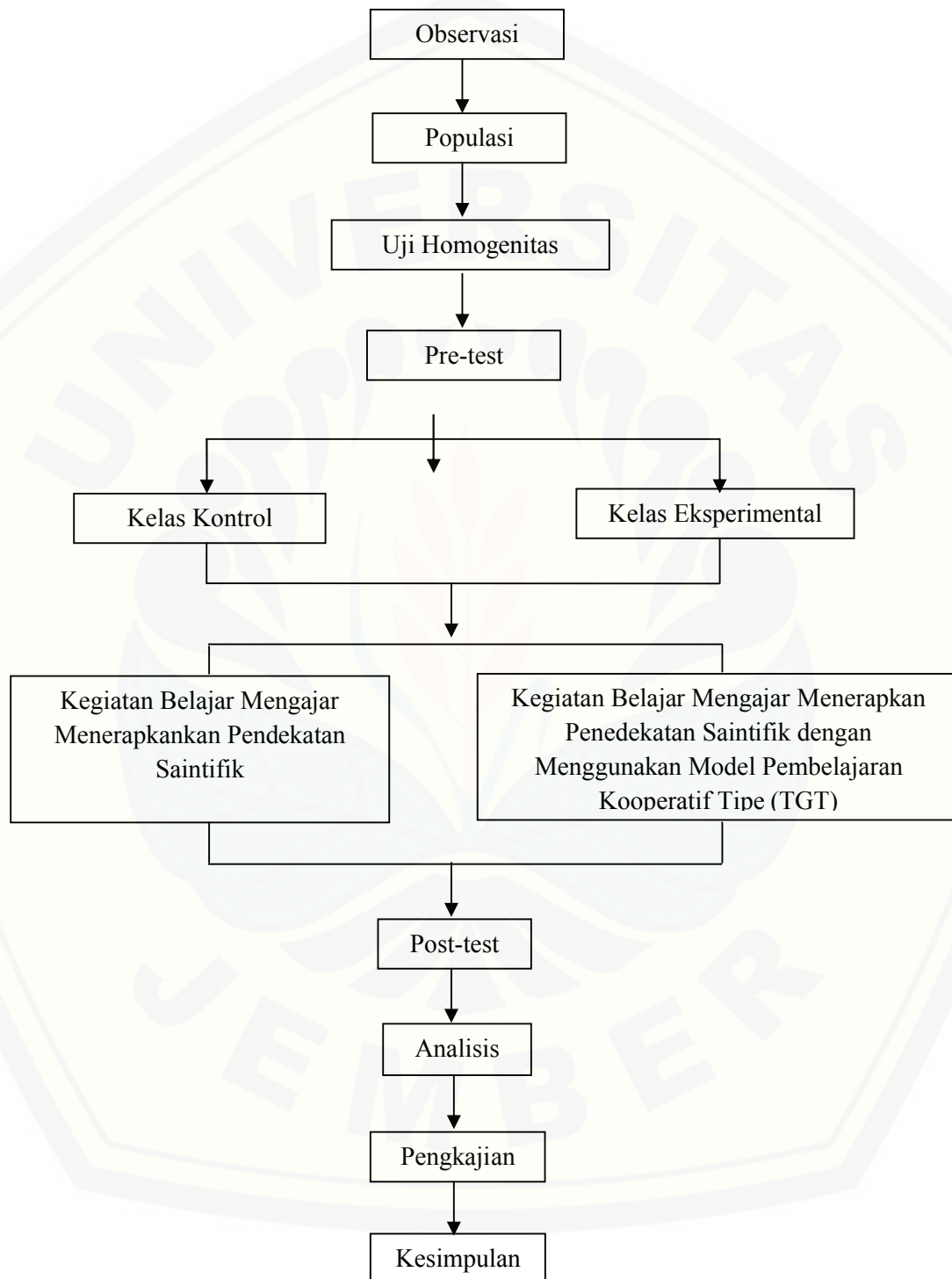
### **3.6 Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian eksperimen sebagai berikut:

- a. persiapan, yaitu mencari tempat penelitian, observasi sarana dan prasarana sekolah, observasi pembelajaran yang digunakan oleh guru
- b. melakukan survey untuk menentukan populasi penelitian
- c. melakukan uji homogenitas dengan menggunakan hasil nilai UTS

- d. melakukan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan pada kedua kelompok eksperimental dan kelompok kontrol
- e. melakukan perlakuan pada kelompok, yaitu proses belajar mengajar dengan menerapkan pendekatan saintifik menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik pada kelas kontrol
- f. melakukan tes akhir (*post-test*) yang terhadap kelompok eksperimen dan kelompok control untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- g. menganalisis data (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui perbedaan mean kedua kelompok eksperimental dan kelompok kontrol
- h. mengkaji hasil
- i. menarik kesimpulan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan langkah-langkah penelitian di bawah ini:



Gambar 3.2 Diagram alur penelitian



### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan, antara lain sebagai berikut:

#### 3.7.1 Observasi

Observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar (Arikunto, 2006:222). Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung, yaitu dengan melihat langsung objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui gambaran umum sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian serta dampak pengiring terhadap perlakuan yang diberikan.

#### 3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen pengumpul data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2012:2016). Data penelitian yang akan diambil peneliti melalui dokumentasi, berupa benda-benda tertulis yaitu nilai ulangan harian dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa

#### 3.7.3 Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Tes dalam penelitian ini berupa tes objektif, dibuat oleh peneliti serta disesuaikan dengan kurikulum SDN Kebonsari 01 yang sebelumnya dikonsultasikan dengan guru kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Tes terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) *pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT),
- 2) *post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

### 3.8 Pengembangan Instrumen Tes

#### 3.8.1 Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji instrumen pada soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Instrumen soal yang digunakan untuk untuk *pre-test* dan *post-test* adalah soal objektif sebanyak 35 item soal. Tes harus menunjukkan adanya jawaban yang benar dan salah dengan penskoran, jawaban tes benar diberi skor 1 dan jika jawaban tes salah diberi skor 0 lihat pada tabel K.1 untuk analisis uji validitas empirik tes (*lampiran K*). Hasil uji validitas soal dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.3 Hasil validitas soal

No Soal	Korelasi faktor	Korelasi total	r-tabel	Kesimpulan
1	0.805	0.755	0.361	Valid
2	0.714	0.439	0.361	Valid
3	0.412	0.149	0.361	Valid
4	0.414	0.279	0.361	Valid
5	0.714	0.705	0.361	Valid
6	0.572	0.431	0.361	Valid
7	0.439	0.395	0.361	Valid
8	0.526	0.369	0.361	Valid
9	0.526	0.065	0.361	Valid
10	0.447	0.303	0.361	Valid
11	0.599	0.564	0.361	Valid

No Soal	Korelasi faktor	Korelasi total	r-tabel	Kesimpulan
12	0.551	0.345	0.361	Valid
13	0.405	0.159	0.361	Valid
14	0.795	0.749	0.361	Valid
15	0.693	0.714	0.361	Valid
16	0.773	0.726	0.361	Valid
17	0.432	0.166	0.361	Valid
18	0.476	0.242	0.361	Valid
19	0.639	0.544	0.361	Valid
20	0.16	-0.078	0.361	Tidak Valid
21	0.544	0.612	0.361	Valid
22	0.695	0.492	0.361	Valid
23	0.576	0.513	0.361	Valid
24	0.308	0.007	0.361	Tidak Valid
25	0.478	0.315	0.361	Valid
26	0.7	0.428	0.361	Valid
27	0.747	0.45	0.361	Valid
28	0.097	-0.1	0.361	Tidak Valid
29	0.692	0.673	0.361	Valid
30	0.413	0.407	0.361	Valid
31	0.602	0.517	0.361	Valid
32	0.69	0.45	0.361	Valid
33	0.824	0.683	0.361	Valid
34	0.75	0.625	0.361	Valid
35	0.765	0.5	0.361	Valid

Catatan : Soal dinyatakan valid jika salah satu korelasi item soal dengan skor faktor atau dengan skor total signifikan pada taraf 0,05.

Berdasarkan tabel 3.2, dapat dilihat ada 3 soal yang tidak valid dari 35 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 32 item soal. Setelah mendapatkan hasil dari uji validitas instrumen dan hasil soal yang valid sebanyak 32 soal maka, dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Analisis uji reliabilitas instrument, apabila datanya genap maka analisis reliabilitasnya menggunakan metode belah dua atau “*split-half*”. Instrumen penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu dengan atas bawah, kemudian mengkorelasikan jumlah skor bagian belahan atas (dianggap sebagai variabel X) dengan bagian belahan bawah (dianggap sebagai variable Y) dengan rumus korelasi *Product Moment* di bawah ini.

$$r_{XY} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{[\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}][\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}]}}$$

(Masyud, 2014:255)

Keterangan:

$r_{XY}$  : koefisien korelasi skor butir bagian atas dan bagian bawah

N : jumlah sampel

X : skor butir bagian atas

Y : skor butir bagian bawah

$X^2$  : jumlah kuadrat butir bagian atas

$Y^2$  : jumlah kuadrat butir bagian bawah

XY : hasil kali skor butir bagian atas dan bawah

Hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus *Sperman-Brown* sebagai berikut.

$$r_{xy-split-half} = \frac{2r_{XY}}{1 + r_{XY}}$$

Keterangan:

$r_{xy-split-half}$  = koefisien realibilitas

$r_{xy-split-half}$  = hasil korelasi belah dua

(Hughes dalam Masyhud, 2014:253).

Jika hasil perhitungan nilai korelasi yang dihasilkan menunjukkan sama atau lebih besar dari pada r-tabel pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen tersebut dianggap reliabel. Namun jika hasil perhitungan nilai korelasinya menunjukkan lebih rendah dari pada r-tabel, maka instrumen dianggap tidak reliabel.

Berdasarkan pada data persiapan analisis uji reabilitas dengan metode belah dua (*lampiran M*), maka jumlah skor butir bagian atas (sebagai variable X) dikorelasikan dengan jumlah skor butir soal bagian bawah (sebagai variable Y) dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.4 Analisis Data untuk Korelasi Product Moment

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	7	6	49	36	42
2	15	16	225	256	240
3	6	4	36	16	24
4	11	12	121	144	132
5	8	12	64	144	96
6	16	14	256	196	224
7	14	16	196	256	224
8	14	11	196	121	154
9	13	11	169	121	143
10	5	5	25	25	25
11	7	5	49	25	35
12	15	16	225	256	240
13	13	9	169	81	117
14	15	14	225	196	210
15	11	14	121	196	154
16	10	12	100	144	120
17	7	12	49	144	84
18	7	5	49	25	35
19	13	11	169	121	143
20	6	5	36	25	30
21	9	6	81	36	54
22	15	14	225	196	210
23	14	13	196	169	182
24	13	12	169	144	156
25	16	11	256	121	176
26	12	13	144	169	156
27	13	12	169	144	156
28	9	4	81	16	36
29	10	11	100	121	110
30	7	3	49	9	21
<b>Jumlah</b>	<b>331</b>	<b>309</b>	<b>3999</b>	<b>3653</b>	<b>3729</b>



Keterangan:

X : skor butir bagian atas

Y : skor butir bagian bawah

X<sup>2</sup> : jumlah kuadrat butir bagian atas

Y<sup>2</sup> : jumlah kuadrat butir bagian bawah

XY : hasil kali skor butir bagian atas dan bawah

Hasil perhitungan dalam tabel tersebut kemudian ditransformas ke dalam rumus korelasi *product moment*.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum (X)(Y)}{\sqrt{\sum X^2 \sum Y^2}} \\
 &= \frac{100 \times 100}{\sqrt{100 \times 100}} \\
 &= \frac{10000}{\sqrt{10000}} \\
 &= \frac{10000}{100} \\
 &= 100 \\
 &= 0,791
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas diperoleh angka korelasi antara skor pada soal bagian atas dan bawah sebesar 0,791 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5% untuk N= (r tabel =0,361). Dari hasil korelasi tersebut, maka perhitungan koefisien reliabilitas untuk instrument tes dengan metode belah dua atasbawah adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2r}{1+r} \\
 &= \frac{2 \times 0,791}{1+0,791}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{0,883}{0,883}$$

$$= 0,883 \text{ (reliabilitas tinggi)}$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian dengan menggunakan pedoman pada kriteria tingkat reliabilitas instrumen yang dikemukakan oleh *Spearman-Brown* (dalam Sulthon, 2014) bahwa 0,883 merupakan reliabilitas tinggi.

Tabel 3.5 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes

Hasil uji reliabilitas	Kategori reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliable
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1.00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2014:256)

### 3.9 Metode Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka digunakan teknik analisis statistic untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kebonsari 01 – Jember tahun pelajaran 2014/2015, dapat dianalisis dengan uji *t* sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n_x} - \frac{(\sum x)^2}{n_x^2} - \left( \frac{\sum y^2}{n_y} - \frac{(\sum y)^2}{n_y^2} \right)}}$$

keterangan :

$M_x$  = rata-rata skor peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas eksperimen

$M_y$  = rata-rata skor peningkatan *pre-test* ke *post-test* kelas kontrol

$\sum$  = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen

$\sum$  = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol

$N_x$  = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

$N_y$  = banyaknya sampel pada kelas kontrol

(Arikunto, 2006:311)

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

= ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01.

= tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika  $t \geq 0,05$  maka ditolak

Jika  $t < 0,05$  maka diterima

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

(1) Hipotesis nihil ( ) ditolak dan hipotesis alternatif ( ) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

(2) Hipotesis nihil ( ) diterima dan hipotesis alternatif ( ) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan

### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 01 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember mulai tanggal 7 Mei – 15 Mei 2015. Responden pada penelitian ini berjumlah 89 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA dan kelas VB SDN Kebonsari 01 Jember. Pada penelitian ini kelas VA yang berjumlah 46 siswa sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan kelas VB yang berjumlah 43 siswa sebagai kelas kontrol yang menerapkan pendekatan saintifik.

Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji homogenitas. Data uji homogenitas diperoleh dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) semester genap. Nilai UTS tersebut kemudian diuji menggunakan uji-t karena hanya terdiri dari dua kelas. Perhitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan SPSS. Perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 16.00 dapat dilihat dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Ringkasan uji homogenitas

Group Statistics					
VAR00001		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002	1	46	75.67	16.278	2.400
	2	43	73.67	16.929	2.582

Tabel 4.2 Perhitungan uji homogenitas dengan SPSS 16.00

## Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00002	Equal variances assumed	.042	.838	.568	87	.572	1.999	3.520	-4.997	8.996
	Equal variances not assumed			.567	86.009	.572	1.999	3.525	-5.008	9.007

Hasil perhitungan secara manual dan menggunakan SPSS 16.00 mendapatkan harga = 0,568, selanjutnya harga dikonsultasikan dengan harga , diketahui = 87 pada taraf signifikansi 5% sehingga nilai = 1,991

Berdasarkan nilai = 1,991 dan nilai = 0,568, maka < yaitu  $0,568 < 1,991$ . Dengan demikian tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara kelas VA dan VB, hal ini menunjukkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan adalah homogen. Langkah selanjutnya adalah dilakukan pengundian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian tersebut adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.



## 4.2 Analisis Data

Data yang dianalisis berupa beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB), selanjutnya dianalisis untuk pengujian hipotesis. Sebagai dasar analisis dalam penelitian ini, diajukan perumusan hipotesis statistik sebagai berikut.

= ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita.

= tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita.

Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis statistik uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16.00.

Tabel 4.3 Ringkasan uji-t

Group Statistics					
VAR000		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
01					
VAR00002	1	46	23.2196	6.72090	.99094
	2	43	12.2070	6.31477	.96299

Tabel 4.4 Perhitungan uji-t dengan menggunakan SPSS 16.00

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
VAR002	.403	.527	7.953	87	.000	11.01259	1.38472	8.26031	13.76487
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			7.970	86.997	.000	11.01259	1.38178	8.26614	13.75903

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program SPSS 16.00 maka diperoleh nilai rata-rata beda *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen ( ) sebesar 23,2196 sedangkan nilai rata-rata beda *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol ( ) sebesar 12,2070. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen ( $\Sigma$ ) diperoleh sebesar 6,72090 dan hasil kelas kontrol ( $\Sigma$ ) sebesar 6,31477. Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 16.00 diperoleh = 7,953, harga ini kemudian dikonsultasikan dengan dengan  $db = 87$ , pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh = 1,991.

Berdasarkan analisis tersebut diperoleh > yaitu  $7,953 > 1,991$ , dengan demikian hipotesis nihil ( ) ditolak dan hipotesis alternatif ( ) diterima. Jadi terdapat pengaruh antara hasil belajar siswa kelas V SD saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

### 4.3 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 01 Jember dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas kontrol.

Sebelum dilaksanakan proses belajar mengajar, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data hasil UTS semester genap. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan uji t pada program statistik SPSS 16.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji t, dapat diperoleh hasil sebesar 0,568. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{table} = 1,991$ . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil  $<$  yaitu  $0,568 < 1,991$ , sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Ketika kedua kelas dinyatakan homogen, kemudian dilakukan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik saja. Data yang diteliti adalah skor hasil tes siswa kelas VA dan VB yang berupa nilai *pre-test* dan *post-test*. Selisih antara *pre-test* dan *post-test* dijadikan acuan untuk menganalisa perhitungan uji-t. Uji t dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 16.00 dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji-t menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 7,953$ . Harga ini dikonsultasikan dengan  $t_{table}$  dengan  $db = 87$ , pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh  $t_{table} = 1,991$ .

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 7,953 > 1,991. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V SDN Kebonsari 01, yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adanya perbedaan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 23,2196 dan kelas kontrol sebesar 12,2070 menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan pendekatan saintifik.

Pengaruh hasil belajar dapat dijadikan indikator tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran. Dari hasil uji efektifitas relative pada analisis data diperoleh  $ER = 62,17\%$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif sebesar 62,17% dibandingkan dengan pendekatan saintifik tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Nilai efektivitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif pilihan dalam pembelajaran IPS.

Keberhasilan belajar siswa sebesar 37,83% juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti yang dijelaskan oleh Slameto (1995:56) antara lain:

- a. faktor intern  
dalam faktor intern ini terdiri dari tiga faktor, yaitu:
  1. faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh,
  2. faktor psikolog, seperti intelegensi, minat, bakat, kesiapan, kematangan,
  3. faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. faktor ekstern  
dalam faktor ekstern ini, terdiri atas tiga faktor, yaitu:
  1. faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan,



2. faktor sekolah, salah satunya adalah metode mengajar. Metode mengajar yang kurang baik dapat menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa kurang baik pula, untuk itu diperlukan suatu kemampuan guru untuk memilih metode mengajar yang sesuai.
3. faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan model permainan kepada siswa. Melalui permainan yang dilakukan secara kelompok, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa karena diselingi dengan permainan. (Ernawati, dkk, 2012). Langkah-langkah pembelajaran meliputi penjelasan materi, kelompok belajar, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok atau pemberian hadiah kepada kelompok yang memenangkan pertandingan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dan mengandung unsur permainan, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SD. (Ernawati, dkk, 2012).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan agar tercipta situasi pembelajaran yang menyenangkan karena mengemas materi yang disajikan dalam bentuk permainan, yang nantinya siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini terbukti dalam proses pembelajaran kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa menjadi lebih tertarik dan berperan aktif dalam pembelajaran, serta menumbuhkan semangat siswa untuk berprestasi lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Takhqiqi (dalam Joniansyah, 2012) yang menyatakan bahwa beberapa kelebihan dari model pembelajaran



kooperatif tipe TGT yaitu terciptanya gairah siswa untuk belajar, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berbanding terbalik dengan pembelajaran pada kelas kontrol (VB) pembelajaran sama-sama menerapkan saintifik tetapi tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa masih kurang tertarik dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih besar daripada nilai rata-rata kelas control tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol.

Pernyataan di atas sesuai dengan penelitian-penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Joniansyah (2012) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SDN 12 Pontianak Selatan” diperoleh  $t_{hitung} = 12,222$  sedangkan pada taraf signifikan 5% dan  $dk = 44$  diperoleh harga  $t_{tabel} = 2,011$ . Ini berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,222 > 2,011$ ), dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas kontrol).

Berdasarkan keseluruhan analisis yang diperoleh kajian teori dan berdasarkan penelitian lain maka disimpulkan bahwa penerapan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SDN Kebonsari 01 Jember.

## BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan kesimpulan, saran.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan selisih nilai *pre-test* dan *post test*, kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 7,953 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,991, maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,953 > 1,991$  dari  $db = 87$  pada taraf signifikansi 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Peneliti juga melakukan perhitungan keefektifan relatif pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik saja, selain dilakukan perhitungan  $t_{hitung}$ . Berdasarkan hasil perhitungan keefektifan relatif, diperoleh hasil ER sebesar 62,17% yang termasuk dalam kategori keefektifan sedang, sehingga dapat dinyatakan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mencapai tingkat keefektifan sebesar 62,17%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran dalam penelitian ini adalah :

- a. bagi guru, diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam membelajarkan siswa kelas V khususnya pada materi IPS untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

- b. bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menyarankan guru-guru untuk menggunakan model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- c. bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, dkk. 2012. “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi, Badung”. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Joniansyah. 2012. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments (TGT)* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SDN 12 Pontianak Selatan”. Pontianak: Universitas Tanjungpura. Di download dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/456/493>. [Tanggal Akses: 3 Februari 2015].
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 67 Tahun 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mardany. 2014. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Mojosari 04 Mata Pelajaran Pkn Pokok Bahasan Menghargai Keputusan Bersama 2013/2014”. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Masyhud, S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Preofesi Kependidikan (LPMPK).
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Preofesi Kependidikan (LPMPK).
- Permana. 2011. “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan Media Permainan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Bidang Studi IPS Siswa Kelas IVB SD Negeri Mumbulsari 01 Jember Tahun Ajaran 2010/2011”. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.



- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: PT Diva Press.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. 2005. Terjemahan oleh Narulita Yusron. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: PT Nusa Media.
- \_\_\_\_\_. 2008. Terjemahan oleh Narulita Yusron. *Cooperative Learning*. Bandung: PT Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jember.
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanti, dkk. 2013. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kerobokan". Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Di download dari <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0CDQQFjAE&url=http%3A%2F%2Fjournal.undiksha.ac.id%2Findex.php%2FJJPGSD%2Farticle%2FviewFile%2F1252%2F1115&ei=JE7QVKWUJoWi8QXAJYH4CQ&usq=AFQjCNG7QiXGFQQybDaiLnVegaBa5lxhLA&sig2=Rz1jGGwhjmqEpt8ZvVEhRg&bvm=bv.85076809,d.dGc>. [Tanggal Akses: 3 Februari 2015].



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember.	Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember?	Variabel bebas: Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)  Variabel terikat: hasil belajar siswa	1. Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT): a. Penjelasan materi ( <i>class presentation</i> ) b. Belajar dalam kelompok ( <i>team</i> ) c. Permainan ( <i>games</i> ) d. Pertandingan ( <i>tournament</i> ) e. Penghargaan kelompok ( <i>team recognition</i> )  2. Skor yang diperoleh dari tes objektif hasil	Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Kebonsari 01 Jember  Informan: - Guru kelas V	1. Penentuan daerah penelitian SDN Kebonsari 01 Jember  2. Jenis penelitian: <i>Eksperimental</i>  3. Desain penelitian: <i>pre-test post-tes control group design</i>  4. Pengumpulan data: • Observasi • Tes • Dokumen  5. Analisis data: Menentukan pengaruh hasil belajar menggunakan hasil analisis uji <i>t-test</i>	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember.

E: O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
C: O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

(Masyhud, 2012 : 135)

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
		Variabel kontrol: - kemampuan guru - kemampuan siswa - waktu penelitian - materi - alat evaluasi	belajar siswa		terhadap nilai: - <i>Pre-test</i> - <i>Post-test</i> - Beda ( <i>posttest-pretest</i> )  dengan rumus: $t = \frac{\Sigma x_2 - \Sigma x_1}{\Sigma y_2 - \Sigma y_1}$ Sumber (Arikunto,2006:311) Keterangan: M = nilai rata-rata hasil per kelompok N = banyaknya subjek x = deviasi setiap nilai $x_2$ dan $x_1$ y = deviasi setiap nilai $y_2$ dan $y_1$	

**LAMPIRAN B. NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER****Lampiran B.1****Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Genap (IPS) Kelas VA**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Kriteria
1.	Muh. Rio Verdiansyah	L	55	Kurang
2.	Reso Satoto	L	50	Kurang
3.	Adrian Reswara	L	75	Baik
4.	Althaf Joeanrico Putra	L	100	Sangat Baik
5.	Ahmad Dhany Dwi Prasetyo	L	100	Sangat Baik
6.	Alan Maulana Fauzi	L	60	Cukup
7.	Amaliah Basmalah	P	89	Sangat Baik
8.	Asia Hidayati	P	78	Baik
9.	Annabella Amanda Vitriawati	P	60	Cukup
10.	Ariel Dio Fahrezi Santoso	L	75	Baik
11.	Cantika Akifan Shabrina	P	78	Baik
12.	Djoko Wahyu Negoro	L	75	Baik
13.	Dinda Sekti Anugra	P	89	Sangat Baik
14.	Elvira Yulia Citra	P	75	Baik
15.	Fitriana Agustin Maramis	P	60	Cukup
16.	Fauzi Dwi Susanto	L	60	Cukup
17.	Fany Imanda Putri	P	100	Sangat Baik
18.	Iftitaf Khoiril Waroh	P	70	Baik
19.	Ilham Nur Ilman Darussalam	L	89	Sangat Baik
20.	Junior Nanda Rahmantlya	L	60	Cukup
21.	Jovita Helena Winata	P	80	Sangat Baik
22.	Kurniawan Utama Putra	L	100	Sangat Baik
23.	Kariena Adelia Maharani	P	89	Sangat Baik
24.	Levia Fachma Isti Ehariah	P	70	Baik
25.	Moh. Fakhrur Ramadhani	L	60	Cukup
26.	Moch Teguh Ferdiansyah	L	75	Baik
27.	Moch Rizky Syahputra	L	78	Baik
28.	Moch Ulil Absos Abdillah	L	55	Kurang
29.	Muh Dwi Dava Januar	L	60	Cukup
30.	Marshanda Flanella P.E.	P	70	Baik
31.	M. Farhan Fanani	L	85	Sangat Baik
32.	Muh. Nur Ramadhani	L	60	Cukup
33.	Merika Tri Hermawan	P	60	Cukup
34.	Naswa Alfina Zahira	P	89	Sangat Baik
35.	Rifqoh Fikriyah	P	89	Sangat Baik

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Kriteria
36.	Siti Shelfi Romadhoni S.	P	100	Sangat Baik
37.	Syafira Anandia Putri	P	60	Cukup
38.	Vivi Adriana Mahdy	P	100	Sangat Baik
39.	Virsyah Dita Berliana I.	P	100	Sangat Baik
40.	Yulis Alfina	P	89	Sangat Baik
41.	Aufa Fathir Aulia	L	100	Sangat Baik
42.	Simon Alan Kusuma	L	50	Kurang
43.	Yunian	P	55	Kurang
44.	Naila April Luna Harahap	P	60	Cukup
45.	Rosa Ivon Santana	P	60	Cukup
46.	Nabila Erwintria Zaahiya	P	89	Sangat Baik
<b>KKM</b>				<b>67</b>
<b>Jumlah siswa yang memenuhi KKM</b>				<b>17 orang</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM</b>				<b>29 orang</b>

Mengetahui  
Guru Kelas VA



**ASYIU WINANIK, S.Pd**  
NIP. 19671216 199111 2 001

1. Presentasi siswa kelas VA yang memperoleh nilai  $\geq 67$ :

$$\begin{aligned} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{17}{46} \times 100\% \\ &= 37\% \end{aligned}$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

n = jumlah siswa yang memenuhi KKM (KKM  $\geq 67$ )

P = persentase ketuntasan hasil belajar

2. Persentase siswa kelas VA yang memperoleh nilai  $< 67$

$$\begin{aligned} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{29}{46} \times 100\% \\ &= 63\% \end{aligned}$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

n = jumlah siswa yang memenuhi KKM (KKM  $< 67$ )

P = persentase ketuntasan hasil belajar

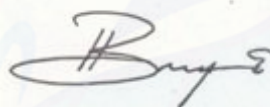


**Lampiran B.2****Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Genap (IPS) Kelas VB**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Kriteria
1.	Hijrah Alam Pramustya	L	50	Kurang
2.	Abrian Ega Priatama	L	60	Cukup
3.	Agustina Ni'matur Rahma	P	75	Baik
4.	Aidil Syah Ardan	L	60	Cukup
5.	Andi Ariyanti Matalata	P	100	Sangat Baik
6.	Anggun Tirta Yuanlie Ababil	P	50	Kurang
7.	Anisa Putri Rahmadani	P	75	Baik
8.	Ani Kumala Sari	P	100	Sangat Baik
9.	Ardita Dwi Oktaviyanti	P	75	Baik
10.	Avita Dwi Indalah Tasrif	P	65	Cukup
11.	Deni PutraRahmatulah	L	88	Sangat Baik
12.	Deni Saputra	L	80	Sangat Baik
13.	Devi Ayu Juliastin	P	75	Baik
14.	Dinda Ayu Farika	P	63	Cukup
15.	Dinda Rahmatia Azizah	P	85	Sangat Baik
16.	Eprilian Ayu Susanti	P	100	Sangat Baik
17.	Faldi Kristanto	L	60	Cukup
18.	Fairuz Iffa Qonita	P	80	Sangat Baik
19.	Fitria Nur Layla	P	80	Sangat Baik
20.	Fitriana Aisyah Ashari	P	50	Kurang
21.	Firman Catur Wijaya	L	60	Cukup
22.	Guntur Bima Dirgantara	L	75	Baik
23.	Joe Ferdinan	L	100	Sangat Baik
24.	Lio Prasetyo	L	40	Kurang
25.	Lisa Putri Yusheriyanti	P	55	Kurang
26.	Marcelino Akbar	L	75	Baik
27.	Merinda Agusti Anggraini	P	100	Sangat Baik
28.	Miftahul Nisa Aliyah Febrianti	P	50	Kurang
29.	Muhammad Arif Maulana	L	100	Sangat Baik
30.	Muhammad Fatoni Abidin	L	60	Cukup
31.	Muhammad Faris Nur H.	L	70	Baik
32.	Nabilla Shobatul Hamida	P	80	Sangat Baik
33.	Nabilla Risqi Salwa Purwadi	P	75	Baik
34.	Ragil Hemaliya Putri	L	70	Baik
35.	Ratu Amalia	P	50	Kurang
36.	Rifky Fadlurrahman	L	60	Cukup
37.	Riski Eka Kurniawan	L	70	Baik

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Kriteria
38.	Septita Putri Wulandari	P	80	Sangat Baik
39.	Shafa Vania Putri	P	100	Sangat Baik
40.	Sherly Puji Lestari	P	89	Sangat Baik
41.	Tiara Kharisma Tanjung	P	73	Baik
42.	Wahid Budiansyah Bawafi	L	65	Cukup
43.	Bima Fajri Prabowo	L	100	Sangat Baik
<b>KKM</b>				<b>67</b>
<b>Jumlah siswa yang memenuhi KKM</b>				<b>15 orang</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM</b>				<b>28 orang</b>

Mengetahui  
Guru Kelas VB



**BUDIYANINGSIH**  
NIP. 19550817 197601 2 004

1. Presentasi siswa kelas VB yang memperoleh nilai  $\geq 67$ :

$$\begin{aligned} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{15}{43} \times 100\% \\ &= 34,88\% \\ &= 35\% \end{aligned}$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

n = jumlah siswa yang memenuhi KKM (KKM  $\geq 67$ )

P = persentase ketuntasan hasil belajar

2. Persentase siswa kelas VA yang memperoleh nilai  $< 67$

$$\begin{aligned} &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{28}{43} \times 100\% \\ &= 65,12\% \\ &= 65\% \end{aligned}$$

Keterangan

N = jumlah seluruh siswa

n = jumlah siswa yang memenuhi KKM (KKM  $< 67$ )

P = persentase ketuntasan hasil belajar

**Lampiran B.3 Uji Homogenitas**

Tabel Hasil uji homogenitas dengan program SPSS

**Group Statistics**

VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002 1	46	75.67	16.278	2.400
2	43	73.67	16.929	2.582

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
VAR00002	.042	.838	.568	87	.572	1.999	3.520	-4.997	8.996
			.567	86.009	.572	1.999	3.525	-5.008	9.007

Dari hasil uji t di atas, dapat diperoleh hasil  $t$  sebesar 0,568 Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $t_{table} = 1,991$ . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil  $t < t_{table}$  ( $0,568 < 1,991$ ) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan

teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol dilakukan kegiatan belajar mengajar menerapkan pendekatan saintifik, sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan belajar mengajar menerapkan pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Diadakan *post-test* pada masing-masing kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan proses belajar dan mengajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen,.





**LAMPIRAN C. RPP KELAS EKSPERIMEN**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Oleh

**Siti Himmatul Aliyah  
NIM 110210204053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

**LAMPIRAN C. RPP KELAS EKSPERIMEN****Lampiran C1. RPP Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Kebonsari 01 Jember
Tema	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema	: Perubahan Lingkungan
Pembelajaran	: 4
Kelas / semester	: V/ 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****PPKn**

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.2 Menunjukkan perilaku sesuai hak dan kewajiban dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, hukum sebagai warga Negara dalam kehidupan sehari-hari sesuai Pancasila dan UUD 1945
- 3.2 Memahami hak kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari dirumah, dan sekolah
- 4.2 Melaksanakan kewajiban dan menegakkan aturan di lingkungan rumah, dan sekolah

**Indikator:**

- 3.2.1 Menyebutkan beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang bersejarah
- 4.2.1 Berperilaku sesuai dengan kewajiban sehari-hari disekolah.

**Bahasa Indonesia**

- 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Melantunkan dan menyajikan teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

- 3.4.1 Mendeskripsikan kehidupan berbangsa dan bernegara yang terdapat pada pantun atau syair
- 4.4.1 Menyunting pantun dan syair tentang kehidupan berbangsa dan bernegara

**Matematika**

- 1.2 Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya
- 2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif
- 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola
- 4.3 Menunjukkan kesetaraan menggunakan perkalian atau pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi

**Indikator:**

- 3.3.1 Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki
- 4.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi

**IPS**

- 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik
- 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya
- 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa

penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media

**Indikator:**

- 3.2.1 Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan
- 4.2.2 Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Menyebutkan informasi yang didapat dari teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia berkaitan dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menuliskan kembali teks bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan.
- Menyebutkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menyusun artikel sederhana untuk kemudian di pajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- Menyebutkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.
- Melakukan diskusi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia.
- Menentukan frekuensi relatif suatu tabel.
- Menentukan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, median, dan modus suatu data tabel atau grafik.
- Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penghitungan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, median, dan modus suatu data tabel atau grafik.



**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengaruh kegiatan manusia terhadap lingkungan dan budayanya
2. Sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia
4. Artikel sederhana
5. Frekuensi relatif suatu tabel

**E. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar**

- Media dan alat bantu:
  - a. Gambar pengaruh kegiatan manusia terhadap lingkungan dan budayanya
- Sumber belajar:
  - a. Kurikulum 2013
  - b. Buku pegangan guru kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita
  - c. Buku siswa kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita

**F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : saintifik

Metode : tanya jawab, ceramah, penugasan, diskusi, permainan

Model : *Team Games Tournament (TGT)*

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

Tahap	Uraian KBM	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pengucapan Pancasila.</li> <li>3. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> </ol>	7 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mendeskripsikan mengenai kelompok masyarakat, yakni desa-desa unik di Bali. <i>(menalar)</i></li> <li>2. Siswa diminta membaca dan mengamati gambar pada bacaan “Desa Unik di Bali”. <i>(mengamati)</i></li> <li>3. Siswa diminta untuk menemukan informasi penting dari gambar tersebut yang berkaitan dengan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya. <i>(mengumpulkan informasi)</i></li> <li>4. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan argumennya yang berkaitan dengan informasi yang didapatnya dari bacaan.</li> <li>5. Siswa mengeluarkan argumennya yang berkaitan dengan informasi yang didapatnya dari bacaan. <i>(mengkomunikasikan)</i></li> <li>6. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dengan membentuk kelompok diskusi secara heterogen. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak.</li> <li>7. Siswa diminta untuk mengeksplorasi berbagai sumber berkaitan dengan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budaya di daerah asalnya. <i>(mengumpulkan informasi)</i></li> <li>8. Lalu siswa diminta menuliskan informasi yang didapat ke dalam LKK yang telah disediakan oleh guru. <i>(mengolah informasi)</i></li> <li>9. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Perwakilan dari kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi</li> </ol>	190 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	kelompoknya. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	10. Kelompok lain memberikan tanggapan atau masukan terhadap hasil diskusi maupun keterampilan komunikasi dari kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusinya. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	11. Setelah itu, siswa diminta mencari informasi mengenai perubahan bentuk dan sifat sosial dan budaya yang terjadi pada masyarakat Indonesia saat ini dibandingkan 10-15 tahun lalu dengan cara melakukan studi pustaka. <i>(mengumpulkan informasi)</i>	
	12. Berdasarkan informasi yang didapat melalui Kegiatan Ayo Mencari Tahu, siswa diminta untuk menulis artikel. <i>(mengolah data)</i>	
	13. Guru menekankan pada penulisan artikel dengan baik dan benar serta menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.	
	14. Guru menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan. <i>(menanya)</i>	
	15. Guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia.	
	16. Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKK mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia. <i>(menalar)</i>	
	17. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	18. Kelompok lainnya dapat mengemukakan pendapatnya atau tanggapan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan oleh perwakilan kelompok yang maju di depan kelas. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	19. Setelah siswa memberikan pendapatnya,	

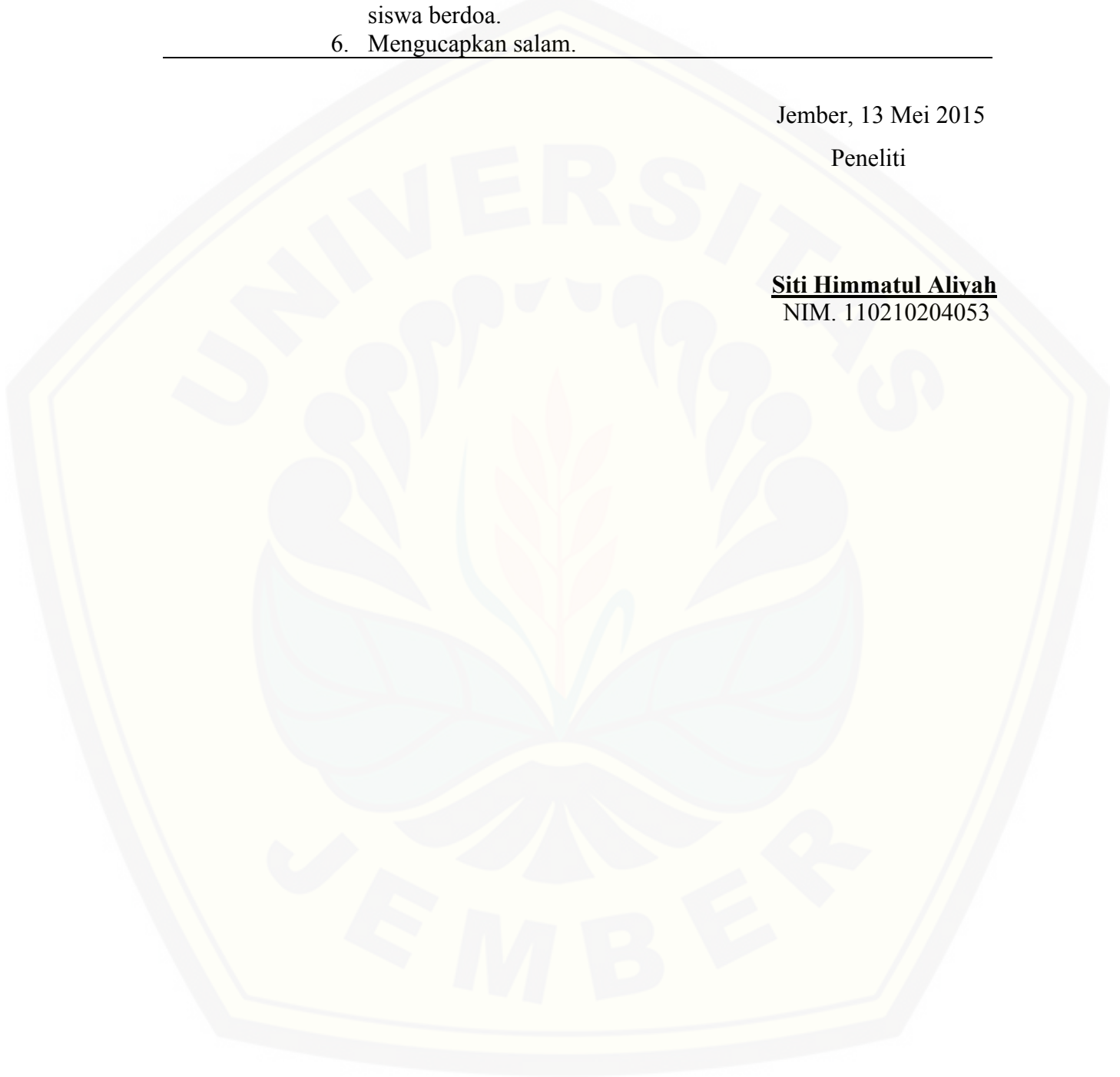
Tahap	Uraian KBM	Waktu
	<p>guru mengkonfirmasi pendapat-pendapat siswa. kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan.</p> <p>20. Guru menjelaskan diagram batang pada buku siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</p> <p>21. Lalu siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman disamping tempat duduknya mengenai diagram batang pada buku siswa. berapa nilai terendah dan nilai tertinggi data tersebut? Berapa modus data tersebut? Berapa mediannya? Berapa rata-ratanya? Apa yang dapat kamu simpulkan dari diagram batang tersebut? (<i>menalar</i>)</p> <p>22. Guru mengadakan sebuah permainan dan membagi kelas menjadi beberapa kelompok homogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Siswa berkumpul sesuai kelompok homogen dengan menempati meja tournament.</p> <p>23. Guru membagikan satu set permainan (kartu soal, kartu jawaban dan lembar skor) pada setiap kelompok dan menjelaskan aturan permainan. Setiap kelompok memulai game setelah diberi aba-aba “mulai”. Semua anggota kelompok melakukan permainan.</p> <p>24. Setelah pertanyaan terjawab semua. Siswa kembali ke kelompok awal (kelompok heterogen). Semua skor dari anggota kelompoknya dijumlahkan dan kelompok yang skornya tertinggi mendapatkan reward.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa</li> <li>2. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru memotivasi kepada siswa sebelum pulang untuk selalu rajin belajar.</li> <li>4. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas rumah/PR.</li> </ol>	10 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	5. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa. 6. Mengucapkan salam.	

Jember, 13 Mei 2015

Peneliti

**Siti Himmatul Aliyah**  
NIM. 110210204053





**Lampiran C2. RPP Pertemuan 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Kebonsari 01 Jember
Tema	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema	: Perubahan Lingkungan
Pembelajaran	: 6
Kelas / semester	: V/ 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

---

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Bahasa Indonesia**

- 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

- 3.1.1 Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
- 4.1.1 Membuat laporan tentang akibat-akibat pemanfaatan alam oleh manusia yang dilakukan sembarangan

**IPS**

- 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- 1.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik
- 2.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

3.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**Indikator:**

3.5.1 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5.1 Menyusun artikel sederhana untuk kemudian di pajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**SBdP**

1.1 Menerima kekayaan dan keberagaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan

2.2 Menghargai alam dan lingkungan sekitar sebagai sumber ide dalam berkarya seni

3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah

4.13 Membuat karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara

**Indikator:**

3.4.1 Membuat prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kerajinan

4.13.1 Membuat karya kerajinan dari bahan keras

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.

- Membuat laporan tentang akibat-akibat pemanfaatan alam oleh manusia yang dilakukan sembarangan.
- Membuat prosedur atau langkah kerja dalam pembuatan karya kerajinan dari bahan keras.
- Membuat karya kerajinan dari bahan keras.
- Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menyusun artikel sederhana untuk kemudian dipajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
2. Sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
3. Lagu wajib dan lagu daerah

#### **E. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar**

- Media dan alat bantu:
  - a. Gambar kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
  - b. Kartu soal
- Sumber belajar:
  - a. Kurikulum 2013
  - b. Buku pegangan guru kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita
  - c. Buku siswa kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita

**F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : saintifik

Metode : tanya jawab, ceramah, penugasan, diskusi, permainan

Model : *Team Games Tournament (TGT)*

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

Tahap	Uraian KBM	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pengucapan pancasila.</li> <li>3. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa melaksanakan “Tepuk Semangat”.</li> <li>6. Guru menanyakan pembelajaran yang kemarin</li> <li>7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai.</li> </ol>	7 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mengamati gambar pada buku siswa dan diminta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan pengetahuan awal mereka berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungannya. (<i>mengamati</i>)</li> <li>2. Guru membimbing siswa serta mempersiapkan mereka untuk materi selanjutnya yang berkaitan dengan topik tersebut.</li> <li>3. Guru memberikan narasi penghubung antarkompetensi berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungannya.</li> <li>4. Guru menyuruh siswa membuat tulisan atau artikel sederhana mengenai aktivitas manusia yang hidup berdekatan dengan</li> </ol>	190 menit



Tahap	Uraian KBM	Waktu
	<p>pegunungan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa membuat artikel sederhana mengenai aktivitas manusia yang hidup berdekatan dengan pegunungan. (<i>mengolah informasi</i>)</li> <li>6. Tulisan atau artikel yang telah dibuat ditempelkan pada kertas manila dan dipajang di majalah dinding sekolah.</li> <li>7. Selesai membuat artikel, siswa membuat kesimpulan tentang langkah-langkah dalam membuat artikel. (<i>menalar</i>)</li> <li>8. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap kesimpulan yang dibuat siswa.</li> <li>9. Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku siswa berkaitan dengan aktivitas atau pekerjaan</li> <li>10. Siswa mengamati gambar pada buku siswa berkaitan dengan aktivitas atau pekerjaan. (<i>mengamati</i>)</li> <li>11. Guru membagikan LKS kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan pada LKS secara mandiri.</li> <li>12. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa.</li> <li>13. Guru menjelaskan tentang macam-macam kerajinan beserta sifat-sifat bahannya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</li> <li>14. Siswa bertanya kepada guru berkaitan dengan macam-macam kerajinan beserta sifat-sifat bahannya. (<i>menanya</i>)</li> <li>15. Siswa diminta untuk mencari tahu maksud dan contoh jenis-jenis bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan. Alternatif pembelajaran yang dilakukan yaitu studi pustaka. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</li> <li>16. Guru membagikan LKS terhadap siswa, dan meminta siswa untuk mengerjakan LKS tersebut secara mandiri.</li> <li>17. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa.</li> </ol>	

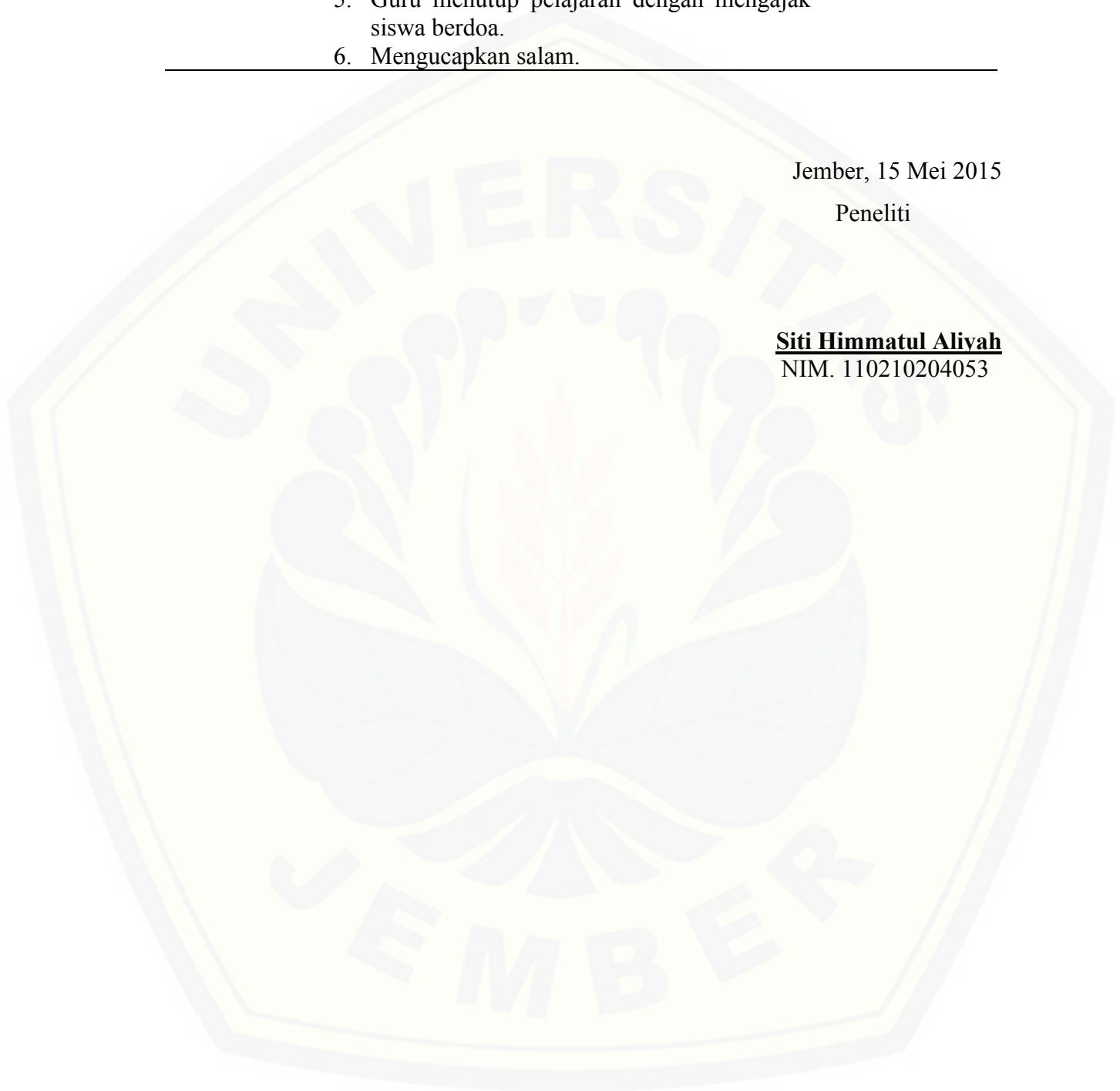
Tahap	Uraian KBM	Waktu
	<p>18. Guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan yang terdapat pada buku siswa. Setelah membaca dan memahami langkah-langkah membuat kerajinan, siswa membuat kerajinan sesuai dengan kreasinya sendiri dari bahan keras. (<i>mencoba</i>)</p> <p>19. Sebelum membuat kerajinan, siswa diminta menuliskan nama kerajinan, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatan. Guru menekankan pada aspek keselamatan diri dan orang lain selama kegiatan berlangsung. (<i>menalar</i>)</p> <p>20. Setelah selesai membuat kerajinan, guru mengadakan sebuah permainan dan membagi kelas menjadi beberapa kelompok homogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Siswa berkumpul sesuai kelompok homogen dengan menempati meja tournament.</p> <p>21. Guru membagikan satu set permainan (kartu soal, kartu jawaban dan lembar skor) pada setiap kelompok dan menjelaskan aturan permainan. Setiap kelompok memulai game setelah diberi aba-aba “mulai”. Semua anggota kelompok melakukan permainan.</p> <p>22. Setelah pertanyaan terjawab semua. Siswa kembali ke kelompok awal (kelompok heterogen).</p> <p>23. Semua skor dari anggota kelompoknya dijumlahkan dan kelompok yang skornya tertinggi mendapatkan reward.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa</li> <li>2. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru memotivasi kepada siswa sebelum pulang untuk selalu rajin belajar.</li> <li>4. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas rumah/PR.</li> </ol>	10 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	5. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa. 6. Mengucapkan salam.	

Jember, 15 Mei 2015

Peneliti

**Siti Himmatul Aliyah**  
NIM. 110210204053



**LAMPIRAN D. RPP KELAS KONTROL**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Oleh

**Siti Himmatul Aliyah  
NIM 110210204053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

**LAMPIRAN D. RPP KELAS KONTROL****Lampiran D1. RPP Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Kebonsari 01 Jember
Tema	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema	: Perubahan Lingkungan
Pembelajaran	: 4
Kelas / semester	: V/ 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****PPKn**

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.2 Menunjukkan perilaku sesuai hak dan kewajiban dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, hukum sebagai warga Negara dalam kehidupan sehari-hari sesuai Pancasila dan UUD 1945
- 3.2 Memahami hak kewajiban dan tanggungjawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari dirumah, dan sekolah
- 4.2 Melaksanakan kewajiban dan menegakkan aturan di lingkungan rumah, dan sekolah

***Indikator:***

- 3.2.1 Menyebutkan beberapa kewajiban sebagai peserta didik dalam menyelamatkan barang-barang bersejarah
- 4.2.1 Berperilaku sesuai dengan kewajiban sehari-hari disekolah.

**Bahasa Indonesia**

- 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 3.4 Menggali informasi dari teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Melantunkan dan menyajikan teks pantun dan syair tentang bencana alam serta kehidupan berbangsa dan bernegara secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

- 3.4.1 Mendeskripsikan kehidupan berbangsa dan bernegara yang terdapat pada pantun atau syair
- 4.4.1 Menyunting pantun dan syair tentang kehidupan berbangsa dan bernegara

**Matematika**

- 1.2 Menghargai nilai-nilai ajaran agama yang dianutnya
- 2.2 Menunjukkan sikap berpikir logis, kritis dan kreatif
- 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola
- 4.3 Menunjukkan kesetaraan menggunakan perkalian atau pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi

**Indikator:**

- 3.3.1 Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki
- 4.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan perkalian dan pembagian dengan jumlah nilai yang tidak diketahui pada kedua sisi

**IPS**

- 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik
- 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya
- 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa

penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media

**Indikator:**

3.2.1 Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

4.2.1 Bercerita secara lisan dengan metode terpandu perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Menyebutkan informasi yang didapat dari teks tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia berkaitan dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menuliskan kembali teks bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan.
- Menyebutkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menyusun artikel sederhana untuk kemudian di pajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- Menyebutkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.
- Melakukan diskusi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia.
- Menentukan frekuensi relatif suatu tabel.
- Menentukan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, median, dan modus suatu data tabel atau grafik.
- Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penghitungan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata, median, dan modus suatu data tabel atau grafik.

**D. Materi Pembelajaran**

1. Pengaruh kegiatan manusia terhadap lingkungan dan budayanya
2. Sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia
4. Artikel sederhana
5. Frekuensi relatif suatu tabel

**E. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar**

- Media dan alat bantu:
  - a. Gambar pengaruh kegiatan manusia terhadap lingkungan dan budayanya
- Sumber belajar:
  - a. Kurikulum 2013
  - b. Buku pegangan guru kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita
  - c. Buku siswa kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita

**F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : saintifik

Metode : tanya jawab, ceramah, penugasan, diskusi

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

Tahap	Uraian KBM	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pengucapan Pancasila.</li> <li>3. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai.</li> </ol>	7 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mendeskripsikan mengenai kelompok masyarakat, yakni desa-desa unik di Bali. <i>(menalar)</i></li> <li>2. Siswa diminta membaca dan mengamati gambar pada bacaan “Desa Unik di Bali”. <i>(mengamati)</i></li> <li>3. Siswa diminta untuk menemukan informasi penting dari gambar tersebut yang berkaitan dengan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya. <i>(mengumpulkan informasi)</i></li> <li>4. Guru meminta siswa untuk mengeluarkan argumennya yang berkaitan dengan informasi yang didapatnya dari bacaan.</li> <li>5. Siswa mengeluarkan argumennya yang berkaitan dengan informasi yang didapatnya dari bacaan. <i>(mengkomunikasikan)</i></li> <li>6. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi dengan membentuk kelompok diskusi. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anak.</li> <li>7. Siswa diminta untuk mengeksplorasi berbagai sumber berkaitan dengan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budaya di daerah asalnya. <i>(mengumpulkan informasi)</i></li> <li>8. Lalu siswa diminta menuliskan informasi yang didapat ke dalam LKK yang telah disediakan oleh guru. <i>(mengolah informasi)</i></li> <li>9. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.</li> <li>10. Perwakilan dari kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. <i>(mengkomunikasikan)</i></li> <li>11. Kelompok lain memberikan tanggapan atau masukan terhadap hasil diskusi maupun keterampilan komunikasi dari kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusinya. <i>(mengkomunikasikan)</i></li> <li>12. Setelah itu, siswa diminta mencari informasi</li> </ol>	190 menit



Tahap	Uraian KBM	Waktu
	mengenai perubahan bentuk dan sifat sosial dan budaya yang terjadi pada masyarakat Indonesia saat ini dibandingkan 10-15 tahun lalu dengan cara melakukan studi pustaka. <i>(mengumpulkan informasi)</i>	
	13. Berdasarkan informasi yang didapat melalui Kegiatan Ayo Mencari Tahu, siswa diminta untuk menulis artikel. <i>(mengolah data)</i>	
	14. Guru menekankan pada penulisan artikel dengan baik dan benar serta menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan.	
	15. Secara interaktif, guru menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia.	
	16. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan. <i>(menanya)</i>	
	17. Guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia.	
	18. Siswa berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKK mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia. <i>(menalar)</i>	
	19. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	20. Kelompok lainnya dapat mengemukakan pendapatnya atau tanggapan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan oleh perwakilan kelompok yang maju di depan kelas. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
	21. Setelah siswa memberikan pendapatnya, guru mengkonfirmasi pendapat-pendapat siswa. kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan.	
	22. Secara interaktif, guru menjelaskan diagram batang pada buku siswa.	
	23. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	
	24. Lalu siswa diminta untuk berdiskusi dengan teman disamping tempat duduknya mengenai	

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	<p>diagram batang pada buku siswa. berapa nilai terendah dan nilai tertinggi data tersebut? Berapa modus data tersebut? Berapa mediannya? Berapa rata-ratanya? Apa yang dapat kamu simpulkan dari diagram batang tersebut? (<i>menalar</i>)</p> <p>25. Pada akhir kegiatan siswa diminta untuk menuliskan kesimpulan berdasarkan diagram batang. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>26. Siswa diminta untuk memperhatikan data penjualan telur. (<i>mengamati</i>)</p> <p>27. Secara interaktif, guru menjelaskan langkah-langkah mengubah data penjualan telur dari diagram batang ke tabel frekuensi relatif.</p> <p>28. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan. (<i>menanya</i>)</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa</li> <li>2. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru memotivasi kepada siswa sebelum pulang untuk selalu rajin belajar.</li> <li>4. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas rumah/PR.</li> <li>5. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa.</li> <li>6. Mengucapkan salam.</li> </ol>	10 menit

Jember, 7 Mei 2015

Peneliti

**Siti Himmatul Alivah**  
NIM. 110210204053

**Lampiran D2. RPP Pertemuan 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SDN Kebonsari 01 Jember
Tema	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema	: Perubahan Lingkungan
Pembelajaran	: 6
Kelas / semester	: V/ 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator****Bahasa Indonesia**

- 1.2 Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan proses kehidupan bangsa dan lingkungan alam
- 2.5 Memiliki rasa percaya diri dan cinta tanah air tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

- 3.1.1 Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
- 4.1.1 Membuat laporan tentang akibat-akibat pemanfaatan alam oleh manusia yang dilakukan sembarangan

**IPS**

- 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat
- 1.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik
- 2.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

3.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**Indikator:**

3.5.1 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5.1 Menyusun artikel sederhana untuk kemudian di pajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**SBdP**

1.1 Menerima kekayaan dan keberagaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan

2.2 Menghargai alam dan lingkungan sekitar sebagai sumber ide dalam berkarya seni

3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah

4.13 Membuat karya kreatif dari bahan tali temali dengan cara sederhana yang mengacu pada kerajinan Nusantara

**Indikator:**

3.4.1 Membuat prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kerajinan

4.13.1 Membuat karya kerajinan dari bahan keras

**C. Tujuan Pembelajaran**

- Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.



- Membuat laporan tentang akibat-akibat pemanfaatan alam oleh manusia yang dilakukan sembarangan.
- Membuat prosedur atau langkah kerja dalam pembuatan karya kerajinan dari bahan keras.
- Membuat karya kerajinan dari bahan keras.
- Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
- Menyusun artikel sederhana untuk kemudian dipajang pada majalah dinding mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
2. Sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan lingkungan sosial dan budayanya.
3. Membuat karya kerajinan

#### **E. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar**

- Media dan alat bantu:
  - a. Gambar kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.
- Sumber belajar:
  - a. Kurikulum 2013
  - b. Buku pegangan guru kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita
  - c. Buku siswa kelas V tema 9 Lingkungan Sahabat Kita

**F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : saintifik

Metode : tanya jawab, ceramah, penugasan, diskusi

**G. Langkah-Langkah Kegiatan**

Tahap	Uraian KBM	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pengucapan Pancasila.</li> <li>3. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Guru menanyakan pembelajaran yang kemarin</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan tujuan yang akan dicapai.</li> </ol>	7 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta untuk mengamati gambar pada buku siswa dan diminta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan pengetahuan awal mereka berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungannya. (<i>mengamati</i>)</li> <li>2. Ciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa percaya diri, teliti, dan memiliki imajinasi yang tepat dalam mengamati gambar.</li> <li>3. Guru membimbing siswa serta mempersiapkan mereka untuk materi selanjutnya yang berkaitan dengan topik tersebut.</li> <li>4. Guru memberikan narasi penghubung antarkompetensi berkaitan dengan interaksi manusia dengan lingkungannya.</li> <li>5. Guru menyuruh siswa membuat tulisan atau artikel sederhana mengenai aktivitas manusia yang hidup berdekatan dengan pegunungan.</li> <li>6. Siswa membuat artikel sederhana mengenai aktivitas manusia yang hidup berdekatan dengan pegunungan. (<i>mengolah informasi</i>)</li> <li>7. Tulisan atau artikel yang telah dibuat</li> </ol>	190 menit

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	<p>ditempelkan pada kertas manila dan dipajang di majalah dinding sekolah.</p> <p>8. Selesai membuat artikel, siswa membuat kesimpulan tentang langkah-langkah dalam membuat artikel. (<i>menalar</i>)</p> <p>9. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap kesimpulan yang dibuat siswa.</p> <p>10. Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku siswa berkaitan dengan aktivitas atau pekerjaan</p> <p>11. Siswa mengamati gambar pada buku siswa berkaitan dengan aktivitas atau pekerjaan. (<i>mengamati</i>)</p> <p>12. Guru membagikan LKS kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan pada LKS secara mandiri.</p> <p>13. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa.</p> <p>14. Secara interaktif, guru menjelaskan tentang macam-macam kerajinan beserta sifat-sifat bahannya.</p> <p>15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</p> <p>16. Siswa bertanya kepada guru berkaitan dengan macam-macam kerajinan beserta sifat-sifat bahannya. (<i>menanya</i>)</p> <p>17. Siswa diminta untuk mencari tahu maksud dan contoh jenis-jenis bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan. Alternatif pembelajaran yang dilakukan yaitu studi pustaka. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>18. Guru membagikan LKS terhadap siswa, dan meminta siswa untuk mengerjakan LKS tersebut secara mandiri.</p> <p>19. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa.</p> <p>20. Guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan yang terdapat pada buku siswa.</p> <p>21. Setelah membaca dan memahami langkah-langkah membuat kerajinan, siswa membuat kerajinan sesuai dengan kreasinya sendiri dari</p>	

Tahap	Uraian KBM	Waktu
	bahan keras. ( <i>mencoba</i> ) 22. Sebelum membuat kerajinan, siswa diminta menuliskan nama kerajinan, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatan. 23. Guru menekankan pada aspek keselamatan diri dan orang lain selama kegiatan berlangsung. ( <i>menalar</i> )	
Penutup	1. Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa 2. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa saja yang telah dipelajari. 3. Guru memotivasi kepada siswa sebelum pulang untuk selalu rajin belajar. 4. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas rumah/PR. 5. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa. 6. Mengucapkan salam.	10 menit

Jember, 8 Mei 2015

Peneliti

**Siti Himmatul Aliyah**  
 NIM. 110210204053

**LAMPIRAN E. MATERI****MATERI****A. Kegiatan Manusia yang Mempengaruhi Keseimbangan Alam (Ekosistem)**

Indonesia memiliki kekayaan alam dari daratan dan lautan. Contoh kekayaan alam dari daratan, misalnya hutan, sawah, ladang, sedangkan dari perairan misalnya kolam, sungai, daratan, dan tumbuhan berasal dari kekayaan alam tersebut. Oleh karena itu, tidak ada makhluk hidup yang dapat hidup sendiri. Antara tumbuhan dan hewan yang hidup di hutan terjadi hubungan saling ketergantungan membentuk ekosistem. Ekosistem dapat terganggu keseimbangannya oleh berbagai kegiatan manusia, seperti penebangan hutan, perburuan, juga penggunaan bahan kimia yang tidak sesuai aturan. Penebangan hutan dilakukan untuk dimanfaatkan kayunya. Selain itu, juga untuk membuat ladang, perkebunan, pertambangan, industri, dan untuk tempat tinggal. Berikut merupakan kegiatan manusia yang dapat mengganggu keseimbangan lingkungan yaitu:

**1. Perpindahan Penduduk**

Perpindahan penduduk mengakibatkan daerah yang didatangi menjadi sangat padat. Misalnya, perpindahan penduduk ke kota-kota besar. Semakin padat jumlah penduduk, semakin luas lahan permukaan yang dibutuhkan. Perkampungan kumuh memengaruhi kualitas kesehatan manusia. Selain itu, meningkatnya jumlah penduduk menyebabkan pencemaran lingkungan meningkat. Perubahan lahan pertanian yang tadinya luas, sedikit demi sedikit berubah fungsi menjadi pemukiman. Perubahan fungsi lahan pun tidak saja terjadi pada lahan pertanian hutan pun akan berkurang luasnya. Hasilnya, keseimbangan ekosistem hutan pun akan terganggu. Timbullah beberapa perubahan lingkungan yang dapat merusak lingkungan, seperti banjir dan tanah longsor, karena berkurangnya hutan yang berisi pepohonan yang dapat menyerap air.



## **2. Polusi Air**

Bahan bakar dibutuhkan untuk menjalankan kendaraan bermotor. Bahan bakar dapat berupa bensin dan solar. Pembakaran bahan bakar menyebabkan polusi udara. Pembakaran tersebut antara lain menghasilkan gas karbondioksida menjadi bertambah. Hal ini mengakibatkan bumi semakin panas. Kondisi ini mengakibatkan beberapa jenis makhluk hidup kesulitan beradaptasi. Beberapa diantaranya ada yang mati, dan keseimbangan ekosistem menjadi terganggu.

## **3. Penebangan Pohon secara Liar dan Pembakaran Hutan**

Perhatikan alat-alat rumah tangga yang ada di rumahmu. Apakah ada yang berasal dari kayu? Jenis kayu yang banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, contohnya meranti, kamper, jati, dan mahoni. Jenis-jenis kayu tersebut diambil hutan. Adanya penebangan hutan secara liar dapat menimbulkan kerusakan pada tempat hidup tumbuhan dan habitat hewan. Penebangan hutan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Akibat penebangan dan pembakaran hutan adalah :

- a. Punahnya beberapa jenis hewan karena tidak mempunyai tempat berlindung.
- b. Suhu lingkungan meningkat.
- c. Ketika musim hujan tiba, maka tidak ada akar-akar tumbuhan yang akan menahan jatuhnya air hujan dan menyerapnya di dalam tanah. Akibatnya lapisan tanah bagian atas yang banyak mengandung humus akan hanyut terbawa air hujan dan menyebabkan tanah menjadi tandus.
- d. Terjadi banjir dan tanah longsor.

## **4. Perburuan Liar**

Manusia sering memburu hewan-hewan di hutan untuk dimanfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Apabila perburuan itu dilakukan secara liar maka akan mempengaruhi keseimbangan ekosistem, karena hal itu akan memutus jarring-jaring makanan di hutan.

## **5. Penggunaan Bahan Kimia Secara Berlebihan dalam Bidang Pertanian**

Banyaknya hama mendorong petani untuk menggunakan pestisida, sehingga akibat dari penggunaan pestisida yaitu.

- a. Pestisida ini dapat dimakan oleh hewan yang seharusnya tidak ingin dibasmi. Akibatnya, hewan-hewan yang tidak merugikan tersebut akan musnah.
- b. Hama yang sudah disemprot pestisida menjadi lebih hebat dibanding dengan sebelumnya.
- c. Pemakaian pupuk buatan secara berlebihan dapat merusak tanah sehingga keseimbangan ekosistem terganggu.

## **6. Pembangunan Industri (Pabrik)**

Industri merupakan kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi. Manusia membangun industri (pabrik) untuk membuat barang-barang yang dibutuhkan. Namun, pembuatan pabrik juga memiliki sisi negatif karena akan menghasilkan limbah pabrik. Akibat dari pembuangan limbah pabrik yaitu:

- a. Polusi udara
- b. Pembuangan limbah dapat memusnahkan ikan dan tumbuhan yang hidup di sungai atau di laut. Hal ini dapat merusak keseimbangan ekosistem sungai atau laut.
- c. Berbagai produk yang digunakan di rumah juga banyak yang mengandung bahan kimia. Limbah rumah tangga ini dapat menyebabkan pencemaran tanah

## **7. Pembuangan Limbah dan Sampah**

Sebagian besar aktivitas yang dilakukan manusia pasti menghasilkan sampah atau limbah. Mulai dari limbah rumah tangga, pertanian, transportasi, sampai limbah industri. Plastik yang digunakan sebagai pembungkus merupakan contoh limbah rumah tangga. Pestisida jika digunakan berlebihan dapat menjadi limbah pertanian. Asap kendaraan merupakan limbah transportasi. Adapaun contoh limbah industri berupa limbah cair dan asap. Sampah dan limbah tersebut yang mudah diuraikan dan

ada pula yang sulit diuraikan. Jika pengolahan sampah tidak dilakukan dengan benar, yang terjadi adalah kerusakan lingkungan.

### **8. Kegiatan Pembangunan**

Pembangunan jalan yang melewati hutan dapat merusak lingkungan. Pohon-pohon yang menjadi tempat tinggal dan sumber makanan hewan ditebang sehingga hewan tersebut terancam keberadaannya. Aktivitas ini sangat mengganggu keseimbangan lingkungan. Daerah-daerah tersebut di sekitar perbukitan dapat terkena bencana, seperti banjir dan tanah longsor.

### **9. Kegiatan Penambangan**

Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka pun akan menimbulkan kerusakan lingkungan. Pengeboran minyak dan pertambangan terbuka dapat mengurangi sumber daya alam dan mencemari daerah sekitarnya. Akibatnya kegiatannya tersebut cukup sulit untuk ditanggulangi dan menyebabkan suatu daerah menjadi tidak produktif.

## **B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebutuhan Manusia**

Beberapa faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia adalah sebagai berikut:

### **1. Keadaan Alam (Tempat)**

Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub, membutuhkan pakaian yang tebal untuk menahan hawa dingin. Lain halnya dengan kita yang tinggal di daerah tropis, cukup memakai pakaian yang tipis. Oleh karena itu, tampak di sini bahwa keadaan alam dapat mendorong manusia untuk menginginkan barang-barang yang sesuai dengan kondisi alam di tempat yang bersangkutan.

### **2. Pekerjaan**

Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan. Akan tetapi, seorang guru tidak membutuhkan barang tersebut. Seorang guru membutuhkan buku-buku sebagai bahan ajar.

### 3. Agama dan Kepercayaan

Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda pula. Misalnya, penganut agama Islam dilarang makan babi, sedangkan penganut agama Hindhu dilarang makan sapi. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing agama memerlukan alat-alat pemenuhan kebutuhan tertentu yang harus dipakai dalam menjalankan ibadah.

Selain itu dalam hal perayaan keagamaan masing-masing agama atau kepercayaan berbeda-beda, sehingga kebutuhan akan barang juga berbeda. Misalnya pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam. Berbeda halnya ketika hari raya Natal tiba, orang-orang Nasrani membutuhkan pohon Natal dan bingkisan-bingkisan Natal. Dengan demikian masing-masing agama atau kepercayaan mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda.

### 4. Adat Istiadat

Adat atau tradisi yang berlaku di masyarakat sangat mempengaruhi kebutuhan hidup masyarakat. Alasannya, suatu adat atau tradisi akan mempengaruhi baik mempengaruhi baik perilaku maupun tujuan hidup kelompok masyarakat setempat.

Akibatnya tradisi yang berbeda akan menimbulkan kebutuhan yang berbeda pula. Misalnya upacara perkawinan, pelaksanaan upacara antar daerah akan berbeda-beda. Upacara pernikahan di Jawa Tengah dan di Sumatra Barat akan memiliki ritual yang berbeda, sehingga kebutuhan pun akan berbeda pula.

### 5. Status Ekonomi dan Sosial

Orang kaya tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan orang yang biasa-biasa. Umumnya orang kaya dalam membeli kebutuhan memperhatikan merek-merek tertentu, sedangkan orang yang biasa-biasa tidak

### 6. Usia atau Umur Seeseorang

Kebutuhan bayi berbeda dengan kebutuhan remaja, berbeda pula dengan kebutuhan orang lanjut usia.



7. Hobi atau Kesenangan

Orang yang memiliki hobi memancing membutuhkan alat pancing, sedangkan orang yang hobi bersepeda membutuhkan sepeda.

8. Tingkat Peradaban

Makin tinggi peradaban suatu masyarakat makin banyak kebutuhan dan makin tinggi pula kualitas atau mutu barang yang dibutuhkan. Pada zaman purba, kebutuhan manusia masih sedikit. Namun seiring berkembangnya peradaban, kebutuhan manusia semakin banyak. Manusia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhannya agar mencapai kemakmuran.

Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mengefisienkan waktu sampai tempat tujuan. Selain itu, cita rasa kebutuhan manusia modern juga semakin meningkat. Manusia menuntut kualitas tinggi dari barang-barang atau jasa yang dibutuhkan.

Dengan demikian membuktikan bahwa perkembangan peradaban akan menyebabkan kebutuhan akan berkembang.

**C. Aktivitas dan Perubahan Kehidupan Manusia dalam Bidang Sosial, Ekonomi, Pendidikan dan Budaya**

Berikut ini contoh aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya.

**1. Sosial**

➤ *Perubahan positif*

Aktivitas sosial kemanusiaan semakin mudah untuk dilaksanakan oleh masyarakat, misalnya dalam membantu bencana alam, karena lebih mudahnya dan cepatnya informasi yang tersebar ke masyarakat, sehingga lebih membantu kehidupan masyarakat yang tertimpa musibah.

➤ *Perubahan negatif*



Aktivitas sosial kemasyarakatan misalnya gotong-royong akan sedikit berkurang, kehidupan masyarakat menjadi lebih individual karena pengaruh pembangunan pemukiman misal perumahan, tempat kos, kontrakan sehingga berkurang jiwa gotong royongnya.

## 2. Ekonomi

### ➤ *Perubahan positif*

Aktivitas dalam mata pencaharian penduduk dan peningkatan kesejahteraan kehidupan masyarakatnya karena pembangunan sarana dan prasarana dan infrastruktur.

### ➤ *Perubahan negatif*

Aktivitas keseharian dan pola hidup keseharian masyarakat menjadi konsumtif dengan pesatnya perkembangan dunia periklanan melalui media massa dan televisi.

Aktivitas berbelanja dari belanja di pasar tradisional beralih ke pasar-pasar modern, pasar online karena pesatnya pertumbuhan pusat-pusat perbelanjaan dan teknologi modern.

## 3. Pendidikan

### ➤ *Perubahan positif*

Aktivitas pembelajaran masyarakat terutama pelajar dan mahasiswa, semakin maju dan berkembang dari mencari bahan di buku-buku cetak, berubah melalui buku-buku digital dan internet. Hal ini lebih mendapatkan kemudahan. Pada akhirnya, tingkat pendidikan masyarakat dan pola kehidupan menuju taraf yang lebih baik.

### ➤ *Perubahan negatif*

Aktivitas pencarian informasi, pengetahuan, berita lebih mudah di dapat sehingga rentan mendapatkan akses hal-hal yang negatif, sehingga dapat membahayakan moral dan etika dalam kehidupannya. Hal ini membutuhkan pengawasan dan filter orang tua serta diimbangi dengan pendidikan moral.

#### 4. Budaya

➤ *Perubahan positif*

- a. Dengan mudahnya akses informasi, kebudayaan nasional lebih di kenal di masyarakat internasional, juga lebih mudah dalam mengenal kebudayaan-kebudayaan dari luar.
- b. Perubahan kehidupan manusia zaman dahulu dengan zaman sekarang karena perkembangan teknologi, misalnya pada saat membuat batik dulu hanya menggunakan alat yang sederhana dengan teknik yang susah, sekarang dengan alat yang semakin baik dapat menghasilkan batik yang bagus.

➤ *Perubahan negatif*

Semakin tergesernya aktivitas berbudaya dan berkesenian daerah lokal internet menjadi terpengaruhi oleh budaya asing, dengan peningkatan teknologi dan mudahnya akses media penyiaran.

#### D. Dinamika Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan faktor utama dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antarindividu, antar kelompok manusia. Bentuk-bentuk interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat yaitu sebagai berikut.

- a. Akomodasi adalah proses penyesuaian sosial dalam interaksi antar-individu dan antar kelompok, untuk meredakan pertentangan.
- b. Kerja sama adalah bentuk utama dari proses interaksi sosial, karena pada dasarnya, interaksi sosial yang dilakukan oleh seseorang bertujuan untuk memenuhi kepentingan atau kebutuhan bersama.
- c. Asimilasi merupakan proses ke arah peleburan kebudayaan, sehingga masing-masing pihak merasakan adanya kebudayaan tunggal yang menjadi milik bersama.

- d. Akulturasi adalah merupakan proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri.
- e. Persaingan merupakan perjuangan yang dilakukan oleh individu atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik.

Jika dua orang atau lebih bertemu akan terjadi interaksi sosial. Interaksi tersebut bisa dalam situasi persahabatan ataupun permusushan, bisa dengan tutur kata, jabat tangan, bahasa dahsyat, atau tanpa kontak fisik. Bahkan, hanya dengan bau keringat sudah terjadi interaksi sosial karena telah mengubah perasaan atau saraf orang yang bersangkutan untuk menentukan tindakan. Interaksi sosial hanya dapat berlangsung antara pihak-pihak. Interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem sarafnya sebagai akibat hubungan yang dimaksud. Ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut.

1. Pelakunya lebih dari satu orang
2. Adanya komunikasi antar pelaku melalui kontak sosial
3. Mempunyai maksud dan tujuan, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan pelaku
4. Ada dimensi waktu yang akan menentukan sikap aksi yang sedang berlangsung.

Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi. Kontak sosial berasal dari kata *con* atau *cun* yang artinya bersama-sama, dan *tango* yang artinya menyentuh. Namun kontak sosial tidak hanya secara harafiah bersentuhan badan, tetapi bisa lewat bicara, melalui telepon, telegram, surat, radio, dan sebagainya.

Kontak dapat bersifat primer dan sekunder. Kontak primer terjadi apabila ada kontak langsung dengan cara berbicara, jabat tangan, tersenyum, dan sebagainya.

Kontak sekunder terjadi dengan perantara. Kontak sekunder langsung misalnya melalui telepon, radio, TV, dan sebagainya.

Kontak sosial dapat terjadi dalam tiga bentuk, yaitu sebagai berikut.

1. Kontak antar individu, misalnya seseorang siswa baru mempelajari tata tertib dan budaya sekolah.
2. Kontak antar individu dengan suatu kelompok, misalnya seorang guru mengajar di suatu kelas tentang suatu pokok bahasan.
3. Kontak antar kelompok dengan kelompok lain, misalnya *class meeting* antar kelas.

## MATEMATIKA

### a. Mean

Mean adalah nilai rata-rata dari beberapa buah data. Nilai mean dapat ditentukan dengan membagi jumlah data dengan banyaknya data.

Misalnya :4, 5, 8, 9, 12

$$\text{mean} = (4+5+8+9+12)/5 = 38,5 \text{ alias } 7,8$$

### b. Modus

Modus adalah data yang paling sering muncul, atau data yang mempunyai frekuensi terbesar. Jika semua data mempunyai frekuensi yang sama berarti data-data tersebut tidak mempunyai modus, tetapi jika terdapat dua yang mempunyai frekuensi tersebut maka data-data tersebut memiliki dua buah modus, dan seterusnya.

### c. Median

Median adalah nilai tengah dari data-data yang terurut. Ada dua cara menentukan median:

- Jika jumlah data adalah ganjil, maka nilai mediannya dapat ditentukan dengan rumus :

$$\text{Index Median} = (n-1)/2 + 1$$

$$\text{Median} = \text{data ke} - (\text{Index Median})$$

- Jika jumlah data genap, maka median dapat ditentukan dengan rumus :

$$I = n/2$$

$$\text{Median} = (\text{data ke-}(I) + \text{data ke-}(I+1))/2$$

### **Frekuensi Relatif**

Frekuensi relatif adalah seberapa sering sesuatu yang terjadi dibagi dengan semua kejadian. Misalnya, bila Anda memenangkan pertandingan enam kali dari 10 pertandingan, maka frekuensi relatif kemenangan Anda adalah  $6/10 = 60\%$

### **Distribusi Frekuensi Relatif**

Distribusi frekuensi relatif menyatakan proporsi data yang berada pada suatu kelas interval. Sebuah distribusi frekuensi relatif mencakup batas-batas kelas yang sama seperti tabel distribusi frekuensi, tetapi frekuensi yang digunakan bukan frekuensi aktual melainkan frekuensi relatif. Distribusi frekuensi relatif merupakan suatu jumlah persentase yang menyatakan banyaknya data pada suatu kelompok tertentu. Dalam hal ini pembuat distribusi terlebih dahulu harus dapat menghitung persentase pada masing-masing kelompok. Distribusi akan memberikan informasi yang lebih jelas tentang posisi masing-masing bagian dalam keseluruhan, karena kita dapat melihat perbandingan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya.

Perhatikan tabel distribusi frekuensi di bawah ini!

Kita akan mencoba membuat tabel distribusi frekuensi relatif dari tabel di bawah ini

Tabel 1



Kelas ke-	Nilai Ujian	Frekuensi $f_i$
1	31 – 40	2
2	41 – 50	3
3	51 – 60	5
4	61 – 70	13
5	71 – 80	24
6	81 – 90	21
7	91 – 100	12
Jumlah		80

frekuensi relatif kelas ke-1:  
 $f_i - Z; n - 80$

$$\text{Frekuensi relatif} = 2/80 \times 100\% = 2.5\%$$

Dengan cara yang sama diperoleh frekuensi relatif untuk kelas selanjutnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2

Kelas ke-	Nilai Ujian	Frekuensi relatif (%)
1	31 – 40	2.50
2	41 – 50	3.75
3	51 – 60	6.25
4	61 – 70	16.25
5	71 – 80	30.00
6	81 – 90	26.25
7	91 – 100	15.00
Jumlah		100.00

### BAHASA INDONESIA

Artikel adalah karangan faktual secara lengkap dengan panjang tertentu yang dibuat untuk dipublikasikan (melalui koran, majalah, bulletin, dsb) dan bertujuan menyampaikan gagasan dan fakta yang dapat meyakinkan, mendidik, dan menghibur.

Ciri-ciri artikel yaitu:

1. hanya berisi hal-hal penting saja, mencakup temuan penelitian, pembahasan hasil/temuan penelitian, dan kesimpulan;

2. sistematika penulisan terdiri atas bagian dan sub bagian.

Langkah-langkah pembuatan artikel sederhana yaitu:

1. pembukaan
  - mengemukakan hal-hal paling menonjol dari topik yang akan dikaji
  - mengurai singkat obyek kajian dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami
2. bagian tengah
  - menjelaskan pokok pikiran
  - kemukakan masalah mendasar dari kajian
3. bagian akhir
  - menjawab masalah
  - solusi atau langkah konkret yang perlu diambil

**LAMPIRAN F. GAMBAR**



F1. Gambar Penggunaan Bahan Kimia



F2. Gambar Kegiatan Pembangunan





F3. Gambar Pembakaran Hutan



F4. Gambar Penebangan Liar



F5. Gambar Perburuan Liar



F6. Gambar Pencemaran Air Akibat Limbah Pabrik



**LAMPIRAN G. LKK****Lampiran G.1 LKK Pertemuan 1**

# Lembar Kerja Kelompok



Nama Kelompok :

Nama Anggota: 1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Dari bacaan Desa Unik di Bali, apa saja keunikan yang kamu dapatkan dari bacaan tersebut?
2. Adakah keunikan dari daerah tempat tinggalmu? Apa sajakah itu?

Tuliskan hasil diskusi kalian dalam kotak berikut ini!

☞ Keunikan desa di Bali :

---

---

---

---

---

☞ Keunikan di daerah tempat tinggalmu :

---

---

---

---

---

# Lembar Kerja Kelompok



Nama Kelompok :

Nama Anggota: 1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

Carilah informasi mengenai perubahan bentuk dan sifat sosial dan budaya yang terjadi pada masyarakat Indonesia saat ini dibandingkan 10-15 tahun lalu. Tulislah hasilnya dalam tabel berikut.

No	Bidang Kehidupan	Perubahan yang Terjadi	
		10-15 Tahun Lalu	Saat Ini
1.	Komunikasi	Media : surat, telegram, telepon rumah	Media : Telepon rumah, telepon genggam





LAMPIRAN H. LKS

Lampiran H.1 LKS Pertemuan 1

# Lembar Kerja Siswa



Nama : .....  
 No Absen : .....  
 Kelas : .....

Sikap apa yang kamu tunjukkan untuk menghargai usaha setiap orang untuk memenuhi kehidupannya kehidupannya? Tuliskan dalam kotak berikut.

Sikapku terhadap usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya :

1. Menghargai setiap jenis pekerjaan yang tidak merugikan orang lain.
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....



NILAI :



Lampiran H.2 LKS Pertemuan 2

# Lembar Kerja Siswa

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....



Buatlah tulisan atau artikel sederhana mengenai aktivitas manusia yang hidup berdekatan dengan pegunungan!

A large, rounded rectangular area enclosed by a dashed blue line, intended for the student to write their answer. In the background, there is a faint watermark of the Universitas Jember logo, which features a stylized flower and the text 'UNIVERSITAS JEMBER'.

**LAMPIRAN I. KISI-KISI SOAL *Pretest-Postest***

**KISI-KISI SOAL *Pretest-Postest***

Tema : Lingkungan Sahabat Kita  
 Subtema : Perubahan Lingkungan  
 Kelas/Semester : V / 2

Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
IPS 3.2.1 Menunjukkan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia dan dampak keberlanjutannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya pada masa penjajahan		√					Objektif	4	3
		√					Objektif	3	3
			√				Objektif	7	3
			√				Objektif	15	3
			√				Objektif	17	3
		√					Objektif	20	3
		√					Objektif	6	3
			√				Objektif	8	3
			√				Objektif	14	3
			√				Objektif	16	3
			√				Objektif	18	3
		√				Objektif	19	3	
3.5.1 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai				√			Objektif	23	3

Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	√						Objektif	24	3
				√			Objektif	25	3
Bahasa Indonesia		√					Objektif	1	3
3.1.1 Menjelaskan kegiatan pemanfaatan alam oleh manusia yang dapat mengganggu keseimbangan alam.			√				Objektif	2	3
	√						Objektif	5	3
		√					Objektif	9	3
			√				Objektif	10	3
				√			Objektif	11	3
	√						Objektif	12	3
		√					Objektif	13	3
		√					Objektif	21	3
			√			Objektif	22	3	
Matematika									
3.3.1 Menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki		√					Objektif	26	3
		√					Objektif	27	3
		√					Objektif	28	3
			√				Objektif	29	3
			√				Objektif	30	3
			√				Objektif	31	3
			√				Objektif	32	3
<b>Jumlah</b>							<b>32</b>		

Keterangan:

Skor jawaban benar = 3

Skor jawaban salah = 0

C1 adalah pengetahuan

C2 adalah pemahaman

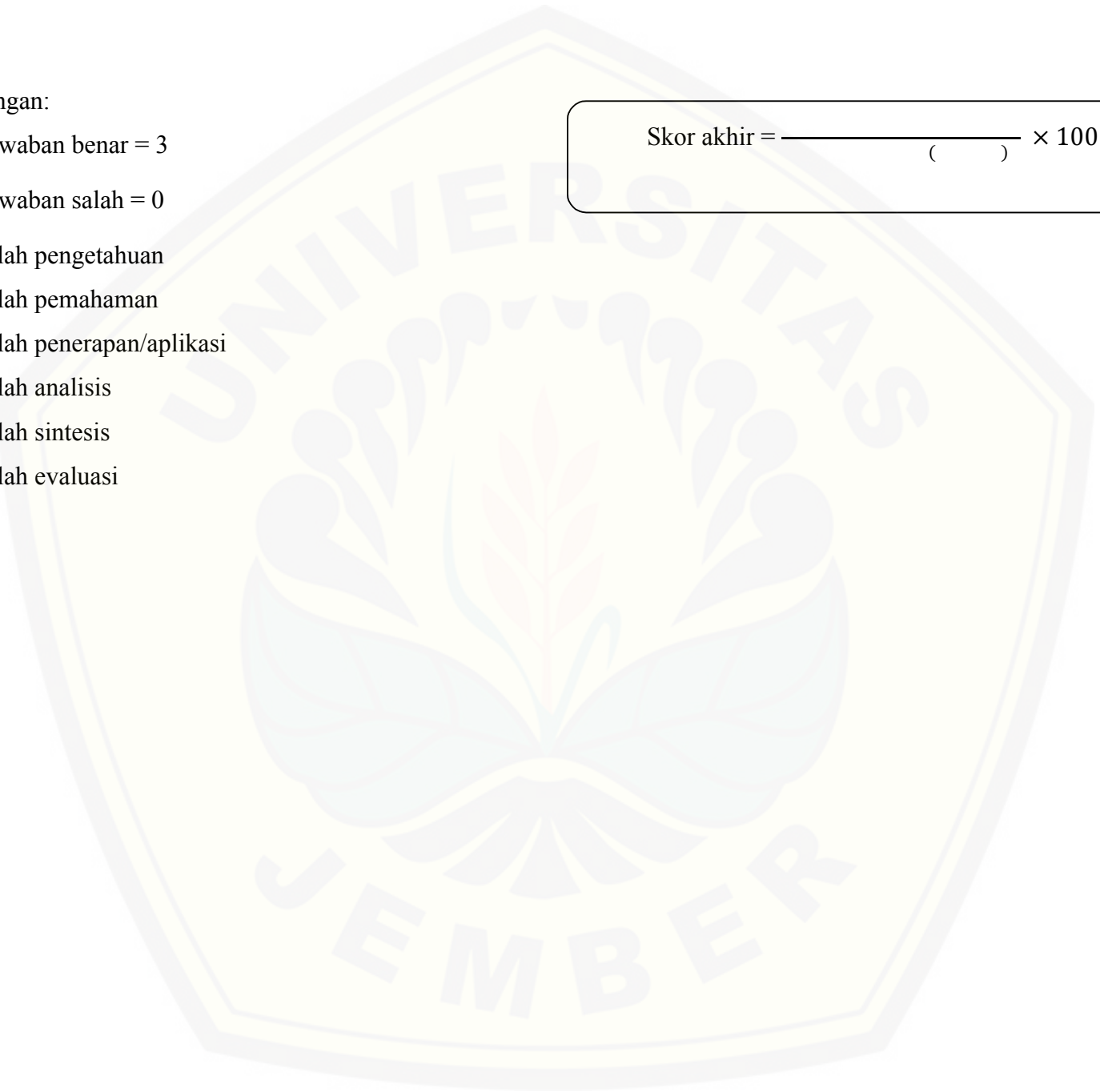
C3 adalah penerapan/aplikasi

C4 adalah analisis

C5 adalah sintesis

C6 adalah evaluasi

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{---}}{\text{(---)}} \times 100$$



**LAMPIRAN J. SOAL UNTUK UJI VALIDITAS****SOAL**

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**No. Absen** : .....

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c* atau *d* di bawah ini!**

1. Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu .....

  - a. Perpindahan penduduk desa ke kota
  - b. Penebangan pohon secara liar dan pembakaran hutan
  - c. Reboisasi
  - d. Kegiatan penambangan

2. Perhatikan kegiatan manusia di bawah ini :
  - 1) Pembangunan jalan yang melewati hutan
  - 2) Mengolah sampah atau limbah rumah tangga menjadi barang yang bermanfaat.
  - 3) Penggunaan bahan kimia secara berlebihan dalam bidang pertanian
  - 4) Penanaman pohon kembali
  - 5) Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka

Dari beberapa kegiatan manusia di atas, pada nomer berapa sajakah yang termasuk kegiatan manusia yang dapat merusak lingkungan alam sekitar .....

- |            |            |
|------------|------------|
| a. 1, 3, 5 | c. 1, 2, 3 |
| b. 2, 4, 5 | d. 2, 3, 5 |



3. Pengaruh pembangunan pemukiman seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....
  - a. makmur
  - b. tentram
  - c. individual
  - d. terjamin kehidupannya
4. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah .....
  - a. mencaci maki
  - b. memuji
  - c. tidak peduli
  - d. menghargai
5. Perindustrian banyak terdapat di .....
  - a. pedesaan
  - b. persawahan
  - c. pegunungan
  - d. perkotaan
6. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia, *kecuali*.....
  - a. makanan
  - b. keadaan alam (tempat)
  - c. pekerjaan
  - d. tingkat peradaban
7. Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui *online*. Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang .....
  - a. sosial
  - b. ekonomi
  - c. pendidikan
  - d. budaya
8. Salah satu faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia ialah pekerjaan. Berikut yang termasuk contoh dari faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia tersebut ialah.....
  - a. Seorang polisi membutuhkan pistol untuk mengikat tangan pencuri agar tidak kabur.
  - b. Seorang guru membutuhkan papan tulis untuk bahan ajar.



- d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusnya jarring-jaring makanan di hutan
12. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut .....
- a. industri
  - b. mebel
  - c. pasar
  - d. supermarket
13. Penebangan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan .....
- a. polusi air
  - b. tanah menjadi subur
  - c. suhu lingkungan meningkat
  - d. hama menjadi lebih kebal
14. Orang kaya tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan orang yang tingkat ekonominya rendah. Umumnya orang kaya dalam membeli kebutuhan lebih memperhatikan merek-merek tertentu, sedangkan orang yang tingkat ekonominya rendah tidak memperhatikan merek. Hal tersebut merupakan salah satu contoh faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. pekerjaan
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. hobi atau kesenangan
  - d. status ekonomi dan sosial
15. Salah satu contoh aktivitas dan perubahan positif kehidupan manusia dalam bidang pendidikan ialah .....
- a. Saling membantu antar sesama manusia ketika terjadi bencana alam atau saat tertimpa musibah.
  - b. Budaya gotong-royong dalam kehidupan masyarakat akan sedikit berkurang.
  - c. Pembelajaran pelajar dan mahasiswa semakin maju dan berkembang, dari mencari bahan di buku cetak berubah melalui internet.
  - d. Remaja sekarang lebih menyukai budaya dan kesenia dari negara Korea dibandingkan dari negaranya sendiri.

16. Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub membutuhkan pakaian.....
- a. kebaya
  - b. tebal
  - c. tipis
  - d. renang
17. Di zaman modern ini, manusia melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan telepon genggam (*handphone*), sedangkan pada saat 10-15 tahun yang lalu menggunakan .....
- a. surat
  - b. *facebook*
  - c. *e-mail*
  - d. *blackberry messenger*
18. Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mempercepat sampai tempat tujuan. Hal tersebut termasuk faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. status ekonomi dan sosial
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. pekerjaan
  - d. tingkat peradaban
19. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda. Salah satu contoh dari faktor tersebut ialah .....
- a. Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan.
  - b. Orang yang tinggal di daerah tropis, membutuhkan pakaian yang tipis.
  - c. Seorang laki-laki membutuhkan kemeja dan celana panjang untuk menutupi tubuhnya.
  - d. Pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.
20. Mata pencaharian penduduk yang tinggal di daerah pegunungan adalah .....
- a. petani teh
  - b. buruh pabrik
  - c. nelayan
  - d. artis



21. Proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri disebut .....
- a. akulturasi
  - b. kerja sama
  - c. asimilasi
  - d. akomodasi
22. Cara menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar kita, *kecuali* .....
- a. Reboisasi
  - b. Mengolah limbah sebelum di buang
  - c. Menangkap ikan di laut menggunakan pukat harimau
  - d. Membuang sampah pada tempatnya
23. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Dari gambar di atas, apa akibat yang ditimbulkan apabila kegiatan tersebut dilakukan setiap hari?
- a. Dapat menimbulkan banjir saat musim kemarau tiba.
  - b. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
  - c. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
  - d. Dapat menimbulkan banjir pada saat musim hujan tiba.
24. Karangan faktual secara lengkap dengan panjang tertentu yang dibuat untuk dipublikasikan dan bertujuan menyampaikan gagasan dan fakta yang dapat meyakinkan, mendidik, dan menghibur disebut.....
- a. majalah
  - b. berita
  - c. artikel
  - d. opini



**Bacalah wacana di bawah ini!**

**Untuk soal no.25-26**

**Lebih Setengah Kota Cina Aami Hujan Asam**

Cina menyatakan lebih setengah kota-kota di negara itu mengalami hujan asam dan hanya sedikit yang memiliki udara segar. Seperenam sungai-sungai besar sangat terpolusi sehingga airnya dipandang tidak baik untuk pertanian. Pengawas polusi menyatakan 16,4% sungai besar Cina bahkan tidak memenuhi standar pengairan pertanian.

Air dari kota-kota besar seperti Shanghai, Tianjin dan Guangzhou dinyatakan sangat terpolusi. Hanya daerah pulau wisata Hainan dan sebagian pantai utara yang dianggap benar-benar sehat. Hanya 3,6% dari 471 kota yang dimonitor mendapatkan peringkat teratas dalam hal kebersihan udara. Kementerian lingkungan mengatakan polusi logam berat sangat mengkhawatirkan karena mengancam stabilitas masyarakat disamping kesehatan penduduk.

Cina berulang kali berjanji akan membersihkan lingkungannya, tetapi usaha ini seringkali gagal karena tidak sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik. Pejabat setempat mengatakan pertumbuhan, keuntungan dan penciptaan pekerjaan dianggap lebih penting dibandingkan dengan masalah lingkungan.

Sumber : [bbc.co.uk](http://bbc.co.uk) (2011)

25. Berdasarkan wacana di atas, apa penyebab pemerintah Cina tidak berhasil mengatasi polusi hujan asam!
- Dikarenakan lebih dari setengah kota-kota di Negara Cina mengalami hujan asam sehingga pemerintah Cina tidak sanggup untuk mengatasi.
  - Karena pejabat setempat lebih mementingkan pertumbuhan, keuntungan, dan penciptaan pekerjaan daripada masalah lingkungan.
  - Karena sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik.
  - Karena mengancam stabilitas masyarakat.
26. Kota yang tercemar polusi paling besar di Cina adalah.....
- Beijing
  - Tokyo

- b. Shanghai
- d. Gangzu
27. Seiring dengan pertumbuhan penduduk dan perkembangan zaman, terjadi pula kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan ini memicu manusia untuk membuat suatu industri yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan industri ini, dapat diproduksi bahan-bahan kebutuhan dalam jumlah besar. Analisislah permasalahan apa yang akan muncul apabila pembangunan industri terus dilakukan?
- Banyaknya lapangan pekerjaan bagi pengangguran
  - Semakin sedikit sumber alam yang dieksploitasi
  - Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan
  - Menurunnya limbah rumah tangga
28. Bagaimanakah cara orang untuk menjaga kelestarian air laut?
- Tidak membuang limbah pabrik ke laut
  - Mencari ikan dengan racun
  - Menanam hutan bakau di pinggir laut
  - Mengambil terumbu karang untuk hiasan

**Data berikut untuk soal 29-31**

Nilai	5	6	7	8	9	10
Frekuensi	3	5	4	6	1	1

29. Nilai mean dari tabel di atas adalah .....
- 6
  - 7
  - 8
  - 9
30. Modus dari tabel di atas adalah .....
- 7
  - 8
  - 9
  - 10
31. Median dari tabel di atas adalah .....
- 7
  - 9



**KUNCI JAWABAN SOAL**

1. C	11. D	21. A	31. A
2. A	12. A	22. C	32. D
3. C	13. C	23. D	33. B
4. D	14. D	24. C	34. A
5. C	15. C	25. B	35. D
6. A	16. B	26. B	
7. B	17. A	27. C	
8. C	18. D	28. A	
9. B	19. D	29. B	
10. B	20. A	30. B	

LAMPIRAN K. UJI VALIDITAS SOAL BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

Tabel K.1 Uji validitas soal butir-butir instrument

No	Nama	Skor Butir-butir Instrumen																																			total										
		1	2	3	4	5	faktor 1	6	7	8	9	10	faktor 2	11	12	13	14	15	faktor 3	16	17	18	19	20	faktor 4	21	22	23	24	25	faktor 5	26	27	28	29	30		faktor 6	31	32	33	34	35	faktor 7			
1	Afni	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	1	2	1	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	16		
2	Arie	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	33		
3	Army	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	14
4	Sahrul	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	1	4	25		
5	Nandita	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	1	4	0	1	0	1	1	3	21			
6	Putri	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	1	3	32			
7	Aleandra	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	32		
8	Dhita	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	1	4	0	0	1	1	0	2	1	1	1	1	1	0	4	27		
9	Miliani	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	1	3	1	1	1	0	1	4	0	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	26			
10	Rensi	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	0	1	3	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	12			
11	Abdullah	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	1	4	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	14			
12	Afisa	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	33			
13	Cahya	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	3	1	1	0	0	1	3	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	0	0	23				
14	Farel	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	31		
15	Helia	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	3	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	26		
16	Muflihatul	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	3	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	1	4	23		
17	Adib	0	0	1	0	1	2	1	1	1	0	0	3	1	0	0	0	1	2	0	0	1	1	3	1	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	20			
18	Nadhif	0	1	1	1	0	3	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	1	1	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	12				
19	Riska	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	0	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	3	27			
20	Yunita	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	1	0	2	1	0	1	0	0	1	0	0	2	1	0	0	0	1	14		
21	Fawaied	0	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	17			
22	Fajar	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	4	31			
23	Achmad	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	26			
24	Andhini	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	4	28		
25	Aulia	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1	29			
26	Dila	0	0	1	1	1	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	0	0	1	1	1	3	26			
27	Diana	0	1	0	1	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	0	3	26			
28	Farjaf	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	4	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	15			
29	Lika	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	1	4	25			
30	Adi	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	12	
Jumlah		14	21	23	28	21	107	17	26	19	19	24	105	18	20	20	20	19	97	21	26	23	18	29	117	19	21	21	10	18	89	21	19	18	19	20	97	16	17	16	16	17	82	694			
korelasi i faktor		0.80487	0.7144	0.41166	0.4141	0.71444		0.5716	0.4385	0.52588	0.5259	0.4472		0.5993	0.5514	0.4054	0.79468	0.6933		0.7734	0.43204	0.4756	0.63868	0.16008		0.54428	0.69514	0.5763	0.30803	0.478			0.70045	0.7468	0.0975	0.69179	0.41268		0.6018	0.6902	0.82371	0.74972	0.76473				
korelasi total		0.75457	0.4388	0.14924	0.2791	0.70503		0.4307	0.3953	0.36932	0.0655	0.3026		0.5439	0.3451	0.1587	0.74886	0.7137		0.7263	0.16558	0.2415	0.54393	-0.07794		0.61238	0.49203	0.5133	0.0069	0.3148			0.42813	0.4503	-0.1036	0.67315	0.40722		0.5172	0.4504	0.68348	0.62478	0.49966				

Catatan : Pada N = 30 dengan taraf signifikan 5% memiliki nilai tabel kritik product moment (r) = 0,361



## Hasil Validitas Soal

No Soal	Korelasi faktor	Korelasi total	r-tabel	Kesimpulan
1	0.805	0.755	0.361	Valid
2	0.714	0.439	0.361	Valid
3	0.412	0.149	0.361	Valid
4	0.414	0.279	0.361	Valid
5	0.714	0.705	0.361	Valid
6	0.572	0.431	0.361	Valid
7	0.439	0.395	0.361	Valid
8	0.526	0.369	0.361	Valid
9	0.526	0.065	0.361	Valid
10	0.447	0.303	0.361	Valid
11	0.599	0.564	0.361	Valid
12	0.551	0.345	0.361	Valid
13	0.405	0.159	0.361	Valid
14	0.795	0.749	0.361	Valid
15	0.693	0.714	0.361	Valid
16	0.773	0.726	0.361	Valid
17	0.432	0.166	0.361	Valid
18	0.476	0.242	0.361	Valid
19	0.639	0.544	0.361	Valid
20	0.16	-0.078	0.361	Tidak Valid
21	0.544	0.612	0.361	Valid
22	0.695	0.492	0.361	Valid
23	0.576	0.513	0.361	Valid
24	0.308	0.007	0.361	Tidak Valid
25	0.478	0.315	0.361	Valid
26	0.7	0.428	0.361	Valid
27	0.747	0.45	0.361	Valid
28	0.097	-0.1	0.361	Tidak Valid
29	0.692	0.673	0.361	Valid
30	0.413	0.407	0.361	Valid
31	0.602	0.517	0.361	Valid
32	0.69	0.45	0.361	Valid
33	0.824	0.683	0.361	Valid
34	0.75	0.625	0.361	Valid
35	0.765	0.5	0.361	Valid





Tabel 3.4 Analisis Data untuk Korelasi Product Moment

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	7	6	49	36	42
2	15	16	225	256	240
3	6	4	36	16	24
4	11	12	121	144	132
5	8	12	64	144	96
6	16	14	256	196	224
7	14	16	196	256	224
8	14	11	196	121	154
9	13	11	169	121	143
10	5	5	25	25	25
11	7	5	49	25	35
12	15	16	225	256	240
13	13	9	169	81	117
14	15	14	225	196	210
15	11	14	121	196	154
16	10	12	100	144	120
17	7	12	49	144	84
18	7	5	49	25	35
19	13	11	169	121	143
20	6	5	36	25	30
21	9	6	81	36	54
22	15	14	225	196	210
23	14	13	196	169	182
24	13	12	169	144	156
25	16	11	256	121	176
26	12	13	144	169	156
27	13	12	169	144	156
28	9	4	81	16	36
29	10	11	100	121	110
30	7	3	49	9	21
<b>Jumlah</b>	<b>331</b>	<b>309</b>	<b>3999</b>	<b>3653</b>	<b>3729</b>

Keterangan:

X : skor butir bagian atas

Y : skor butir bagian bawah

$\Sigma X^2$  : jumlah kuadrat butir bagian atas

$\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat butir bagian bawah

$\Sigma XY$  : hasil kali skor butir bagian atas dan bawah

Hasil perhitungan dalam tabel tersebut kemudian ditransformas ke dalam rumus korelasi *product moment*.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\Sigma (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{[\Sigma (X - \bar{X})^2][\Sigma (Y - \bar{Y})^2]}} \\
 &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}} \\
 &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}} \\
 &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}} \\
 &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}} \\
 &= \frac{\Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}} \\
 &= 0,791
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas diperoleh angka korelasi antara skor pada soal bagian atas dan bawah sebesar 0,791 dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikan 5% untuk N= (r tabel =0,361). Dari hasil korelasi tersebut, maka perhitungan koefisien reliabilitas untuk instrument tes dengan metode belah dua atasbawah adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2r}{1+r} \\
 &= \frac{2 \times 0,791}{1+0,791} \\
 &= \frac{1,582}{1,791} \\
 &= 0,883 \text{ (reliabilitas tinggi)}
 \end{aligned}$$



Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian dengan menggunakan pedoman pada kriteria tingkat reliabilitas instrumen yang dikemukakan oleh *Spearman-Brown* (dalam Sulthon, 2014) bahwa 0,883 merupakan reliabilitas tinggi.

Tabel 3.5 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes

Hasil uji reliabilitas	Kategori reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliable
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1.00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2014:256)

**LAMPIRAN M. SOAL *Pre-test Post-test*****Lampiran M.1 Soal *Pre-test*****SOAL *Pre-test***

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**No. Absen** : .....

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c* atau *d* di bawah ini!**

1. Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu .....
  - a. Perpindahan penduduk desa ke kota
  - b. Penebangan pohon secara liar dan pembakaran hutan
  - c. Reboisasi
  - d. Kegiatan penambangan
2. Perhatikan kegiatan manusia di bawah ini :
  - 1) Pembangunan jalan yang melewati hutan
  - 2) Mengolah sampah atau limbah rumah tangga menjadi barang yang bermanfaat.
  - 3) Penggunaan bahan kimia secara berlebihan dalam bidang pertanian
  - 4) Penanaman pohon kembali
  - 5) Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka

Dari beberapa kegiatan manusia di atas, pada nomer berapa sajakah yang termasuk kegiatan manusia yang dapat merusak lingkungan alam sekitar .....

a. 1, 3, 5

c. 1, 2, 3

- b. 2, 4, 5
- d. 2, 3, 5
3. Pengaruh pembangunan pemukiman seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....
- a. makmur
- c. individual
- b. tentram
- d. terjamin kehidupannya
4. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah .....
- a. mencaci maki
- c. tidak peduli
- b. memuji
- d. menghargai
5. Perindustrian banyak terdapat di .....
- a. pedesaan
- c. pegunungan
- b. persawahan
- d. perkotaan
6. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia, *kecuali*.....
- a. makanan
- c. pekerjaan
- b. keadaan alam (tempat)
- d. tingkat peradaban
7. Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui *online*. Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang .....
- a. sosial
- c. pendidikan
- b. ekonomi
- d. budaya
8. Salah satu faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia ialah pekerjaan. Berikut yang termasuk contoh dari faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia tersebut ialah.....
- a. Seorang polisi membutuhkan pistol untuk mengikat tangan pencuri agar tidak kabur.

- b. Seorang guru membutuhkan papan tulis untuk bahan ajar.
  - c. Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan.
  - d. Seorang dokter membutuhkan jarum suntik untuk memeriksa pasiennya.
9. Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka dapat menyebabkan .....
- a. tanah menjadi lebih subur
  - b. daerah menjadi tidak produktif
  - c. banjir
  - d. tanah longsor

10. Perhatikan pernyataan di bawah ini :

- 1) polusi udara
- 2) hama yang sudah disemprot pestisida menjadi lebih hebat dibanding dengan sebelumnya
- 3) pemakain pupuk buatan secara berlebihan dapat merusak tanah
- 4) pembuangan limbah dapat memusnahkan ikan dan tumbuhan yang hidup di sungai atau di laut

Dari beberapa pernyataan diatas, nomer berapakah yang termasuk akibat dari pembangunan industri (pabrik) .....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 4
- c. 2 dan 3
- d. 2 dan 4

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dari gambar di atas, apa yang akan terjadi apabila kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus? .....

- a. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan hutan menjadi gundul
- b. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan suhu lingkungan meningkat

- c. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan banyak bangkai hewan
  - d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusnya jarring-jaring makanan di hutan
12. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut .....
- a. industri
  - b. mebel
  - c. pasar
  - d. supermarket
13. Penebangan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan .....
- a. polusi air
  - b. tanah menjadi subur
  - c. suhu lingkungan meningkat
  - d. hama menjadi lebih kebal
14. Orang kaya tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan orang yang tingkat ekonominya rendah. Umumnya orang kaya dalam membeli kebutuhan lebih memperhatikan merek-merek tertentu, sedangkan orang yang tingkat ekonominya rendah tidak memperhatikan merek. Hal tersebut merupakan salah satu contoh faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. pekerjaan
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. hobi atau kesenangan
  - d. status ekonomi dan sosial
15. Salah satu contoh aktivitas dan perubahan positif kehidupan manusia dalam bidang pendidikan ialah .....
- a. Saling membantu antar sesama manusia ketika terjadi bencana alam atau saat tertimpa musibah.
  - b. Budaya gotong-royong dalam kehidupan masyarakat akan sedikit berkurang.
  - c. Pembelajaran pelajar dan mahasiswa semakin maju dan berkembang, dari mencari bahan di buku cetak berubah melalui internet.
  - d. Remaja sekarang lebih menyukai budaya dan kesenia dari negara Korea dibandingkan dari negaranya sendiri.



16. Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub membutuhkan pakaian.....
- a. kebaya
  - b. tebal
  - c. tipis
  - d. renang
17. Di zaman modern ini, manusia melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan telepon genggam (*handphone*), sedangkan pada saat 10-15 tahun yang lalu menggunakan .....
- a. surat
  - b. *facebook*
  - c. *e-mail*
  - d. *blackberry messenger*
18. Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mempercepat sampai tempat tujuan. Hal tersebut termasuk faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. status ekonomi dan sosial
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. pekerjaan
  - d. tingkat peradaban
19. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda. Salah satu contoh dari faktor tersebut ialah .....
- a. Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan.
  - b. Orang yang tinggal di daerah tropis, membutuhkan pakaian yang tipis.
  - c. Seorang laki-laki membutuhkan kemeja dan celana panjang untuk menutupi tubuhnya.
  - d. Pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.
20. Proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri disebut .....
- a. akulturasi
  - b. kerja sama
  - c. asimilasi
  - d. akomodasi
21. Cara menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar kita, *kecuali* .....

- a. Reboisasi
- b. Mengolah limbah sebelum di buang
- c. Menangkap ikan di laut menggunakan pukat harimau
- d. Membuang sampah pada tempatnya

22. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dari gambar di atas, apa akibat yang ditimbulkan apabila kegiatan tersebut dilakukan setiap hari?

- a. Dapat menimbulkan banjir saat musim kemarau tiba.
- b. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
- c. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
- d. Dapat menimbulkan banjir pada saat musim hujan tiba.

**Bacalah wacana di bawah ini!**

**Untuk soal no.23-24**

### **Lebih Setengah Kota Cina Aami Hujan Asam**

Cina menyatakan lebih setengah kota-kota di negara itu mengalami hujan asam dan hanya sedikit yang memiliki udara segar. Seperenam sungai-sungai besar sangat terpolusi sehingga airnya dipandang tidak baik untuk pertanian. Pengawas polusi menyatakan 16,4% sungai besar Cina bahkan tidak memenuhi standar pengairan pertanian.

Air dari kota-kota besar seperti Shanghai, Tianjin dan Guangzhou dinyatakan sangat terpolusi. Hanya daerah pulau wisata Hainan dan sebagian pantai utara yang dianggap benar-benar sehat. Hanya 3,6% dari 471 kota yang dimonitor mendapatkan

peringkat teratas dalam hal kebersihan udara. Kementerian lingkungan mengatakan polusi logam berat sangat mengkhawatirkan karena mengancam stabilitas masyarakat disamping kesehatan penduduk.

Cina berulang kali berjanji akan membersihkan lingkungannya, tetapi usaha ini seringkali gagal karena tidak sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik. Pejabat setempat mengatakan pertumbuhan, keuntungan dan penciptaan pekerjaan dianggap lebih penting dibandingkan dengan masalah lingkungan.

Sumber : [bbc.co.uk](http://bbc.co.uk) (2011)

23. Berdasarkan wacana di atas, apa penyebab pemerintah Cina tidak berhasil mengatasi polusi hujan asam!
- Dikarenakan lebih dari setengah kota-kota di Negara Cina mengalami hujan asam sehingga pemerintah Cina tidak sanggup untuk mengatasi.
  - Karena pejabat setempat lebih mementingkan pertumbuhan, keuntungan, dan penciptaan pekerjaan daripada masalah lingkungan.
  - Karena sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik.
  - Karena mengancam stabilitas masyarakat.
24. Kota yang tercemar polusi paling besar di Cina adalah.....
- Beijing
  - Shanghai
  - Tokyo
  - Gangzu
25. Seiring dengan penambahan penduduk dan perkembangan zaman, terjadi pula kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan ini memicu manusia untuk membuat suatu industri yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan industri ini, dapat diproduksi bahan-bahan kebutuhan dalam jumlah besar. Analisislah permasalahan apa yang akan muncul apabila pembangunan industri terus dilakukan?
- Banyaknya lapangan pekerjaan bagi pengangguran
  - Semakin sedikit sumber alam yang dieksploitasi
  - Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan
  - Menurunnya limbah rumah tangga

**Data berikut untuk soal 26-28**

Nilai	5	6	7	8	9	10
Frekuensi	3	5	4	6	1	1

26. Nilai mean dari tabel di atas adalah .....

- a. 6  
b. 7  
c. 8  
d. 9

27. Modus dari tabel di atas adalah .....

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

28. Median dari tabel di atas adalah .....

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

29. Diketahui data : 3, 7, 5, X, 6, 4, 6, 9, 6, 4

Jika rata-rata data tersebut adalah 6, maka berapakah nilai X ?

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

**Data berikut untuk soal no 30-32**

Kelas Interval	Frekuensi
1 – 5	2
6 – 10	4
11 – 15	8
16 – 20	5
21 – 25	1
Jumlah	20

30. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-4?

- a. 10%  
c. 30%

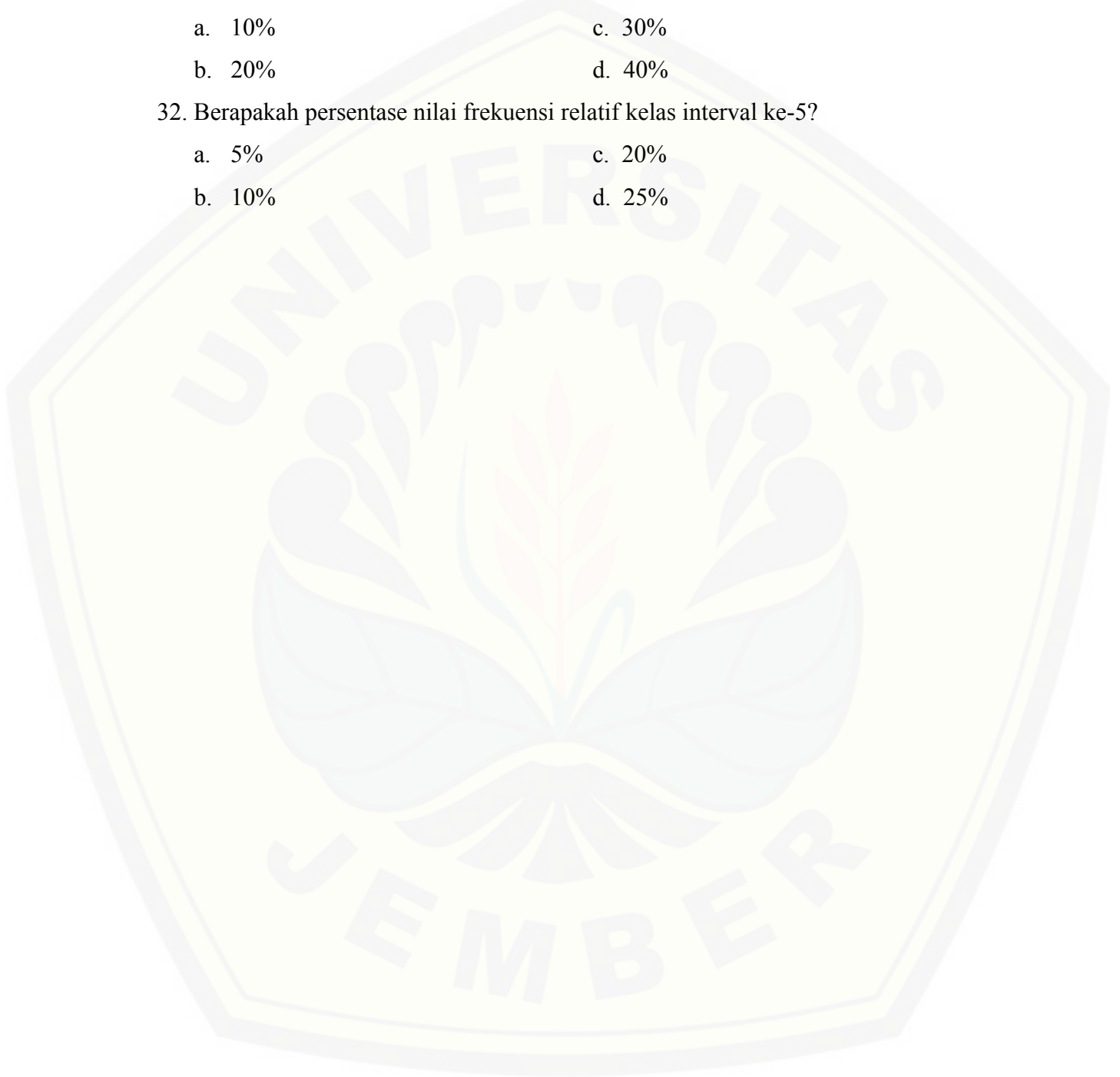
- b. 20%
- d. 40%

31. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-2?

- a. 10%
- c. 30%
- b. 20%
- d. 40%

32. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-5?

- a. 5%
- c. 20%
- b. 10%
- d. 25%





Lampiran M.2 Soal *Post-test*SOAL *Post-test*

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**No. Absen** : .....

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a*, *b*, *c* atau *d* di bawah ini!**

1. Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu .....
  - a. Perpindahan penduduk desa ke kota
  - b. Penebangan pohon secara liar dan pembakaran hutan
  - c. Reboisasi
  - d. Kegiatan penambangan
2. Perhatikan kegiatan manusia di bawah ini :
  - 1) Pembangunan jalan yang melewati hutan
  - 2) Mengolah sampah atau limbah rumah tangga menjadi barang yang bermanfaat.
  - 3) Penggunaan bahan kimia secara berlebihan dalam bidang pertanian
  - 4) Penanaman pohon kembali
  - 5) Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka

Dari beberapa kegiatan manusia di atas, pada nomer berapa sajakah yang termasuk kegiatan manusia yang dapat merusak lingkungan alam sekitar .....

- |            |            |
|------------|------------|
| a. 1, 3, 5 | c. 1, 2, 3 |
| b. 2, 4, 5 | d. 2, 3, 5 |

3. Pengaruh pembangunan pemukiman seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....
  - a. makmur
  - b. tentram
  - c. individual
  - d. terjamin kehidupannya
4. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah .....
  - a. mencaci maki
  - b. memuji
  - c. tidak peduli
  - d. menghargai
5. Perindustrian banyak terdapat di .....
  - a. pedesaan
  - b. persawahan
  - c. pegunungan
  - d. perkotaan
6. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia, *kecuali*.....
  - a. makanan
  - b. keadaan alam (tempat)
  - c. pekerjaan
  - d. tingkat peradaban
7. Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui *online*. Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang .....
  - a. sosial
  - b. ekonomi
  - c. pendidikan
  - d. budaya
8. Salah satu faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia ialah pekerjaan. Berikut yang termasuk contoh dari faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia tersebut ialah.....
  - a. Seorang polisi membutuhkan pistol untuk mengikat tangan pencuri agar tidak kabur.
  - b. Seorang guru membutuhkan papan tulis untuk bahan ajar.



- d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusnya jarring-jaring makanan di hutan
12. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut .....
- a. industri
  - b. mebel
  - c. pasar
  - d. supermarket
13. Penebangan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan .....
- a. polusi air
  - b. tanah menjadi subur
  - c. suhu lingkungan meningkat
  - d. hama menjadi lebih kebal
14. Orang kaya tentu memiliki kebutuhan yang berbeda dengan orang yang tingkat ekonominya rendah. Umumnya orang kaya dalam membeli kebutuhan lebih memperhatikan merek-merek tertentu, sedangkan orang yang tingkat ekonominya rendah tidak memperhatikan merek. Hal tersebut merupakan salah satu contoh faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. pekerjaan
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. hobi atau kesenangan
  - d. status ekonomi dan sosial
15. Salah satu contoh aktivitas dan perubahan positif kehidupan manusia dalam bidang pendidikan ialah .....
- a. Saling membantu antar sesama manusia ketika terjadi bencana alam atau saat tertimpa musibah.
  - b. Budaya gotong-royong dalam kehidupan masyarakat akan sedikit berkurang.
  - c. Pembelajaran pelajar dan mahasiswa semakin maju dan berkembang, dari mencari bahan di buku cetak berubah melalui internet.
  - d. Remaja sekarang lebih menyukai budaya dan kesenia dari negara Korea dibandingkan dari negaranya sendiri.

16. Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub membutuhkan pakaian.....
- a. kebaya
  - b. tebal
  - c. tipis
  - d. renang
17. Di zaman modern ini, manusia melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan telepon genggam (*handphone*), sedangkan pada saat 10-15 tahun yang lalu menggunakan .....
- a. surat
  - b. *facebook*
  - c. *e-mail*
  - d. *blackberry messenger*
18. Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mempercepat sampai tempat tujuan. Hal tersebut termasuk faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....
- a. status ekonomi dan sosial
  - b. usia atau umur seseorang
  - c. pekerjaan
  - d. tingkat peradaban
19. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda. Salah satu contoh dari faktor tersebut ialah .....
- a. Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan.
  - b. Orang yang tinggal di daerah tropis, membutuhkan pakaian yang tipis.
  - c. Seorang laki-laki membutuhkan kemeja dan celana panjang untuk menutupi tubuhnya.
  - d. Pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.
20. Proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri disebut .....
- a. akulturasi
  - b. kerja sama
  - c. asimilasi
  - d. akomodasi
21. Cara menjaga kelestarian lingkungan alam sekitar kita, *kecuali* .....



- a. Reboisasi
- b. Mengolah limbah sebelum di buang
- c. Menangkap ikan di laut menggunakan pukat harimau
- d. Membuang sampah pada tempatnya

22. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dari gambar di atas, apa akibat yang ditimbulkan apabila kegiatan tersebut dilakukan setiap hari?

- a. Dapat menimbulkan banjir saat musim kemarau tiba.
- b. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
- c. Dapat menimbulkan tanah longsor pada saat musim hujan tiba.
- d. Dapat menimbulkan banjir pada saat musim hujan tiba.

**Bacalah wacana di bawah ini!**

**Untuk soal no.23-24**

### **Lebih Setengah Kota Cina Aami Hujan Asam**

Cina menyatakan lebih setengah kota-kota di negara itu mengalami hujan asam dan hanya sedikit yang memiliki udara segar. Seperenam sungai-sungai besar sangat terpolusi sehingga airnya dipandang tidak baik untuk pertanian. Pengawas polusi menyatakan 16,4% sungai besar Cina bahkan tidak memenuhi standar pengairan pertanian.

Air dari kota-kota besar seperti Shanghai, Tianjin dan Guangzhou dinyatakan sangat terpolusi. Hanya daerah pulau wisata Hainan dan sebagian pantai utara yang dianggap benar-benar sehat. Hanya 3,6% dari 471 kota yang dimonitor mendapatkan

peringkat teratas dalam hal kebersihan udara. Kementerian lingkungan mengatakan polusi logam berat sangat mengkhawatirkan karena mengancam stabilitas masyarakat disamping kesehatan penduduk.

Cina berulang kali berjanji akan membersihkan lingkungannya, tetapi usaha ini seringkali gagal karena tidak sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik. Pejabat setempat mengatakan pertumbuhan, keuntungan dan penciptaan pekerjaan dianggap lebih penting dibandingkan dengan masalah lingkungan.

Sumber : [bbc.co.uk](http://bbc.co.uk) (2011)

23. Berdasarkan wacana di atas, apa penyebab pemerintah Cina tidak berhasil mengatasi polusi hujan asam!
- Dikarenakan lebih dari setengah kota-kota di Negara Cina mengalami hujan asam sehingga pemerintah Cina tidak sanggup untuk mengatasi.
  - Karena pejabat setempat lebih mementingkan pertumbuhan, keuntungan, dan penciptaan pekerjaan daripada masalah lingkungan.
  - Karena sejalan dengan sumber daya dan keinginan politik.
  - Karena mengancam stabilitas masyarakat.
24. Kota yang tercemar polusi paling besar di Cina adalah.....
- Beijing
  - Shanghai
  - Tokyo
  - Gangzu
25. Seiring dengan penambahan penduduk dan perkembangan zaman, terjadi pula kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan ini memicu manusia untuk membuat suatu industri yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan industri ini, dapat diproduksi bahan-bahan kebutuhan dalam jumlah besar. Analisislah permasalahan apa yang akan muncul apabila pembangunan industri terus dilakukan?
- Banyaknya lapangan pekerjaan bagi pengangguran
  - Semakin sedikit sumber alam yang dieksploitasi
  - Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan
  - Menurunnya limbah rumah tangga

**Data berikut untuk soal 26-28**

Nilai	5	6	7	8	9	10
Frekuensi	3	5	4	6	1	1

26. Nilai mean dari tabel di atas adalah .....

- a. 6  
b. 7  
c. 8  
d. 9

27. Modus dari tabel di atas adalah .....

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

28. Median dari tabel di atas adalah .....

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

29. Diketahui data : 3, 7, 5, X, 6, 4, 6, 9, 6, 4

Jika rata-rata data tersebut adalah 6, maka berapakah nilai X ?

- a. 7  
b. 8  
c. 9  
d. 10

**Data berikut untuk soal no 30-32**

Kelas Interval	Frekuensi
1 – 5	2
6 – 10	4
11 – 15	8
16 – 20	5
21 – 25	1
Jumlah	20

30. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-4?

- a. 10%  
c. 30%

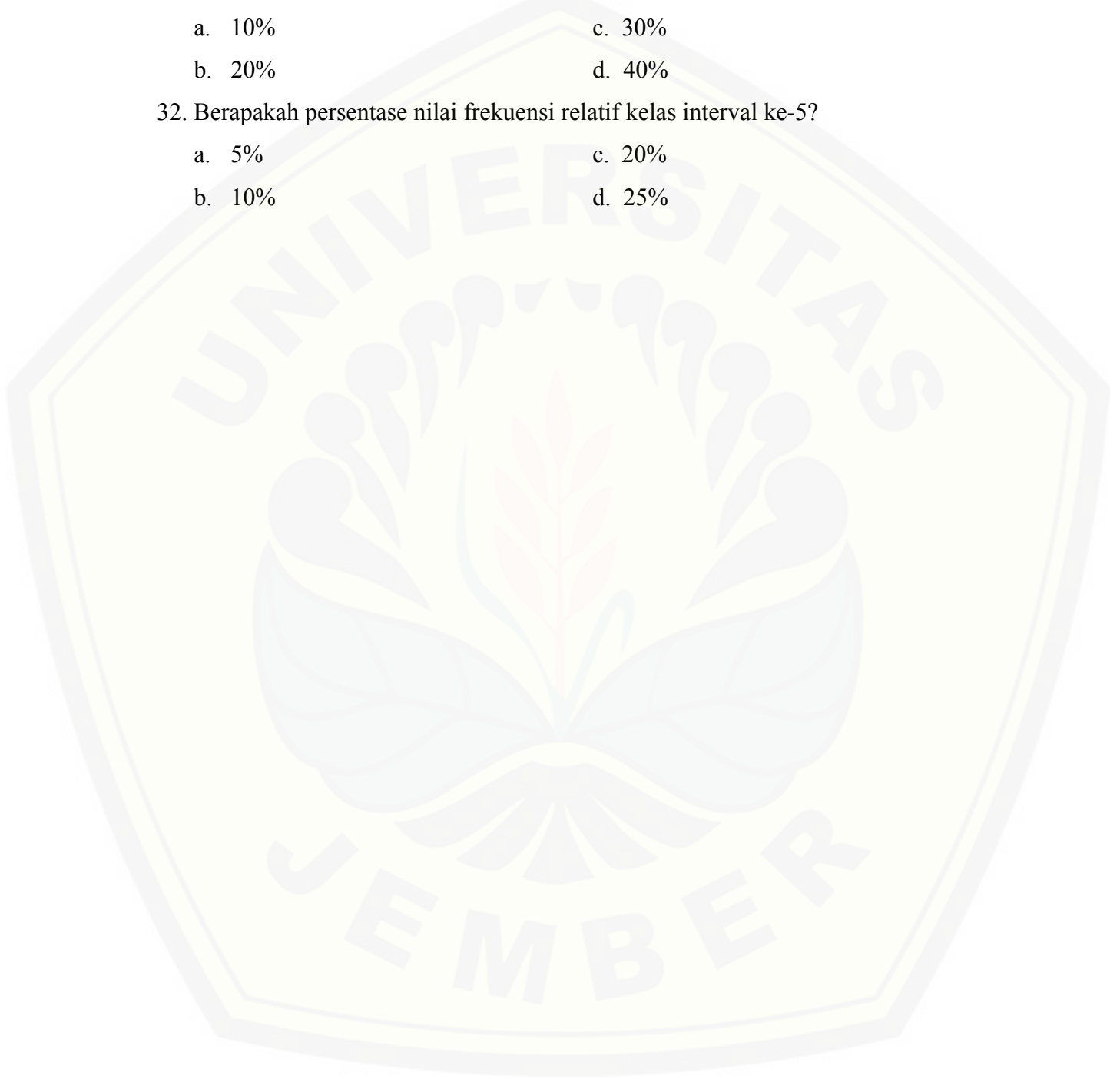
- b. 20%
- d. 40%

31. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-2?

- a. 10%
- c. 30%
- b. 20%
- d. 40%

32. Berapakah persentase nilai frekuensi relatif kelas interval ke-5?

- a. 5%
- c. 20%
- b. 10%
- d. 25%



**Lampiran M.3 Kunci Jawaban *Pre-test Post-test***

- |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. C  | 11. D | 21. C | 31. A |
| 2. A  | 12. A | 22. D | 32. D |
| 3. C  | 13. C | 23. B |       |
| 4. D  | 14. D | 24. B |       |
| 5. C  | 15. C | 25. C |       |
| 6. A  | 16. B | 26. B |       |
| 7. B  | 17. A | 27. B |       |
| 8. C  | 18. D | 28. A |       |
| 9. B  | 19. D | 29. D |       |
| 10. B | 20. A | 30. B |       |



LAMPIRAN N. CONTOH DESAIN KARTU SOAL

<b>1</b>	<b>KARTU SOAL NILAI : 25</b>
<p>Jika kamu memasuki ruang kelas lalu kamu melihat sampah berserakan di kelasmu. Berdasarkan pilihan di bawah ini, sikap yang paling benar adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah.</li> <li>Pura-pura tidak tahu.</li> <li>Mebiarkan sampah tersebut berserakan</li> <li>Menyuruh temannya untuk membersihkan.</li> </ol>	

Kartu Soal Meja Turnamen 1

<b>1</b>
<p><b>A. Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah</b></p>

Kunci Jawaban Meja Turnamen 1

Soal	Kunci Jawaban
<p>1. Jika kamu memasuki ruang kelas lalu kamu melihat sampah berserakan di kelasmu. Berdasarkan pilihan di bawah ini, sikap yang paling benar adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah.</li> <li>Pura-pura tidak tahu.</li> <li>Mebiarkan sampah tersebut berserakan.</li> <li>Menyuruh temannya untuk membersihkan.</li> </ol>	<p>a. Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah</p>
<p>2. Apakah yang akan terjadi apabila manusia melakukan perburuan liar di hutan dilakukan ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan hutan menjadi gundul</li> <li>Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan suhu lingkungan meningkat</li> <li>Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan banyak bangkai hewan</li> <li>Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusnya jarring-jaring makanan di hutan</li> </ol>	<p>d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusnya jarring-jaring makanan di hutan</p>
<p>3. Penyesuaian sosial dalam interaksi antar-individu dan antar kelompok, untuk meredakan pertentangan disebut....</p>	<p>a. Akomodasi</p>

Soal	Kunci Jawaban
a. Akomodasi                      c. Akulturasi b. Asimilasi                        d. Kerja sama	
4. Manusia sering melakukan perburuan hewan-hewan secara liar di hutan untuk dimanfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Jika kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus, hal ini dapat mengakibatkan..... a. hutan menjadi gundul b. suhu lingkungan meningkat c. banyak bangkai hewan d. hewan menjadi langka	d. hewan menjadi langka
5. Bagaimanakah cara orang untuk menjaga kelestarian air laut? a. Tidak membuang limbah pabrik ke laut b. Mencari ikan dengan racun c. Menanam hutan bakau di pinggir laut d. Mengambil terumbu karang untuk hiasan	a. tidak membuang limbah pabrik ke laut.
6. Seiring dengan pertambahan penduduk dan perkembangan zaman, terjadi pula kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan ini memicu manusia untuk membuat suatu industry yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan industri ini, dapat diproduksi bahan-bahan kebutuhan dalam jumlah besar. Analisislah permasalahan apa yang akan muncul apabila pembangunan industri terus dilakukan? a. Banyaknya lapangan pekerjaan bagi pengangguran b. Semakin sedikit sumber alam yang dieksploitasi c. Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan d. Menurunnya limbah rumah tangga	c. Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan
7. Penanaman berbagai tanaman di perkotaan dapat mengakibatkan..... a. jalan-jalan jadi rusak b. kota seperti hutan c. udara di kota jadi segar d. banjir di kota tersebut	c. udara di kota jadi segar
8. Orang sekarang sudah berkurang untuk beranjang sana atau saling berkunjung dibandingkan tempo dulu. Analisislah apa penyebab hal tersebut bisa terjadi? a. Kemajuan teknologi transportasi b. Kemajuan teknologi komunikasi c. Dampak positif media massa d. Kemacetan lalu lintas	b. kemajuan teknologi komunikasi
9. Banyaknya bangunan liar di bantaran sungai Ciliwung kini mulai digusur, karena..... a. merupakan salah satu penyebab banjir di ibukota Jakarta. b. bantaran sungai akan difungsikan untuk rusunawa c. merusak keindahan kota sehingga akan dibangun supermall bertaraf internasional d. mereka tidak membayar Pajak Bumi dan Bnagunan	a. merupakan salah satu penyebab banjir di ibukota Jakarta.
10. Diketahui data : 3, 7, 5, X, 6, 4, 6, 9, 6, 4 Jika rata-rata data tersebut adalah 6, maka berapakah nilai X? a. 10                                      c. 8 b. 9                                         d. 7	a. 10

<b>7</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Analisislah apa yang akan terjadi apabila manusia melakukan perburuan liar di hutan dilakukan ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan hutan menjadi gundul</li> <li>b. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan suhu lingkungan meningkat</li> <li>c. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan banyak bangkai hewan</li> <li>d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusya jaring-jaring makanan di hutan</li> </ol>	

<b>7</b>
<p>D. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusya jaring-jaring makanan di hutan</p>

Kartu Soal Meja Turnamen 2

Kunci Jawaban Meja Turnamen 2

Soal	Kunci Jawaban
<p>1. Seiring dengan pertambahan penduduk dan perkembangan zaman, terjadi pula kemajuan di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan ini memicu manusia untuk membuat suatu industry yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Dengan industri ini, dapat diproduksi bahan-bahan kebutuhan dalam jumlah besar. Analisislah permasalahan apa yang akan muncul apabila pembangunan industri terus dilakukan?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Banyaknya lapangan pekerjaan bagi pengangguran</li> <li>b. Semakin sedikit sumber alam yang dieksploitasi</li> <li>c. Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan</li> <li>d. Menurunnya limbah rumah tangga</li> </ol>	<p>c. Timbulnya limbah industri yang dapat merusak lingkungan</p>
<p>2. Akhir-akhir ini terasa sekali sinar matahari sangat menyengat dan suhu terasa panas. Penyebab ini semua karena ulah manusia. Yang tidak termasuk penyebab naiknya suhu bumi yaitu.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. meningkatnya kendaraan berbahan bakar fosil</li> <li>b. meningkatnya Pembangkit Listrik Tenaga Air</li> <li>c. alih fungsi hutan dan kebun menjadi kawasan industri dan perumahan</li> <li>d. peningkatan pemakaian zat yang mengandung CFC</li> </ol>	<p>a. meningkatnya kendaraan berbahan bakar fosil</p>

Soal	Kunci Jawaban
3. Diketahui data : 3, 7, 5, X, 6, 4, 6, 9, 6, 4 Jika rata-rata data tersebut adalah 6, maka berapakah nilai X? a. 7 b. 8 c. 9 d. 10	d. 10
4. Penyesuaian sosial dalam interaksi antar-individu dan antar kelompok, untuk meredakan pertentangan disebut.... a. Akomodasi                      c. Akulturasi b. Asimilasi                        d. Kerja sama	a. Akomodasi
5. Jika kamu memasuki ruang kelas lalu kamu melihat sampah berserakan di kelasmu. Berdasarkan pilihan di bawah ini, sikap yang paling benar adalah..... a. Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah. b. Pura-pura tidak tahu. c. Membiarkan sampah tersebut berserakan. d. Menyuruh temannya untuk membersihkan.	a. Memungut sampah tersebut dan membuangnya di tempat sampah
6. Banyaknya bangunan liar di bantaran sungai Ciliwung kini mulai digusur, karena..... a. merupakan salah satu penyebab banjir di ibukota Jakarta. b. bantaran sungai akan difungsikan untuk rusunawa c. merusak keindahan kota sehingga akan dibangun supermall bertaraf internasional d. mereka tidak membayar Pajak Bumi dan Bnagunan	a. merupakan salah satu penyebab banjir di ibukota Jakarta.
7. Analisislah apa yang akan terjadi apabila manusia melakukan perburuan liar di hutan dilakukan ? a. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan hutan menjadi gundul b. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan suhu lingkungan meningkat c. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan banyak bangkai hewan d. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusya jarring-jaring makanan di hutan	e. Kegiatan tersebut dapat mengakibatkan putusya jaring-jaring makanan di hutan
8. Diketahui data : 5, 5, 6, 8, 9, 5, 7, 8, 10, 6, 6, 7, 8, 7, 6, 8, 8, 6, 7, 8. Berapakah nilai mean? a. 6 b. 7 c. 8 d. 9	b. 7
9. Karangan faktual secara lengkap dengan panjang tertentu yang dibuat untuk dipublikasikan dan bertujuan menyampaikan gagasan dan fakta yang dapat meyakinkan, mendidik, dan menghibur disebut..... a. majalah b. berita c. artikel d. opini	c. artikel

Soal	Kunci Jawaban
10. Manusia sering melakukan perburuan hewan-hewan secara liar di hutan untuk dimanfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Jika kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus, hal ini dapat mengakibatkan..... a. hutan menjadi gundul b. suhu lingkungan meningkat c. banyak bangkai hewan d. hewan menjadi langka	d. hewan menjadi langka





<b>2</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Anisa berusia 10 tahun, dan dodik adiknya berusia 5 tahun. anita lebih suka bermain boneka dan masak-masakan, sedangkandodi lebih asik bermain dengan robotnya. perbedaan kegiatan keduanya disebabkan oleh perbedaan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>usia</li> <li>suasana</li> <li>jenis kelamin</li> <li>pendidikan</li> </ol>	

Kartu Soal Meja Turnamen 3

<p><b>2</b></p> <p>C. jenis kelamin</p>
---

Kunci Jawaban Meja Turnamen 3

Soal	Kunci Jawaban
<p>1. Umumnya orang kaya dalam membeli kebutuhan lebih memperhatikan merek-merek tertentu, sedangkan orang yang biasa-biasa tidak. Hal tersebut merupakan salah satu contoh faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>pekerjaan</li> <li>usia atau umur seseorang</li> <li>hobi atau kesenangan</li> <li>status ekonomi dan sosial</li> </ol>	d. status ekonomi dan sosial
<p>2. Anisa berusia 10 tahun, dan dodik adiknya berusia 5 tahun. anita lebih suka bermain boneka dan masak-masakan, sedangkandodi lebih asik bermain dengan robotnya. perbedaan kegiatan keduanya disebabkan oleh perbedaan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>usia</li> <li>suasana</li> <li>jenis kelamin</li> <li>pendidikan</li> </ol>	c. jenis kelamin
<p>3. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda. Salah satu contoh dari faktor tersebut ialah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan.</li> <li>Orang yang tinggal di daerah tropis, membutuhkan pakaian yang tipis.</li> <li>Seorang laki-laki membutuhkan kemeja dan celana panjang untuk menutupi tubuhnya.</li> </ol>	d. Pada saat menjelang hari raya idul fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.

Soal	Kunci Jawaban
d. Pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.	
4. Masyarakat kota bergantung dengan masyarakat desa untuk memenuhi kebutuhannya, kecuali..... a. bahan pangan                      c. bahan bangunan b. obat-obatan                      d. hasil lemak	d. hasil lemak
5. Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui via <i>online</i> . Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang ..... a. sosial                                      c. pendidikan b. ekonomi                                      d. budaya	b. ekonomi
6. Di zaman modern ini, manusia melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan telepon genggam ( <i>handphone</i> ), sedangkan pada saat 10-15 tahun yang lalu menggunakan ..... a. surat                                      c. <i>e-mail</i> b. <i>facebook</i> d. <i>blackberry messenger</i>	a. surat
7. Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub membutuhkan pakaian..... a. kebaya                                      c. tipis b. tebal                                      d. renang	b. tebal
8. Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mengefisiensi waktu sampai tempat tujuan. Hal tersebut termasuk faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi ..... a. status ekonomi dan sosial                      c. pekerjaan b. usia atau umur seseorang                      d. tingkat peradaban	d. tingkat peradaban
9. Diketahui data : 5, 5, 6, 8, 9, 5, 7, 8, 10, 6, 6, 7, 8, 7, 6, 8, 8, 6, 7, 8. Berapakah nilai modus? a. 7 b. 8 c. 9 d. 10	b. 8
10. Si Doni setiap hari raya imlek membakar kembang api untuk merayakannya, sedangkan wayan setiap tahun barunya melakukan kegiatan hanya di dalam rumah tanpa cahaya dan tanpa bicara. perbedaan aktivitas tersebut disebabkan oleh..... a. usia                                      c. lingkungan alam b. cuaca                                      d. agamanya	d. agamanya

<b>1</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui via <i>online</i>. Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. sosial</li> <li>b. ekonomi</li> <li>c. pendidikan</li> <li>d. budaya</li> </ol>	

<b>1</b>
<b>B. ekonomi</b>

Kartu Soal Meja Turnamen 4

Kunci Jawaban Meja Turnamen 4

Soal	Kunci Jawaban
1. Aktivitas masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar tradisional kemudian beralih ke pasar-pasar modern atau membeli suatu barang melalui via <i>online</i> . Contoh tersebut merupakan aktivitas dan perubahan negatif kehidupan manusia dalam bidang ..... <ol style="list-style-type: none"> <li>a. sosial</li> <li>b. ekonomi</li> <li>c. pendidikan</li> <li>d. budaya</li> </ol>	b. ekonomi
2. Di zaman modern ini, manusia melakukan komunikasi jarak jauh menggunakan telepon genggam ( <i>handphone</i> ), sedangkan pada saat 10-15 tahun yang lalu menggunakan ..... <ol style="list-style-type: none"> <li>a. surat</li> <li>b. <i>facebook</i></li> <li>c. <i>e-mail</i></li> <li>d. <i>blackberry messenger</i></li> </ol>	a. surat
10. Diketahui data : 5, 5, 6, 8, 9, 5, 7, 8, 10, 6, 6, 7, 8, 7, 6, 8, 8, 6, 7, 8. Berapakah nilai modus? <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 7</li> <li>b. 8</li> <li>c. 9</li> <li>d. 10</li> </ol>	b. 8
4. Keadaan alam mengakibatkan perbedaan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang tinggal di daerah kutub membutuhkan pakaian.....	b. tebal

Soal	Kunci Jawaban
<p>a. kebaya b. tebal</p> <p>c. tipis d. renang</p>	
<p>5. Dahulu manusia tidak membutuhkan sepeda motor, namun sekarang sepeda motor menjadi kebutuhan yang sangat penting, karena dapat mengefisiensi waktu sampai tempat tujuan. Hal tersebut termasuk faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia dalam segi .....</p> <p>a. status ekonomi dan sosial b. usia atau umur seseorang</p> <p>c. pekerjaan d. tingkat peradaban</p>	<p>d. tingkat peradaban</p>
<p>6. Ajaran agama yang berbeda dapat mengakibatkan kebutuhan yang berbeda. Salah satu contoh dari faktor tersebut ialah .....</p> <p>a. Seorang nelayan membutuhkan perahu dan jala untuk menangkap ikan. b. Orang yang tinggal di daerah tropis, membutuhkan pakaian yang tipis. c. Seorang laki-laki membutuhkan kemeja dan celana panjang untuk menutupi tubuhnya. d. Pada saat menjelang hari raya Idul Fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.</p>	<p>1. Pada saat menjelang hari raya idul fitri, kebutuhan akan pakaian muslim meningkat tajam.</p>
<p>7. Salah satu contoh aktivitas dan perubahan positif kehidupan manusia dalam bidang pendidikan ialah .....</p> <p>a. Saling membantu antar sesama manusia ketika terjadi bencana alam atau saat tertimpa musibah. b. Budaya gotong-royong dalam kehidupan masyarakat akan sedikit berkurang. c. Pembelajaran pelajar dan mahasiswa semakin maju dan berkembang, dari mencari bahan di buku cetak berubah melalui internet. d. Remaja sekarang lebih menyukai budaya dan kesenia dari negara Korea dibandingkan dari negaranya sendiri.</p>	<p>c. Pembelajaran pelajar dan mahasiswa semakin maju dan berkembang, dari mencari bahan di buku cetak berubah melalui internet.</p>
<p>8. Si doni setiap hari raya imlek membakar kembang api untuk merayakannya, sedangkan wayan setiap tahun barunya melakukan kegiatan hanya di dalam rumah tanpa cahaya dan tanpa bicara. perbedaan aktivitas tersebut disebabkan oleh.....</p> <p>a. usia b. cuaca</p> <p>c. lingkungan alam d. agamanya</p>	<p>d. agamanya</p>
<p>9. Anisa berusia 10 tahun, dan dodik adiknya berusia 5 tahun. anita lebih suka bermain boneka dan masak-masakan, sedangkandodi lebih asik bermain dengan robotnya. perbedaan kegiatan keduanya disebabkan oleh perbedaan.....</p> <p>a. usia b. suasana</p> <p>c. jenis kelamin d. pendidikan</p>	<p>c. jenis kelamin</p>
<p>10. Masyarakat kota bergantung dengan masyarakat desa untuk memenuhi kebutuhannya, kecuali.....</p> <p>a. bahan pangan b. obat-obatan</p> <p>c. bahan bangunan d. hasil lemak</p>	<p>d. hasil lemak</p>

<b>3</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka dapat menyebabkan .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>tanah menjadi lebih subur</li> <li>daerah menjadi tidak produktif</li> <li>banjir</li> <li>tanah longsor</li> </ol>	

<p><b>3</b></p> <p><b>B. daerah menjadi tidak produktif</b></p>
---

Kartu Soal Meja Turnamen 5

Kunci Jawaban Meja Turnamen 5

Soal	Kunci Jawaban
1. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah .....	d. Menghargai
2. Pengaruh pembangunan pemukiman atau perumahan elit seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....	c. Individual
3. Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka dapat menyebabkan .....	b. daerah menjadi tidak produktif
4. Diketahui data : 5, 5, 6, 8, 9, 5, 7, 8, 10, 6, 6, 7, 8, 7, 6, 8, 8, 6, 7, 8. Berapakah nilai mean?	a. 7



Soal	Kunci Jawaban
a. 7 b. 8 c. 9 d. 10	
5. Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu ..... a. Perpindahan penduduk desa ke kota b. Penebangan pohon secara liar dan pembakaran hutan c. Reboisasi d. Kegiatan penambangan	c. reboisasi
6. Penebangan hutan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan ..... a. polusi air b. tanah menjadi subur c. suhu lingkungan meningkat d. hama menjadi lebih kebal	a. suhu lingkungan meningkat
7. Bahan bakar dibutuhkan untuk menjalankan kendaraan bermotor. Pembakaran bahan bakar tersebut menghasilkan gas karbondioksida (CO <sub>2</sub> ) menjadi bertambah. Hal tersebut dapat mengakibatkan ..... a. bumi semakin panas      c. sesak nafas b. timbul penyakit kulit      d. udara menjadi sejuk	a. bumi semakin panas
8. Manusia sering melakukan perburuan hewan-hewan secara liar di hutan untuk dimanfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Jika kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus, hal ini dapat mengakibatkan ..... a. hutan menjadi gundul b. suhu lingkungan meningkat c. banyak bangkai hewan d. putusnya jarring-jaring makanan di hutan	d. putusnya jarring-jaring makanan di hutan
9. Salah satu kegiatan manusia yang dapat mengganggu keseimbangan lingkungan alam ialah perpindahan penduduk desa ke kota. Akibat yang ditimbulkan dari perpindahan penduduk tersebut ialah..... a. bumi semakin panas b. meningkatnya perkampungan kumuh c. kualitas kesehatan manusia semakin terjamin d. polusi udara	c. meningkatnya perkampungan kumuh
10. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia, <i>kecuali</i> ..... a. makanan                                      c. pekerjaan b. keadaan alam (tempat)                      d. tingkat peradaban	a. makanan

<b>3</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Pengaruh pembangunan pemukiman atau perumahan elit seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>makmur individual</li> <li>tentram</li> <li>individual</li> <li>terjamin kehidupannya</li> </ol>	

<p><b>3</b></p> <p>C. individual</p>
--------------------------------------

Kartu Soal Meja Turnamen 6

Kunci Jawaban Meja Turnamen 6

Soal	Kunci Jawaban
1. Penebangan hutan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan ..... a. polusi air b. tanah menjadi subur c. suhu lingkungan meningkat d. hama menjadi lebih kebal	c. suhu lingkungan meningkat
2. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah ..... a. mencaci maki b. memuji c. tidak peduli d. menghargai	d. Menghargai
3. Pengaruh pembangunan pemukiman atau perumahan elit seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi ..... a. makmur b. tentram c. individual d. terjamin kehidupannya	c. Individual
4. Pengeboran minyak dan pembangunan mineral secara terbuka dapat menyebabkan .....	b. Daerah menjadi tidak produktif



<b>1</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Perpindahan penduduk desa ke kota</li> <li>Penebangan pohon secara liar dan pembakaran hutan</li> <li>Reboisasi</li> <li>Kegiatan penambangan</li> </ol>	

Kartu Soal Meja Turnamen 7

<b>1</b>
<b>C. Reboisasi</b>

Kunci Jawaban Meja Turnamen 7

Soal	Kunci Jawaban
1. Berikut yang bukan merupakan contoh kegiatan manusia yang dapat mengganggu lingkungan alam sekitar yaitu .....	c. reboisasi
2. Salah satu kegiatan manusia yang dapat mengganggu keseimbangan lingkungan alam ialah perpindahan penduduk desa ke kota. Akibat yang ditimbulkan dari perpindahan penduduk tersebut ialah.....	b. meningkatnya perkampungan kumuh
3. Pengaruh pembangunan pemukiman atau perumahan elit seperti perumahan, tempat kos, kontrakan dapat mengakibatkan kehidupan masyarakat menjadi .....	c. Individual

Soal	Kunci Jawaban
4. Suatu jumlah persentase yang menyatakan banyaknya data pada suatu kelompok tertentu disebut..... a. mean b. modus c. distribusi frekuensi relatif d. median	c. distribusi frekuensi relatif
5. Rotan sebagai hasil hutan yang dapat dimanfaatkan untuk ..... a. kebutuhan rumah tangga      c. bahan anyaman b. bahan baku mainan              d. bahan industri kerajinan	d. bahan industri kerajinan
6. Berbagai cara dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada yang bekerja di pabrik, menjadi pengusaha, sopir, pedagang. Sikap apa yang harus kamu tunjukkan terhadap cara yang dilakukan manusia dalam memenuhi kebutuhannya adalah ..... a. mencaci maki                      c. tidak peduli b. memuji                                d. menghargai	d. Menghargai
7. Penebangan hutan dan pembakaran hutan dapat membuat hutan menjadi gundul. Selain itu, juga dapat mengakibatkan ..... a. polusi air b. tanah menjadi subur c. suhu lingkungan meningkat d. hama menjadi lebih kebal	c. suhu lingkungan meningkat
8. Nilai tengah dari data-data yang terurut disebut..... a. median                                c. mean b. modus                                 d. frekuensi relatif	a. median
9. Manusia sering melakukan perburuan hewan-hewan secara liar di hutan untuk dimanfaatkan bagian-bagian tubuhnya. Jika kegiatan tersebut dilakukan secara terus-menerus, hal ini dapat mengakibatkan ..... a. hutan menjadi gundul b. suhu lingkungan meningkat c. banyak bangkai hewan d. putus jarring-jaring makanan di hutan	c. putusnya jarring-jaring makanan di hutan
10. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia, <i>kecuali</i> ..... a. makanan                              c. pekerjaan b. keadaan alam (tempat)            d. tingkat peradaban	a. makanan



<b>1</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Bertani merupakan mata pencaharian penduduk yang tinggal di daerah.....</p>	

Kartu Soal Meja Turnamen 8

<p><b>1</b></p> <p>Pedesaan</p>
---------------------------------

Kunci Jawaban Meja Turnamen 8

Soal	Kunci Jawaban
1. Bertani merupakan mata pencaharian penduduk yang tinggal di daerah.....	Pedesaan
2. Jenis kayu yang paling bagus jika dimanfaatkan menjadi <i>furniture</i> ialah.....	Jati
3. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut.....	Industri
4. Perpindahan penduduk desa ke kota disebut.....	Urbanisasi
5. Proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri disebut .....	Akulturasasi
6. Hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antarindividu, antar kelompok manusia disebut .....	Interaksi sosial
7. Keahlian yang dimiliki oleh orang yang hidup berdekatan dengan perairan ialah.....	Renang
8. Proses ke arah peleburan kebudayaan, sehingga masing-masing pihak merasakan adanya kebudayaan tunggal yang menjadi milik bersama disebut.....	Asimilasi
9. Data yang paling sering muncul, atau data yang mempunyai frekuensi terbesar disebut.....	Modus
10. <i>Busway</i> merupakan alat transportasi yang sering digunakan di daerah.....	Perkotaan

<b>5</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antarindividu, antar kelompok manusia disebut .....</p>	

<p><b>5</b></p> <p>Interaksi Sosial</p>
---

Kartu Soal Meja Turnamen 9

Kunci Jawaban Meja Turnamen 9

Soal	Kunci Jawaban
1. Mata pencaharian penduduk yang tinggal di daerah pedesaan adalah.....	Petani
2. Proses sosial yang timbul akibat suatu kebudayaan menerima unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan sendiri disebut .....	Akulturasasi
3. Berkebun merupakan mata pencaharian masyarakat yang tinggal di daerah.....	Pegunungan
4. Apa pengertian dari reboisasi?	Penanaman kembali hutan yang telah ditebang
5. Hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antarindividu, antar kelompok manusia disebut .....	Interaksi sosial
6. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut.....	Industri
7. Data yang paling sering muncul, atau data yang mempunyai frekuensi terbesar disebut .....	Modus
8. Perpindahan dari salah satu wilayah untuk menetap di wilayah lain dalam wilayah Negara disebut.....	Transmigrasi
9. Persawahan banyak terdapat di daerah.....	Pedesaan
10. Alat transportasi yang sering digunakan di perairan ialah .....	Perahu

<b>5</b>	<b>KARTU SOAL</b> <b>NILAI : 25</b>
<p>Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut.....</p>	

<p><b>5</b></p> <p>Industri</p>
---------------------------------

Kartu Soal Meja Turnamen 10

Kunci Jawaban Meja Turnamen 10

Soal	Kunci Jawaban
1. Mata pencaharian penduduk yang tinggal di daerah pantai adalah.....	Nelayan
2. Nilai tengah dari data-data yang terurut disebut .....	Median
3. Buruh pabrik merupakan mata pencaharian masyarakat yang tinggal di daerah.....	Perkotaan
4. Alat transportasi yang sering digunakan di perairan ialah .....	Perahu
5. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi disebut.....	Industri
6. Keahlian yang dimiliki oleh orang yang hidup berdekatan dengan perairan ialah.....	Renang
7. Perindustrian banyak terdapat di.....	Perkotaan
8. Apa pengertian dari urbanisasi?	Urbanisasi adalah perpindahan penduduk dari desa ke kota.
9. Penanaman kembali hutan yang telah ditebang disebut.....	Reboisasi
10. Nilai rata-rata dari beberapa buah data disebut .....	Mean

**LAMPIRAN O. LEMBAR SKOR PERMAINAN TGT**

<b>Pemain</b>	<b>TIM</b>	<b>Game 1</b>	<b>Game 2</b>	<b>Total Hari itu</b>	<b>Poin Turnamen</b>

**Tabel O.1 Menghitung Poin-Poin Turnamen**

<b>Pemain</b>	<b>Tidak ada yang seri</b>	<b>Seri nilai tertinggi</b>	<b>Seri nilai tengah</b>	<b>Seri nilai rendah</b>	<b>Seri nilai tertinggi 3 macam</b>	<b>Seri nilai terendah 3 macam</b>	<b>Seri 4 macam</b>	<b>Seri nilai tertinggi</b>
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	30	20	30	40	30

**LAMPIRAN P. DAFTAR NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

**Lampiran P.1 Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen**

Tabel P.1 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post test
1.	Muh. Rio Verdiansyah	34,4	50
2.	Reso Satoto	43,8	53,1
3.	Adrian Reswara	56,3	71,9
4.	Althaf Joeanrico Putra	62,5	87,5
5.	Ahmad Dhany Dwi Prasetyo	65,6	90,6
6.	Alan Maulana Fauzi	53,1	68,8
7.	Amaliah Basmalah	62,5	84,4
8.	Asia Hidayati	59,4	93,8
9.	Annabella Amanda Vitriawati	50	75
10.	Ariel Dio Fahrezi Santoso	46,9	68,8
11.	Cantika Akifan Shabrina	46,9	71,9
12.	Djoko Wahyu Negoro	59,4	75
13.	Dinda Sekti Anugra	59,4	87,5
14.	Elvira Yulia Citra	53,1	84,4
15.	Fitriana Agustin Maramis	50	78,1
16.	Fauzi Dwi Susanto	28,1	50
17.	Fany Imanda Putri	59,4	90,6
18.	Iftitaf Khoiril Waroh	53,1	81,3
19.	Ilham Nur Ilman Darussalam	40,6	75
20.	Junior Nanda Rahmantya	43,8	71,9
21.	Jovita Helena Winata	46,9	75
22.	Kurniawan Utama Putra	62,5	96,9
23.	Kariena Adelia Maharani	56,3	87,5
24.	Levia Fachma Isti Ehariah	59,4	81,3
25.	Moh. Fakhur Ramadhanani	62,5	75
26.	Moch Teguh Ferdiansyah	40,6	68,8
27.	Moch Rizky Syahputra	59,4	71,9
28.	Moch Ulil Absos Abdillah	37,5	68,8
29.	Muh Dwi Dava Januar	65,6	81,3
30.	Marshanda Flanella P.E.	37,5	68,8
31.	M. Farhan Fanani	59,4	84,4
32.	Muh. Nur Ramadhanani	40,6	68,8



No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post test
33.	Merika Tri Hermawan	59,4	81,3
34.	Naswa Alfina Zahira	59,4	90,6
35.	Rifqoh Fikriyah	53,1	78,1
36.	Siti Shelfi Romadhoni S.	59,4	71,9
37.	Syafira Anandia Putri	68,8	84,4
38.	Vivi Adriana Mahdy	71,9	93,8
39.	Virsyah Dita Berliana I.	62,5	75
40.	Yulis Alfina	68,8	87,5
41.	Aufa Fathir Aulia	68,8	87,5
42.	Simon Alan Kusuma	43,8	68,8
43.	Yunian	59,4	81,3
44.	Naila April Luna Harahap	50	71,9
45.	Rosa Ivon Santana	46,9	68,8
46.	Nabila Erwintria Zaahiya	71,9	90,6

**Lampiran P.2 Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol**Tabel P.2 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post test
1.	Hijrah Alam Pramustya	46,9	50
2.	Abrian Ega Priatama	53,1	68,8
3.	Agustina Ni'matur Rahma	65,6	71,9
4.	Aidil Syah Ardan	56,3	75
5.	Andi Ariyanti Matalata	65,6	78,1
6.	Anggun Tirta Yuanlie Ababil	62,5	71,9
7.	Anisa Putri Rahmadani	59,4	71,9
8.	Ani Kumala Sari	59,4	68,8
9.	Ardita Dwi Oktaviyanti	46,9	50
10.	Avita Dwi Indalah Tasrif	56,3	65,6
11.	Deni Putra Rahmatullah	65,6	78,1
12.	Deni Saputra	50	59,4
13.	Devi Ayu Juliastin	50	75
14.	Dinda Ayu Farika	59,4	75
15.	Dinda Rahmatia Azizah	43,8	68,8
16.	Eprilian Ayu Susanti	62,5	65,6
17.	Faldi Kristanto	62,5	78,1
18.	Fairuz Iffa Qonita	56,3	59,4
19.	Fitria Nur Layla	53,1	75
20.	Fitriana Aisyah Ashari	65,6	78,1
21.	Firman Catur Wijaya	65,6	75
22.	Guntur Bima Dirgantara	62,5	71,9
23.	Joe Ferdinan	68,8	84,4
24.	Lio Prasetyo	40,6	50
25.	Lisa Putri Yusheriyanti	65,6	87,5
26.	Marcelino Akbar	62,5	71,9
27.	Merinda Agusti Anggraini	62,5	68,8
28.	Miftahul Nisa Aliyah Febrianti	46,9	59,4
29.	Muhammad Arif Maulana	59,4	62,5
30.	Muhammad Fatoni Abidin	62,5	75
31.	Muhammad Faris Nur H.	68,8	75
32.	Nabilla Shobatul Hamida	65,6	68,8
33.	Nabilla Risqi Salwa Purwadi	56,3	71,9
34.	Ragil Hemaliya Putri	46,9	53,1
35.	Ratu Amalia	46,9	65,6

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post test
36.	Rifky Fadlurrahman	62,5	68,8
37.	Riski Eka Kurniawan	59,4	78,1
38.	Septita Putri Wulandari	68,8	81,3
39.	Shafa Vania Putri	59,4	81,3
40.	Sherly Puji Lestari	50	68,8
41.	Tiara Kharisma Tanjung	62,5	75
42.	Wahid Budiansyah Bawafi	31,3	40,6
43.	Bima Fajri Prabowo	56,3	78,1

## LAMPIRAN Q. HASIL PERHITUNGAN UJI-t

Tabel Q.1 Data hasil *pre-test post-test* kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-test	Post test	
1.	Muh. Rio Verdiansyah	34,4	50	15,6
2.	Reso Satoto	43,8	53,1	9,3
3.	Adrian Reswara	56,3	71,9	15,6
4.	Althaf Joeanrico Putra	62,5	87,5	25
5.	Ahmad Dhany Dwi Prasetyo	65,6	90,6	25
6.	Alan Maulana Fauzi	53,1	68,8	15,7
7.	Amaliah Basmalah	62,5	84,4	21,9
8.	Asia Hidayati	59,4	93,8	34,4
9.	Annabella Amanda Vitriawati	50	75	25
10.	Ariel Dio Fahrezi Santoso	46,9	68,8	21,9
11.	Cantika Akifan Shabrina	46,9	71,9	25
12.	Djoko Wahyu Negoro	59,4	75	15,6
13.	Dinda Sekti Anugra	59,4	87,5	28,1
14.	Elvira Yulia Citra	53,1	84,4	31,3
15.	Fitriana Agustin Maramis	50	78,1	28,1
16.	Fauzi Dwi Susanto	28,1	50	21,9
17.	Fany Imanda Putri	59,4	90,6	31,2
18.	Iftitaf Khoiril Waroh	53,1	81,3	28,2
19.	Ilham Nur Ilman Darussalam	40,6	75	34,4
20.	Junior Nanda Rahmantya	43,8	71,9	28,1
21.	Jovita Helena Winata	46,9	75	28,1
22.	Kurniawan Utama Putra	62,5	96,9	34,4
23.	Kariena Adelia Maharani	56,3	87,5	31,2
24.	Levia Fachma Isti Ehariah	59,4	81,3	21,9
25.	Moh. Fakhur Ramadhani	62,5	75	12,5
26.	Moch Teguh Ferdiansyah	40,6	68,8	28,2
27.	Moch Rizky Syahputra	59,4	71,9	12,5
28.	Moch Ulil Absos Abdillah	37,5	68,8	31,3
29.	Muh Dwi Dava Januar	65,6	81,3	15,7
30.	Marshanda Flanella P.E.	37,5	68,8	31,3
31.	M. Farhan Fanani	59,4	84,4	25
32.	Muh. Nur Ramadhani	40,6	68,8	28,2
33.	Merika Tri Hermawan	59,4	81,3	21,9
34.	Naswa Alfina Zahira	59,4	90,6	31,2

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-test	Post test	
35.	Rifqoh Fikriyah	53,1	78,1	25
36.	Siti Shelfi Romadhoni S.	59,4	71,9	12,5
37.	Syafira Anandia Putri	68,8	84,4	15,6
38.	Vivi Adriana Mahdy	71,9	93,8	21,9
39.	Virsyah Dita Berliana I.	62,5	75	12,5
40.	Yulis Alfina	68,8	87,5	18,7
41.	Aufa Fathir Aulia	68,8	87,5	18,7
42.	Simon Alan Kusuma	43,8	68,8	25
43.	Yunian	59,4	81,3	21,9
44.	Naila April Luna Harahap	50	71,9	21,9
45.	Rosa Ivon Santana	46,9	68,8	21,9
46.	Nabila Erwintria Zaahiya	71,9	90,6	18,7



Tabel Q.2 Data hasil *pre-test post-test* kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-test	Post test	
1.	Hijrah Alam Pramustya	46,9	50	3,1
2.	Abrian Ega Priatama	53,1	68,8	15,7
3.	Agustina Ni'matur Rahma	65,6	71,9	6,3
4.	Aidil Syah Ardan	56,3	75	18,7
5.	Andi Ariyanti Matalata	65,6	78,1	12,5
6.	Anggun Tirta Yuanlie Ababil	62,5	71,9	9,4
7.	Anisa Putri Rahmadani	59,4	71,9	12,5
8.	Ani Kumala Sari	59,4	68,8	9,4
9.	Ardita Dwi Oktaviyanti	46,9	50	3,1
10.	Avita Dwi Indalah Tasrif	56,3	65,6	9,3
11.	Deni PutraRahmatulah	65,6	78,1	12,5
12.	Deni Saputra	50	59,4	9,4
13.	Devi Ayu Juliastin	50	75	25
14.	Dinda Ayu Farika	59,4	75	15,6
15.	Dinda Rahmatia Azizah	43,8	68,8	25
16.	Eprilian Ayu Susanti	62,5	65,6	3,1
17.	Faldi Kristanto	62,5	78,1	15,6
18.	Fairuz Iffa Qonita	56,3	59,4	3,1
19.	Fitria Nur Layla	53,1	75	21,9
20.	Fitriana Aisyah Ashari	65,6	78,1	12,5
21.	Firman Catur Wijaya	65,6	75	9,4
22.	Guntur Bima Dirgantara	62,5	71,9	9,4
23.	Joe Ferdinan	68,8	84,4	15,6
24.	Lio Prasetyo	40,6	50	9,4
25.	Lisa Putri Yusheriyanti	65,6	87,5	21,9
26.	Marcelino Akbar	62,5	71,9	9,4
27.	Merinda Agusti Anggraini	62,5	68,8	6,3
28.	Miftahul Nisa Aliyah Febrianti	46,9	59,4	12,5
29.	Muhammad Arif Maulana	59,4	62,5	3,1
30.	Muhammad Fatoni Abidin	62,5	75	12,5
31.	Muhammad Faris Nur H.	68,8	75	6,2
32.	Nabilla Shobatul Hamida	65,6	68,8	3,2
33.	Nabilla Risqi Salwa Purwadi	56,3	71,9	15,6
34.	Ragil Hemaliya Putri	46,9	53,1	6,2
35.	Ratu Amalia	46,9	65,6	18,7

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-test	Post test	
36.	Rifky Fadlurrahman	62,5	68,8	6,3
37.	Riski Eka Kurniawan	59,4	78,1	18,7
38.	Septita Putri Wulandari	68,8	81,3	12,5
39.	Shafa Vania Putri	59,4	81,3	21,9
40.	Sherly Puji Lestari	50	68,8	18,8
41.	Tiara Kharisma Tanjung	62,5	75	12,5
42.	Wahid Budiansyah Bawafi	31,3	40,6	9,3
43.	Bima Fajri Prabowo	56,3	78,1	21,8

Tabel Q.3 Ringkasan uji-t

Group Statistics						
VAR000		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
VAR00002	1	46	23.2196	6.72090	.99094	
	2	43	12.2070	6.31477	.96299	

Tabel Q.4 Hasil perhitungan uji-t menggunakan SPSS 16.00

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
VAR00002	.403	.527	7.953	87	.000	11.01259	1.38472	8.26031	13.76487
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			7.970	86.997	.000	11.01259	1.38178	8.26614	13.75903

Hasil perhitungan manual dan SPSS menunjukkan harga sama, yaitu  $t = 7,953$  harga dikonsultasikan dengan  $t_{table}$  dimana  $t_{table} = t_{\alpha/2, df} = t_{0,05/2, 87} = 1,991$ . Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{table}$  ( $7,953 > 1,991$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Dilakukan penghitungan terhadap uji keefektifan relatif, setelah dilakukan uji statistik terhadap hasil dan , untuk mendeteksi tingkat keberhasilan suatu perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan perlakuan lainnya terhadap suatu kelompok. Uji keefektifan relatif tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$= \frac{\quad}{\quad} \times 100\%$$

(Masyhud, 2014:321)

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

$MX_1$  = mean atau rerata nilai pada kelompok kontrol

$MX_2$  = mean atau rerata nilai pada kelompok eksperimental

Hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel Q.5 berikut ini.

Tabel Q.5 Kriteria penafsiran uji keefektifan relatif

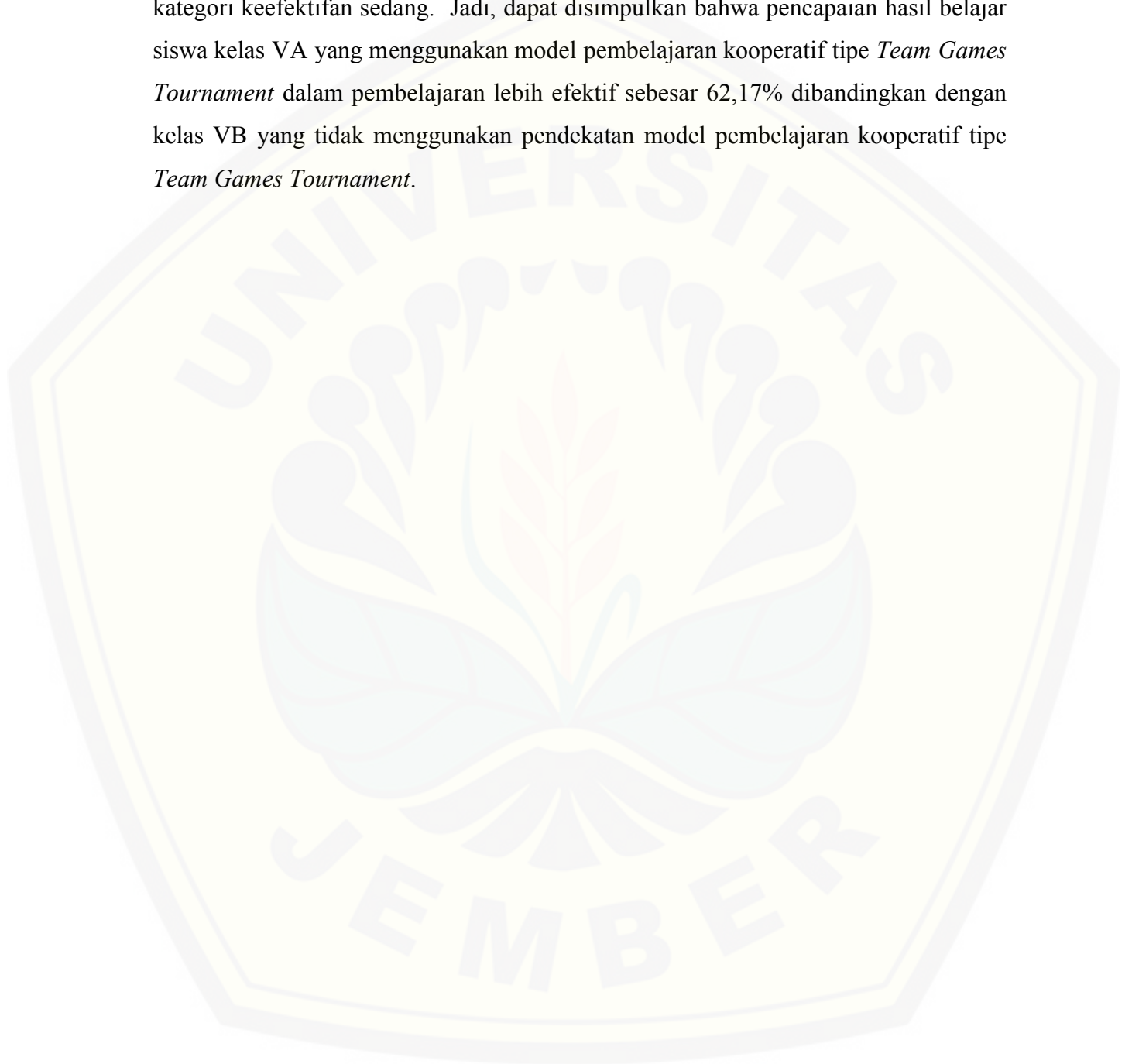
Hasil uji keefektifan relatif	Kategori keefektifan relatif
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
1% - 10%	Keefektifan sangat rendah

(Masyhud, 2014:321)

$$= \frac{\frac{-}{+}}{2} \times 100\% = \frac{23,2196 - 12,2070}{\frac{12,2070 + 23,2196}{2}} \times 100\%$$

$$= \frac{,}{,} \times 100\% = 62,17\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas diperoleh hasil ER sebesar 62,17%, kemudian ditafsirkan pada tabel Q.5 yang menyatakan ER 31% - 70% termasuk kategori keefektifan sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas VA yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran lebih efektif sebesar 62,17% dibandingkan dengan kelas VB yang tidak menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.





**LAMPIRAN R. FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN**

**Kelas Eksperimen**



Gambar R.1 Siswa mengerjakan soal *pre-test*

**Kelas Kontrol**



Gambar R.2 Siswa mengerjakan soal *pre-test*

**Kelas Eksperimen**



Gambar R.3 Siswa melakukan kegiatan *tournament*

**Kelas Kontrol**



Gambar R.4 Siswa melakukan diskusi kelompok

**Kelas Eksperimen**



Gambar R.5 Siswa mengerjakan soal *post-test*

**Kelas Kontrol**



Gambar R.6 Siswa mengerjakan soal *post-test*

## LAMPIRAN S. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 2808 /UN25.1.5/LT/2015  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

11 MAY 2015

Yth. Kepala SDN Kebonsari 01  
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Siti Himmatul Aliyah  
NIM : 110210204053  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita di SDN Kebonsari 01 Jember"; di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Dekan  
Pembantu Dekan I,  
  
Dr. Sukaman, M.Pd.  
NIP. 19640123 199512 1 001



**LAMPIRAN T. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONSARI 01**  
**KECAMATAN SUMBERSARI**  
*Alamat : Jl. Letjen Suprpto No. 101 Telp (0331) 331549*

---

**SURAT KETERANGAN MENGAJAR**  
Nomor : 800/86/413.03.20553575/2015

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Dra. Iriantini Siswayadi
NIP	: 19620222 198201 2 006
Pangkat Gol. Ruang	: IV A / Pembina Tk I
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN Kebonsari 01

Dengan ini menenangkan bahwa :

Nama	: Siti Himmatul Aliyah
NIM	: 110210204053
Tempat tanggal lahir	: Jember, 24 Oktober 1992
PT/Prodi/jurusan	: Universitas Jember/FKIP/PGSD

Telah melakukan penelitian di SDN Kebonsari 01 pada kelas V dengan judul penelitian :

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI SDN KEBONSARI 01 JEMBER**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

 4 Juni 2015  
Kepala Sekolah

**Dra. IRIANTINI SISWAYADI**  
NIP. 19620222 198201 2 006



**LAMPIRAN U. BIODATA MAHASISWA****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Siti Himmatul Aliyah  
NIM : 110210204053  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat dan Tanggal Lahir : Jember, 24 Oktober 1992  
Alamat Tinggal : Jl. Dharmawangsa Gg. I/No. 73 Rambipuji-Jember  
Telepon : 087857575638  
Agama : Islam  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan