



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IVA
MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN
SUMBER DAYA ALAM DI SDN 4
SILIRAGUNG BANYUWANGI**

SKRIPSI

Oleh

**Barbara Dwi Arisandi
NIM 100210204072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw, kupersembahkan karya ku kepada.

- 1) Kedua orang tuaku yang kusayangi, Ayahanda tercinta Madhe Suwito Hadyantoko dan Ibunda tersayang Painten, terima kasih atas segala doa, nasehat serta pengorbanan dari saya kecil sampai dewasa yang selalu mengiringi langkahku selama ini;
- 2) Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang bermanfaat; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah: 7)¹



¹ PT Karya Toha Putra Semarang. 1996. Al Quran dan Terjemahan. Departemen Agama RI

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Barbara Dwi Arisandi

NIM : 100210204072

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016” 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, 26 Agustus 2016
Yang menyatakan,

Barbara dwi arisandi
NIM 100210204072

HALAMAN PENGAJUAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Barbara Dwi Arisandi
NIM : 100210204072
Angkatan Tahun : 2010
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 02 Juli 1989
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Rahayu, M. Pd
NIP 19531226 198203 1 001

Drs. Sihono, M.Pd
NIP 19520506 198310 3 003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Jum’at, 26 Agustus 2016

tempat : Ruang 35D 103 Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A
NIP 19560614 198702 2 001

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd
NIP 19540917 198010 1 002

Anggota 1:

Anggota 2:

Dra. Rahayu, M. Pd
NIP 19531226 198203 1 001

Drs. Sihono, M.Pd
NIP 19520506 198310 3 003

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Penerapan Model Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016; Barbara Dwi Arisandi; NIM 100210204072; 2016; 66 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Februari 2015 terhadap siswa SDN 4 Siliragung Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh informasi bahwa aktivitas siswa dalam kategori aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 47,61%, cukup aktif sebanyak 11 siswa dengan persentase 52,38%. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 65,39% menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam kategori kurang aktif dalam mengikuti Ujian Tengah Semester sehingga nilai prasiklus yang diperoleh kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 yang telah ditetapkan oleh SDN 4 Siliragung Banyuwangi.

Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 ?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA dengan menggunakan Model Team Game Tournament Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 siliragung banyuwangi, dimulai tanggal 18 Februari sampai dengan 26 Februari 2015. Populasi penelitian adalah siswa kelas IVA dengan jumlah siswa 21 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Pengumpulan data menggunakan metode Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Tes. Observasi dilakukan bersamaan dengan pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh 3 orang observer, yaitu 2 teman sejawat Mochammad Risyal Anggriawan & Arisda Galih

Putra serta seorang guru Rohimi, S. Pd guru kelas IVA, observasi ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan pembelajaran kooperatif model TGT.

Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar. Hal ini terbukti persentase aktivitas belajar siswa pada prasiklus 65,39% atau kategori cukup dan pada siklus I 73,33% atau kategori aktif sehingga pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,94%, dan pada siklus II 80,63% atau kategori aktif sehingga pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,3%., sedangkan hasil belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti pada siklus I terjadi peningkatan, kategori sangat baik dari prasiklus 19,04% menjadi 47,61% pada siklus I sehingga meningkat 28,57%, kategori baik dari prasiklus 19,04% menjadi 33,33% pada siklus I sehingga meningkat sebesar 14,29%, kategori sedang/cukup dari prasiklus 28,57% menjadi 19,04% pada siklus I sehingga menurun 9,53%, kategori kurang mengalami penurunan dari 33,33% menjadi 0% pada siklus I, kategori sangat kurang tidak ada. Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 76,95 dengan kategori aktif. Pada siklus II juga mengalami peningkatan, kategori sangat baik dari siklus 47,61% menjadi 71,42% pada siklus II sehingga meningkat 23,81%, kategori baik dari siklus I 33,33% menjadi 9,52% pada siklus II sehingga menurun 23,81%, kategori cukup baik tidak mengalami penurunan dan peningkatan atau tetap 19,04%, kategori kurang dan kategori sangat kurang tidak ada. Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 78,09 dengan kategori baik..

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi dan saran untuk penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan masukan bagi peneliti sejenis, sehingga peneliti lain dapat mengembangkan penelitian yang akan dilakukan, sebagai masukan dalam menemukan hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Team Game Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

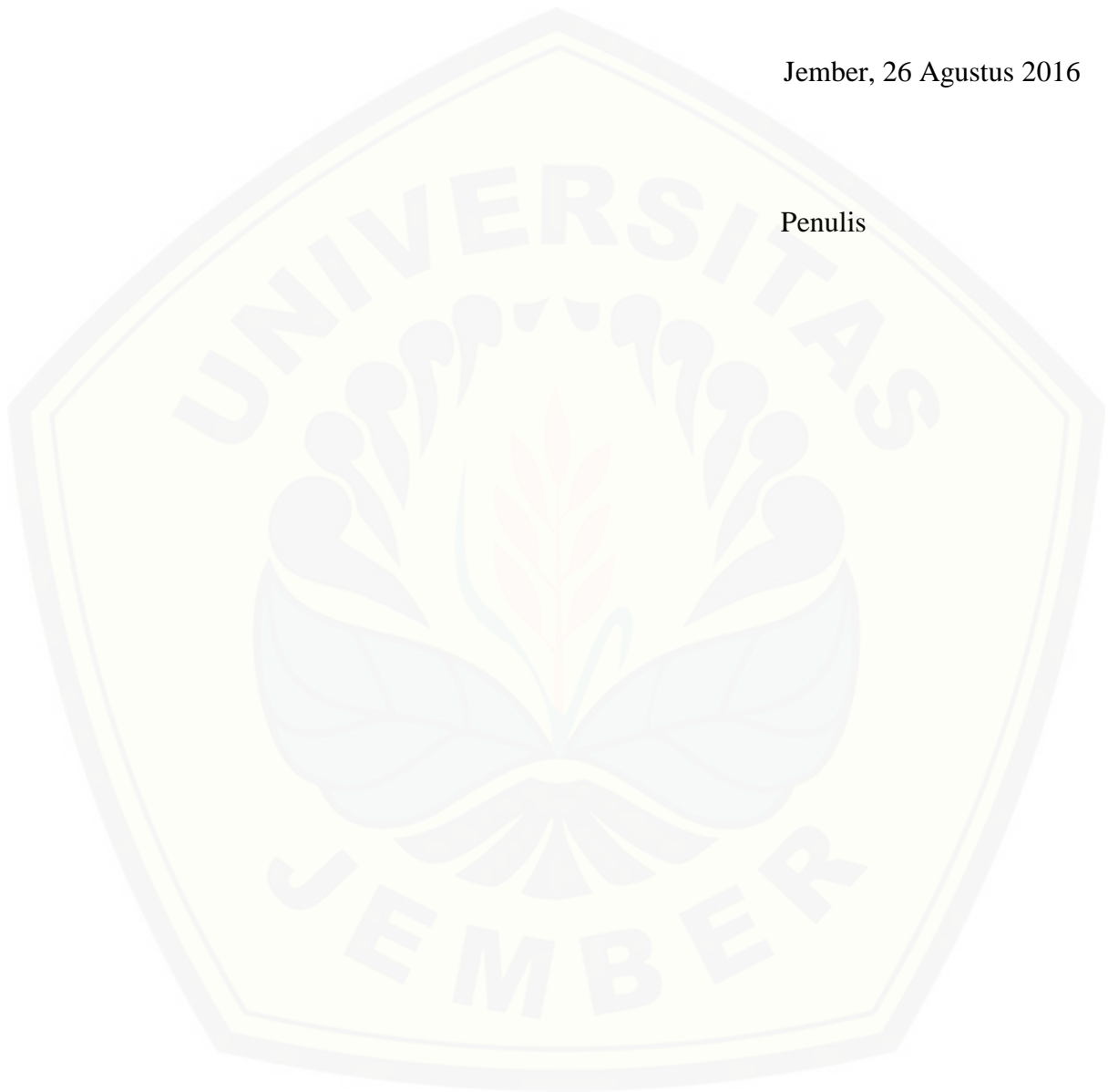
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan untuk terselesaikannya skripsi ini;
6. Dosen Pembahas dan Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
8. Kepala SDN 4 Siliragung Banyuwangi serta seluruh dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
9. teman-teman mahasiswa PGSD angkatan 2010 yang telah berbagi kisah dan pengalaman selama masa perkuliahan;
10. teman-teman kos BFC yang membuat tawa dan dalam satu kebersamaan;
11. seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga Peneliti mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi Peneliti maupun pembaca yang membutuhkan.

Jember, 26 Agustus 2016

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakekat Pembelajaran	5
2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	6
2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	6
2.2.2 Tujuan Pembelajaran IPS	6
2.2.3 Karakteristik Pendidikan IPS	8
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	
Tipe Team Game Tournamen	9
2.3.1 Pengertian Team Game Tournament	11

2.3.2	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT Pada Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Sumber Daya Alam	15
2.4	Materi Kegiatan Ekonomi Memanfaatkan Sumber Daya Alam	17
2.5	Aktivitas Belajar Siswa	18
2.6	Hasil Belajar Siswa	19
2.7	Peneliti Yang Relevan	27
2.8	Kerangka Berfikir	29
2.9	Hipotesis Tindakan	30
BAB 3	METODE PENELITIAN	31
3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	31
3.2	Subjek Penelitian	31
3.3	Definisi Operasional	31
3.4	Rancangan Penelitian	32
3.5	Prosedur Penelitian	33
3.6	Metode Pengumpulan Data	35
	3.6.1 Observasi	36
	3.6.2 Wawancara	36
	3.6.3 Dokumentasi	37
	3.6.4 Test	37
3.7	Analisis Data	37
	3.7.1 Aktifitas Belajar Siswa	37
	3.7.2 Hasil Belajar Siswa	38
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1	Hasil Penelitian	39
	4.1.1 Tindakan Pendahuluan	39
	4.1.2 Pelaksanaan Siklus I	40
	4.1.3 Pelaksanaan Siklus II	44
4.2	Analisis Data	48

4.2.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa	48
4.2.2 Hasil Belajar Siswa.....	51
4.2.3 Analisis Data Observasi Guru	55
4.2.4 Analisis Data Hasil Wawancara	55
4.3 Pembahasan	55
4.4 Temuan Pendidikan	60
BAB 5 PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

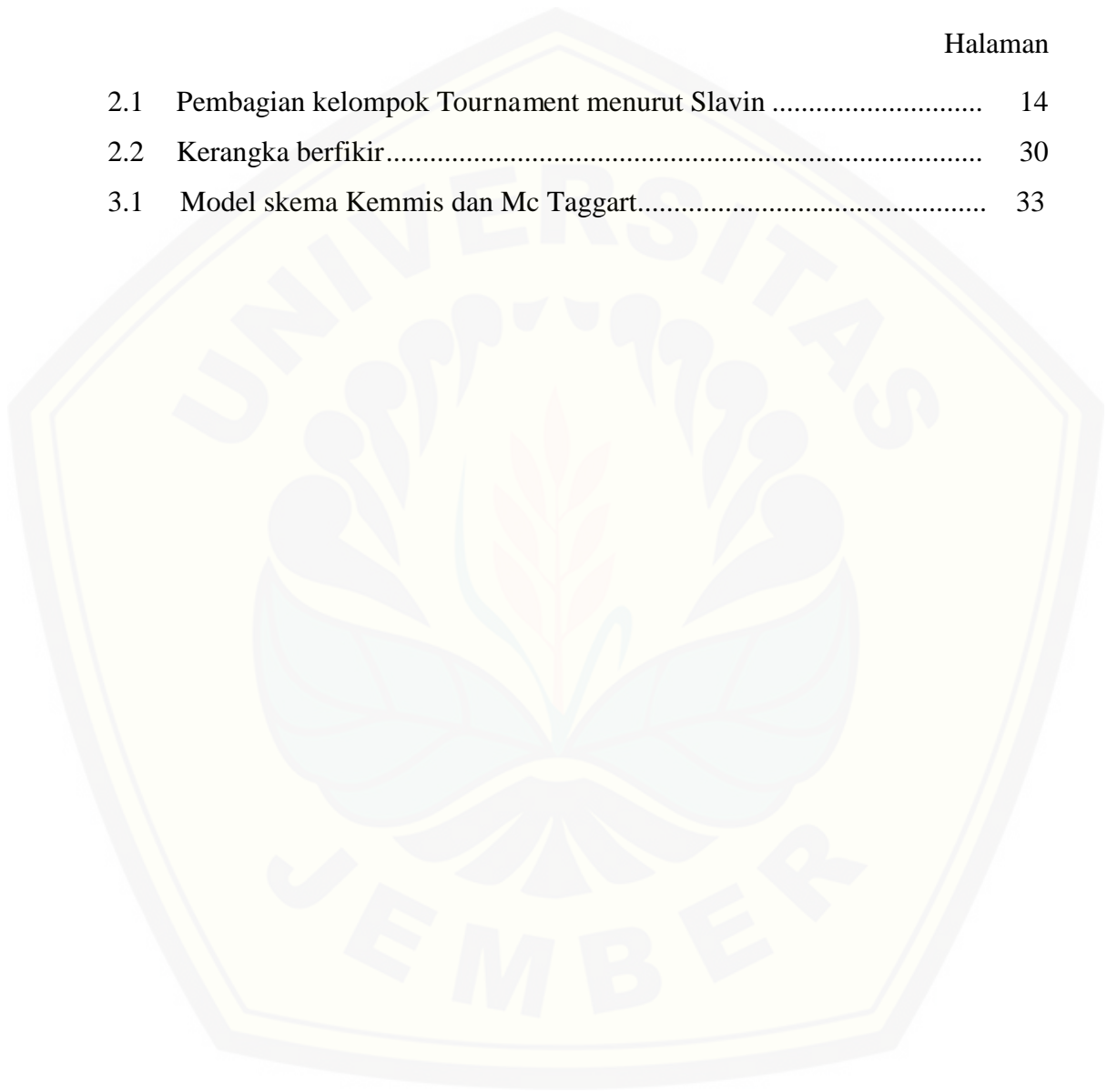
	Halaman
2.1 Implimentasi Pembelajaran Model TGT Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Sumber Daya Alam	15
3.1 Kriteria Keaktifan Siswa.....	38
3.2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	38
4.1 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I.....	48
4.2 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II	49
4.3 Persentase Aspek Yang Diamati Pada Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II.....	49
4.4 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Prasiklus, Silus I, Siklus II.....	50
4.5 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	50
4.6 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	51
4.7 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II	52
4.8 Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	52
4.9 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II	53
4.10 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	54
4.11 Daftar Siswa Yang Mengalami Penurunan Hasil Belajar Pada Siklus I	60
4.12 Daftar Siswa Yang Mengalami Penurunan Hasil Belajar Pada Siklus II.....	61

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
4.1 Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I Dan Siklus II.....	51
4.2 Perbandingan persentase hasil belajar siswa Prasiklus dan Siklus I dapat dijelaskan melalui diagram.....	53
4.3 Perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dapat dijelaskan melalui diagram.....	54
4.4 Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada prasiklus, siklus I dan siklus II.....	55

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Pembagian kelompok Tournament menurut Slavin	14
2.2 Kerangka berfikir.....	30
3.1 Model skema Kemmis dan Mc Taggart.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Matrik Penelitian	67
Lampiran 2 : Hasil Wawancara	69
2.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	69
2.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan TGT.....	70
2.3 Wawancara Siswa Setelah Penerapan TGT	71
Lampiran 3 : Hasil Observasi Aktivitas	73
3.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus.....	74
3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	82
3.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	91
Lampiran 4 : Data Siswa Kelas IVA	100
Lampiran 5 : Hasil Belajar Siswa	101
5.1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus.....	101
5.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	103
5.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	105
Lampiran 6 : Silabus Pembelajaran.....	107
Lampiran 7 : RPP Siklus I.....	109
7.1 Materi Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	116
7.2 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa Secara Kelompok Siklus I.....	118
7.3 Soal Tes Hasil Belajar Siswa Secara Kelompok Siklus I.....	119
7.4 Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Siswa Secara Kelompok Siklus I.....	123
7.5 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	126
7.6 Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	127
7.7 Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	131
Lampiran 8 : RPP Siklus II.....	133
8.1 Materi Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	141
8.2 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa	

Secara Kelompok Siklus II.....	143
8.3 Soal Tes Hasil Belajar Siswa	
Secara Kelompok Siklus II.....	144
8.4 Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Siswa	
Secara Kelompok Siklus II.....	145
8.5 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	146
8.6 Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	147
8.7 Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II .	151
Lampiran 9 : Contoh Desain Kartu Soal	152
Lampiran 10 : Tingkat Kemampuan Akademik Siswa	156
Lampiran 11 : Pembagian Kelompok Heterogen	157
Lampiran 12 : Pembagian Kelompok Homogen	158
Lampiran 13 : Hasil Belajar Siswa Siklus I	159
13.1 Hasil Belajar Siswa Secara Kelompok Siklus I.....	159
13.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	167
Lampiran 14 : Hasil Belajar Siswa Siklus II	178
14.1 Hasil Belajar Siswa Secara Kelompok Siklus II	178
14.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	182
Lampiran 15 : Rekognisi Tim	190
15.1 Rekognisi Tim Skor Siklus I	190
15.2 Rekognisi Tim Skor Siklus II.....	191
Lampiran 16 : Piagam Penghargaan	192
Lampiran 17 : Foto Kegiatan Pembelajaran.....	193
Lampiran 18 : Surat Ijin Penelitian	196
Lampiran 19 : Identitas Peneliti	197
Lampiran 20 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	198

BAB 1. PENDAHULUAN

Hal-hal yang dikemukakan pada bab ini antara lain : (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Langkah pembangunan selalu diupayakan seirama dengan tuntutan zaman. Perkembangan zaman selalu memunculkan persoalan – persoalan baru yang tidak pernah terfikirkan sebelumnya. Kesadaran akan mutu pendidikan merupakan sungguh tantangan yang berat. Berbicara mengenai mutu pendidikan itu sendiri sebenarnya tidak terlepas dari kurikulum yang diterapkan. Kurikulum berpengaruh besar bagi pendidikan sebagai salah satu komponen pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satu kurikulumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu bagian dari kurikulum SD dan sekolah menengah yang mempunyai tanggung jawab utama untuk membantu para siswa dalam mengembangkan pengetahuan keterampilan-keterampilan, sikap-sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengambil bagian di dalam kehidupan sebagai warga negara atau warga masyarakat di tingkat lokal, nasional dan dunia. (Banks dalam Sapriya, 2009:22)

Pembelajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan siswa melalui wahana luar sekolah masih bersifat umum. Oleh karena itu, agar pengenalan tersebut dapat lebih bermakna, maka bahan atau informasi yang masih bersifat umum tersebut perlu disistematisasikan. Sekolah mempunyai peran dan kedudukan yang penting karena apa yang telah diperoleh di luar sekolah, dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna di sekolah, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan siswa, sesuai dengan tingkat perkembangannya. Siswa SD belum mampu

memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut.

Melalui pembelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya, diharapkan mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang aktif dalam kehidupan sehari - hari. Mewujudkan warga negara Indonesia yang aktif merupakan tantangan berat, karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itulah, Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Februari 2015 terhadap siswa SDN 4 Siliragung Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh informasi bahwa aktivitas siswa dalam kategori aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 47,61%, cukup aktif sebanyak 11 siswa dengan persentase 52,38%. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 65,39% menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam kategori kurang aktif dalam mengikuti Ujian Tengah Semester sehingga nilai prasiklus yang diperoleh kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 yang telah ditetapkan oleh SDN 4 Siliragung Banyuwangi. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan cara membaca siswa yang masih sangat rendah. Gejala inilah dikatakan bahwa siswa pasif dalam pembelajaran di kelas disebabkan belajar dengan menghafalkan kalimat dengan lengkap tidak akan efektif dan cenderung akan membuat siswa sulit memahami dan mudah melupakan konsep yang telah dihafalkan sebelumnya. Pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengingatkan kembali materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya, ada yang terlihat kebingungan, dan ada

juga yang belum mampu menjawab, bahkan ada yang memberi jawaban yang kurang relevan dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal seperti ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran yang berbeda dan inovatif diperlukan untuk mengatasi masalah diatas, salah satunya dengan menggunakan Model Team Game Tournament. Peneliti menggunakan model pembelajaran ini karena sampai saat ini, pelaksanaan pembelajaran dikelas masih didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi pendengar saja. Diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan lebih banyak peran siswa. Salah satu yang dapat memberdayakan siswa adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 ?
- b. bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVA dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016;
- b. untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016;

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. bagi guru, diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul dalam pembelajaran dan dapat diterapkan pada pokok bahasan berikutnya, khususnya guru kelas IV SDN 4 Siliragung kabupaten Banyuwangi;
- b. bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman yang berharga dalam rangka mengembangkan pengetahuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan;
- c. bagi pihak sekolah, sebagai masukan dalam menemukan hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dijelaskan mengenai landasan-landasan teori dari latar belakang. Bagian-bagian yang diuraikan dalam bab ini diantaranya: (1) hakikat belajar pembelajaran, (2) pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, (3) Model Team Game Tournament, (4) materi kegiatan ekonomi, (5) aktivitas belajar siswa, (6) hasil belajar siswa, (7) penelitian yang relevan, (8) kerangka berpikir dan (9) hipotesis tindakan.

2.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran selalu berkaitan dengan belajar. Menurut Kimble (dalam Simanjutak, 1992:38) belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam potensi tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari latihan dengan penguatan dan tidak termasuk perubahan-perubahan karena kematangan, kelelahan, atau kerusakan pada susunan syaraf, atau dengan kata lain bahwa mengetahui dan memahami sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang dalam belajar.

Menurut Mappa dan Balesman (1994:6), pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar agar peserta didik mampu mengubah, mengembangkan dan mengendalikan sikap dan perilakunya sampai pada batas kemampuan maksimal, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang semakin matang.

Berdasarkan kutipan di atas, hakikat pembelajaran merupakan suatu proses adanya interaksi antara anak didik dan guru mengenai transfer pengetahuan nilai-nilai dan sikap dalam kegiatan pendidikan di kelas. Peranan guru sebagai pembimbing bertolak dari banyak anak didik yang bermasalah. Pembelajaran ada anak didik yang cepat menerima pelajaran, ada yang sedang dan ada yang lamban menerima pelajaran. Ketiga tipe belajar anak didik ini menghendaki agar guru yang mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya-gaya belajar anak didik. Hakikat belajar adalah perubahan maka pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.2 Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Pembelajaran berarti guru yang mengajar atau membelajarkan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). Pendapat tersebut menekankan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru memainkan peran penting dalam menumbuhkan gairah belajar siswa dengan penciptaan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Soemantri (dalam Sapriya, 2009:11), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan tertentu.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap usaha pendidikan senantiasa memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai. Berdasarkan tujuan pendidikan yang jelas, tegas, terarah, barulah pendidik dapat menentukan usaha apa yang akan dilakukannya dan bahan pelajaran apa yang sebaiknya diberikan kepada anak didiknya. Tujuan pendidikan nasional dirumuskan berdasarkan pada falsafah negara Pancasila dan UUD 1945, seperti digariskan dalam GBHN. Berdasarkan pada falsafah negara tersebut, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia pembangunan yang berpancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan di atas, kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk:

- a. mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- b. mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan, menurut Depdiknas (2006) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk:

- a. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;
- b. memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social;
- c. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan;
- d. memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat global dan nasional.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan, menurut Depdiknas (2013) bertujuan untuk:

- a. filosofi yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai, akademik, kebutuhan peserta didik dan masyarakat;
- b. penyempurnaan kurikulum dan model pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa;
- c. kesesuaian model penilaian dengan kompetensi penjenjang penilaian.

Tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, dkk, 2008:1-24) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Secara rinci Hamalik (dalam Hidayati,

dkk, 2008:1-24), merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS yaitu membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rokhaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan dalam UUD 1945.

2.2.3 Karakteristik Pendidikan IPS

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Sadeli dalam Hidayati, 2008:1-26). Karena IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Untuk membahas karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya:

a. Materi IPS

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan fisik dan sosial-budaya. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Menurut Tjokrodikaryo (dalam Hidayati, dkk, 2008:1-26) ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- 1) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya;

- 2) kegiatan manusia misalnya mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi;
- 3) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh;
- 4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh- tokoh dan kejadian-kejadian yang besar;
- 5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

Masyarakat dan lingkungannya merupakan sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

b. Strategi Pembelajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum” (Mukminan dalam Hidayati, dkk, 2008:1-27). Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri, secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Model adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran Sudjana (2008:76). Agar pembelajaran lebih efektif maka guru menggunakan metode yang sesuai dengan materi pelajaran dan juga mampu merangsang minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Syah

(2008: 201) yang menyatakan bahwa metode adalah cara melakukan kegiatan atau melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep – konsep secara sistematis. Metode mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pendidikan khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa. Isjoni (2011:8) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif diartikan belajar bersama- sama saling membantu antara satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan atau tugas yang telah yang telah ditentukan sebelumnya. Masih menurut Isjoni (2011:14-15)

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda yang setiap anggota harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pendekatan mengajar di mana murid bekerjasama di antara satu sama lain dalam kelompok belajar kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru, teknik pembelajaran kooperatif sangat sesuai di dalam sebuah kelas yang berisi siswa-siswa yang mempunyai berbagai tingkat kecerdasan.

Johnson dalam Isjoni (2011:21) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran yang merupakan satu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dalam kumpulan yang kecil di mana siswa dalam kelompok yang dikehendaki bekerjasama untuk memperlengkap dan memperluas pembelajaran diri sendiri dan yang lain untuk menerima arahan dari guru dan melaksanakan tugas yang diberikan secara bersama-sama. Slavin dalam Isjoni (2011:15) “pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Sedangkan Sunal dan Hans dalam Isjoni (2011:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerjasama selama proses pembelajaran. Menurut Isjoni (2011:23)

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru untuk mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, agresif, dan tidak peduli dengan orang lain. Kerja kelompok merupakan salah satu strategi untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar karena strategi ini banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya.

2.3.1 Pengertian Team Games Tournament

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, (4) adanya tujuan yang harus dicapai (Sanjaya, 2006:241).

Menurut Slavin (dalam isjoni, 2009:21), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik berikut:

- a. penghargaan kelompok;
- b. pertanggungjawaban individu; dan
- c. kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.

Saripudin (1996:78), menyatakan bahwa Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Joyce dan Weil (dalam Sukamto, 1997:83-84), setiap model belajar mengajar memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

- a. sintakmatik, yaitu tahap-tahap kegiatan dari model itu;
- b. sistem sosial, yaitu situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model tersebut;

- c. prinsip reaksi, yaitu pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar, serta bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon pada mereka;
- d. sistem pendukung yaitu suasana kelas yang mendukung, segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut;
- e. dampak instruksional, yaitu hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan; dan
- f. dampak pengiring yaitu hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa.

Pembelajaran TGT ini dipilih karena sampai saat ini, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru sebagai pengetahuan utama, sehingga siswa mayoritas menjadi pendengar saja. Sehingga sering mengabaikan pengetahuan siswa. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan lebih banyak peran siswa. Salah satu yang dapat memberdayakan siswa adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Model pembelajaran tipe TGT merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan. (Riyanto, 2010:270). Slavin (2009:166) menyebutkan komponen – komponen TGT meliputi : (1) presentasi kelas ; (2) kelompok; (3) permainan ; (4) kompetisi ; (5) penghargaan kelompok. Slavin (2009:164) mengemukakan bahwa dalam team games tournaments (TGT) setiap tim beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan tim tetap sama, tetapi tiga orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang kemampuannya setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu. Kegiatan belajar dimulai dengan

menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang dibentuk secara heterogen baik dari kemampuan, jenis kelamin, kemudian kelompok diberikan LKS. Saat mengerjakan LKS apabila ada kelompok yang tidak bisa menjawab LKS yang diberikan, kelompok lain bertanggung jawab memberikan jawaban ataupun penjelasan sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru, setelah memastikan seluruh anggota kelompok memahami pelajaran, diberikan permainan akademik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang ditulis pada kartu – kartu yang berisi angka. Nantinya di akhir pembelajaran akan diberikan suatu predikat tertentu bagi kelompok (Sanjaya, 2006:247).

Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (Slavin, 2009:166)

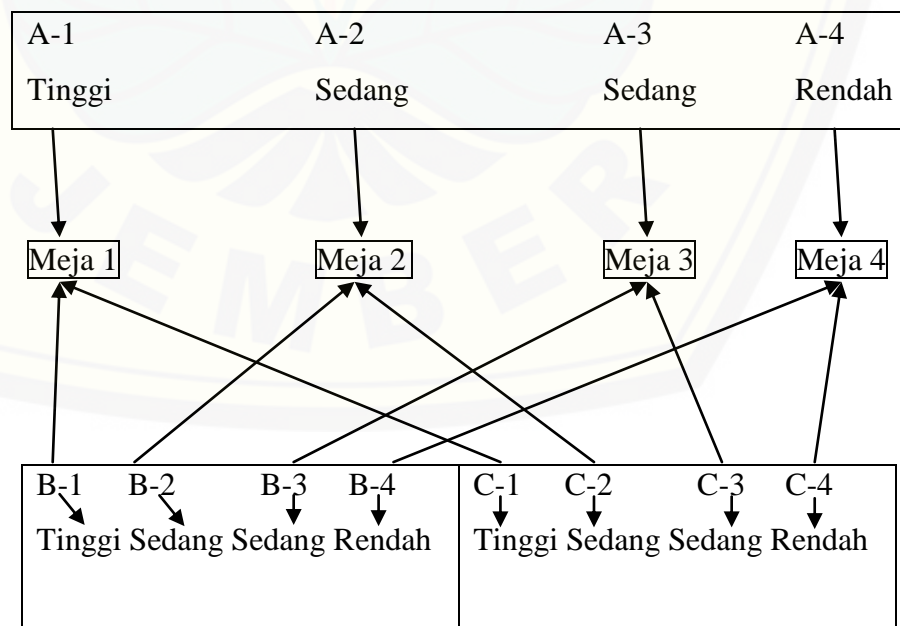
1. Presentasi kelas
Guru pada tahap awal menyampaikan materi mengenai materi yang akan diajarkan. Siswa dituntut harus benar-benar memperhatikan materi yang akan diajarkan karena nantinya akan berpengaruh pada perolehan poin saat turnamen
2. Team (kelompok belajar)
Team terdiri dari empat atau lima siswa 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, setelah itu menyampaikan materinya, team berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya, yang paling sering terjadi, pembelajaran ini sering melibatkan pembahasan dan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota Team melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya
3. Games (permainan)
Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas

dan pelaksanaan kerja Team. Games tersebut dimainkan diatas meja dengan empat sampai lima orang yang masing-masing mewakili Team yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4. Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung pada akhir minggu akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan Team telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Siswa yang telah dibagi menurut kelompok bergabung dengan anggota kelompoknya. Game terdiri berbagai pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji kemampuan siswa dalam memperdalam materi. Pertanyaan-pertanyaan ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab peryanyaan sesuai dengan angka tersebut. 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.

Bagan 2.1 pembagian kelompok Tournament menurut Slavin



(Slavin, 2009:166)

2.3.2 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Sumber Daya Alam

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, membantu siswa yang kurang mampu dapat bekerjasama dengan temannya, dan dapat menumbuhkan sikap menghargai orang lain sehingga konsep IPS itu sendiri dapat dipahami dengan mendalam oleh siswa dan nantinya akan tercapai tujuan pendidikan IPS. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan pembelajaran IPS tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan, karena dalam TGT terdapat turnamen untuk mengadu kemampuan antar siswa dengan tingkat kemampuan yang sama.

Dalam siswa yang berjumlah 21 siswa diorganisasikan dalam 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 dan satu kelompok ada 6 siswa dengan latar belakang yang beragam, seperti tingkat kepandaian, perilaku dan jenis kelamin. Dalam tahap persiapan, guru menentukan sub pokok bahasan yaitu mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam yang akan didiskusikan oleh siswa. Selanjutnya guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok heterogen. Pengelompokan tersebut dengan cara memperhatikan tingkat kepandaian dan perilaku sehari-hari siswa (aktif, pendiam/pasif, kurang perhatian). Hal ini dilakukan dengan tujuan agar diantara siswa terjadi kerjasama yang baik untuk saling melengkapi dan membantu Pelaksanaan pembelajaran melalui Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (dalam Yusron, 2008:166) menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Implementasi model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan sumber daya alam

Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Presentasi di kelas	a. Menyampaikan materi pokok bahasan sumber daya	a. Memperhatikan materi yang diberikan

alam		
Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Tim	a. Membentuk kelompok kecil (5 orang) secara heterogen b. Membagikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) c. Menjelaskan cara mengerjakan LKK d. Membimbing diskusi kelompok e. Meminta perwakilan dari kelompok untuk maju membacakan hasil diskusinya f. Meminta siswa untuk mengumpulkan hasil diskusi g. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya	a. Berkelompok secara heterogen b. Menerima Lembar Kerja Kelompok (LKK) c. Mendengarkan cara mengerjakan LKK d. Melakukan diskusi dengan kelompoknya e. Maju membacakan hasil diskusi dan kelompok lain menyimak f. Mengumpulkan hasil diskusi g. Menanyakan yang belum dipahami
Game dan turnamen	a. Membentuk kelompok homogen b. Menjelaskan aturan main dan menentukan siswa pembaca soal, penjawab soal, dan penantang. c. Memantau jalannya game dan turnamen	a. Menempati meja turnamen sesuai kelompok homogen b. Memperhatikan aturan main dalam game c. Menjawab soal-soal game secara bergiliran

Langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Rekognisi tim	<p>a. Meminta siswa untuk kembali ke kelompok asal (heterogen) dan menghitung nilai setiap anggota kelompok</p> <p>b. Memberikan piagam penghargaan kepada kelompok heterogen</p>	<p>a. Kembali ke kelompok asal (heterogen) dan menghitung nilai yang diperoleh dalam game dan turnamen</p> <p>b. Menerima piagam penghargaan kelompok</p>

2.4 Materi Kegiatan Ekonomi Memanfaatkan Sumber Daya Alam

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia yang beraneka ragam. Secara umum kegiatan ekonomi diawali dengan kegiatan produksi barang dari jasa, distribusi ke masyarakat, serta diakhiri dengan konsumsi oleh masyarakat.

1) Kegiatan memproduksi barang dan jasa

Produksi merupakan kegiatan menghasilkan barang atau jasa. Kegiatan produksi bertujuan menambah nilai guna suatu barang dan jasa. Nama pelaku produksi dinamakan produsen.

Contoh kegiatan menghasilkan barang atau jasa adalah: sebuah industri rumah tangga membuat tempe, sebuah industri membuat peralatan rumah tangga, sebuah industri membuat pakaian jadi, seorang bidan membantu proses persalinan ibu hamil, seorang guru mengajar di kelas.

2) Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Kegiatan distribusi bermanfaat untuk menyalurkan barang dan jasa ke semua tempat. Para pelaku distribusi dinamakan distributor.

Contoh pelaku distribusi adalah pedagang besar (agen tunggal), pedagang menengah (grosir), pedagang eceran (pengecer), importir (pengimpor), eksportir (pengekspor).

3) Kegiatan Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan yang bertujuan mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Contoh kegiatan konsumsi adalah seorang siswa memakai seragam sekolah untuk berangkat ke sekolah, keluarga pak Budi menyaksikan pertandingan sepak bola di televisi, Ani setiap hari sarapan dengan menu nasi goreng.

2.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar (Masyruroh, 2005:11). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi aktivitas disini juga berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani atau rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut selalu terkait. Seorang siswa akan berfikir selama berbuat, tanpa perbuatan maka siswa tidak akan berfikir. Oleh karena itu, agar siswa aktif berfikir maka siswa akan diberi kesempatan untuk berbuat dan beraktivitas.

Diendrich (dalam Nasution, 2000:91) membuat suatu daftar yang berisi tentang berbagai macam kegiatan siswa yang dapat dikelompokkan ke dalam tujuh aktivitas sebagai berikut:

- a. visual activities, yang termasuk visual activities adalah membaca, memperhatikan gambaran demonstrasi, percobaan, pelajaran, pekerjaan orang lain;
- b. oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi;

- c. listening activities, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato;
- d. writing activities, seperti: menulis cerita, menulis karangan, laporan;
- e. drawing activities, misalnya: menggambar diagram, grafik, peta;
- f. motor activities, misalnya: melakukan percobaan, melakukan konstruksi model, memperbaiki, bermain, berlomba;
- g. mental activities, misalnya: menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan;

Berdasarkan pengklasifikasian aktivitas belajar, guru harus dapat membangkitkan aktivitas-aktivitas tersebut di atas dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada penelitian ini aktivitas yang diamati dalam menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament sebagai berikut:

- a. visual activities, memperhatikan pelajaran yang diterangkan guru;
- b. oral activities, keberanian siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat;
- c. listening activities, mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan dan langkah-langkah bermain game tournament;
- d. motor activities, misalnya, melakukan permainan game tournament, berlomba;
- e. mental activities, misalnya: memecahkan soal kuis dalam permainan game tournament;

Peneliti memilih beberapa aktivitas tersebut karena sesuai dengan proses Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

2.6 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang pada umumnya ditunjukkan melalui nilai atau angka (Sudjana, 1992:22). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran dan evaluasi hasil belajar. Poerwanti (2008:4) menyatakan bahwa secara sederhana pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa atau benda sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka-angka, sedangkan evaluasi adalah proses pemberian makna atau penepatan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu.

Bentuk penilaian hasil belajar siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT). Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran yaitu penilaian hasil belajar.

Menurut **Taksonomi Bloom**

Abdurrahman (2003) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari siswa. Dalam pembelajaran perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Catharina, 2005). Bloom dalam Sagala (2006) mengklasifikasikan ada tiga ranah yang dapat menjelaskan tentang kualitas hasil belajar yaitu :1) kognitif; 2) afektif; 3) psikomotorik.

1. Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (C1) knowledge (pengetahuan), (C2) comprehension (pemahaman atau persepsi), (C3) application (penerapan), (C4) analysis (penguraian atau penjabaran), (C5) synthesis (pemaduan), dan (C6) evaluation (penilaian)..

Ranah Kognitif

1. Pengetahuan (C1) Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali Contoh menyatakan kebijakan. Mendefinisikan, menyusun daftar, menamai, menyatakan, mengidentifikasi, mengetahui, menyebutkan, membuat rerangka, menggaris bawahi, menggambarkan, menjodohkan, memilih
2. Pemahaman (C2) Kemampuan memahami instruksi/masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran Menerangkan, menjelaskan, menguraikan, membedakan, menginterpretasikan, merumuskan, memperkirakan, meramalkan, menggeneralisir, menterjemahkan, mengubah, memberi contoh, memperluas, menyatakan kembali, menganalogikan, merangkum
3. Penerapan (C3) Kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai. Menerapkan, mengubah, menghitung, melengkapi, menemukan. membuktikan, menggunakan, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, menyesuaikan, menunjukkan, mengoperasikan, menyiapkan, menyediakan, menghasilkan.
4. Analisa (C4) Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh menganalisa, mendiskriminasikan, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen – komponen terhadap konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya. memisahkan, membagi, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memilih, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, mempertentangkan.

2. Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

Ranah Afektif – Sikap (Attitude)

1. Penerimaan Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang menanyakan, mengikuti, memberi, menahan / mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab.
2. Responsif Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu Menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, menyelesaikan, mempraktekkan.
3. Nilai yang dianut (Nilai diri) Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan Corporate Social Responsibility sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan. Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan, menginterpretasikan, membenarkan, menolak, menyatakan / mempertahankan pendapat.
4. Organisasi Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab Mentaati,

mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasi, mengkombinasikan, mengorganisir, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, memodifikasi.

3. Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

Ranah Psikomotorik – Keterampilan (Skills)

1. Persepsi Kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikan nya dalam memperkirakan sesuatu Contoh: menurunkan suhu AC saat merasa suhu ruangan panas, endeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan menyeleksi.
2. Kesiapan Kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu. Contoh: melakukan pekerjaan sesuai urutan, menerima kelebihan dan kekurangan seseorang. Memulai, mengawali, memprakarsai, membantu, memperlihatkan mempersiapkan diri, menunjukkan, mendemonstrasikan.
3. Reaksi yang diarahkan Kemampuan untuk memulai keterampilan yang kompleks dengan bantuan / bimbingan dengan meniru dan uji coba. Contoh: Mengikuti arahan dari instruktur. Meniru, menarasir, mengikuti, mencoba, mempraktekkan, mengerjakan, membuat, memperlihatkan, memasang, bereaksi, menanggapi.
4. Reaksi natural (mekanisme) Kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat keterampilan ahap yang lebih sulit. Melalui

tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnnya. Contoh: menggunakan computer. Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mempertajam, menangani.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian tindakan ini hasil belajar siswa berupa nilai dari ranah kognitif yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran. Alat penilaian yang digunakan berupa tes untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar. Menurut Poerwanti (2008:5), tes merupakan seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Bloom (Benny,2009:16) tipe hasil belajar bidang kognitif terbagi menjadi 6 poin, yaitu tipe hasil belajar : (C1) Pengetahuan hafalan (Knowledge), yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Merupakan jembatan untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya; (C2) Pemahaman (konprehention), kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep; (C3) Penerapan (aplikasi), yaitu kesanggupan menerapkan dan mengabtraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu; (C5) Sintesis, yaitu kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas; (C6) Evaluasi, yaitu kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pendapat yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

Dalam penelitian ini tipe hasil belajar kognitif yang digunakan (C1) Pengetahuan hafalan (knowledge), yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Merupakan jembatan untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya; (C2) Pemahaman (conprehention), kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep; (C3) Penerapan (aplikasi), yaitu kesanggupan menerapkan dan mengabtraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu; (C4)

Analisis, yaitu kesanggupan memecahkan, menguasai suatu intergritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur atau bagian yang mempunyai arti. Peneliti menggunakan keempat tipe belajar kognitif tersebut karena yang diteliti siswa sekolah dasar yang masih tahap operasional konkret.

Kriteria peningkatan yang akan digunakan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh SDN 4 Siliragung Banyuwangi pada mata pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam tahun pelajaran 2014/2015 sebagai berikut:

- a. peningkatan perorangan, siswa dikatakan meningkat apabila telah mencapai skor ≥ 60 dari skor maksimal 100.
- b. peningkatan klasikal, suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 75% telah mencapai peningkatan hasil belajar individual.

2.7 Penelitian yang relevan

1. Faridah (2009), melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester I SD Negeri Dawuhan Lor 05 Kecamatan Sukodono Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2009/2010”. Dari analisis data hasil penelitian diperoleh persentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 72,93%. Dari hasil analisis peningkatan hasil belajar, diperoleh hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 96% sehingga termasuk pada kriteria sangat baik.
2. Habiburrohman (2010), melakukan penelitian dengan judul “Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dari sebelumnya. Pada tes awal 50; kemudian pada tes siklus pertama 64,44; menjadi 75,25 pada siklus kedua. Kemudian adanya peningkatan prosentase peningkatan hasil belajar siswa yang pada tes awal hanya 25,92%; dan pada tes siklus pertama 70,37%; kemudian pada siklus kedua menjadi 88,89%.

3. Witantri (2010), melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Sub Pokok Bahasan Operasi Bilangan Kuadrat Dan Akar Pangkat Dua pada Siswa Kelas V SDN Kembiritan 04 Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011 ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I mencapai 55%, pada siklus II mencapai 85%. Berdasarkan hasil tersebut secara klasikal siswa kelas V mencapai 30% peningkatan hasil belajar.
4. Ida (2012), melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan hasil belajar Matematika Antara Siswa Yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Konvensional Pada Siswa Kelas VII SMP Mater Alma Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan jumlah total siswa kelas VII SMP Mater Alma Ambarawa adalah 43 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan 21 siswa kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang diajar menggunakan model Konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes yaitu pretest sebagai tes awal sebelum diberikan perlakuan dan posttest sebagai tes hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Uji digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar matematika diantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan taraf signifikansi $0,045 < 0,05$. Siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperoleh rata-rata post test sebesar 70,5, sedangkan siswa yang diajar menggunakan model konvensional memperoleh rata-rata sebesar 60,28
5. Rustiamah (2012), melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IIIA SDN Baciro

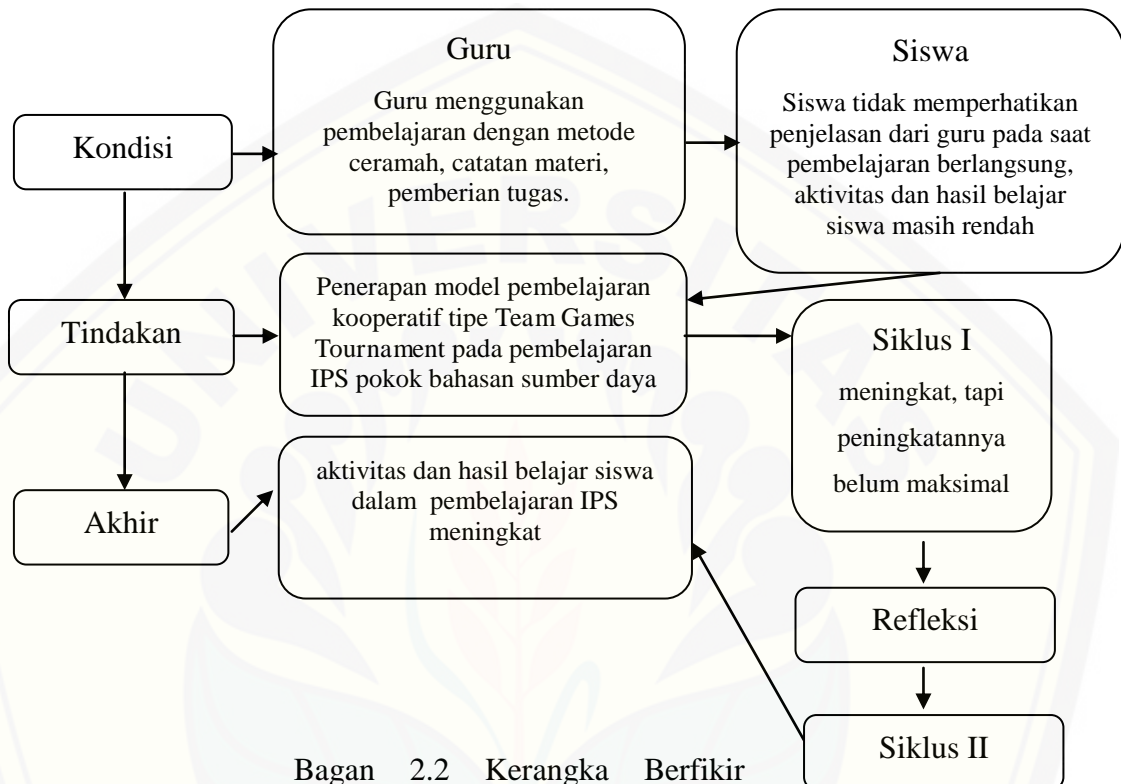
Gondo Kusuman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II. Nilai rata – rata yang diperoleh siswa sebelum pemberian tindakan adalah 51,56% sedangkan persentase siswa yang mencapai peningkatan hasil belajar adalah 29%. Pada siklus I, nilai rata – rata yang diperoleh siswa adalah 67,19 sedangkan persentase jumlah siswa yang mencapai peningkatan hasil belajar adalah 62,50%. Pada siklus II, nilai rata – rata kelas yang diperoleh siswa mencapai 79,38% sedangkan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai mencapai peningkatan hasil belajar adalah 93,75%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

Berkaitan dengan hasil penelitian di atas maka penelitian ini menggunakan Model Team Games Tournament (TGT). Peneliti menggunakan model ini karena dalam proses pembelajaran siswa tidak perlu fokus untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran dengan membaca sendiri materi tersebut yaitu dengan kompetisi siswa dapat mempelajari dan memahami materi pelajaran secara bersama – sama dengan teman, siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi model Team Game Tournament memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.8 Kerangka Berpikir

Dari kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berfikir, sebagai berikut:



Bagan 2.2 Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal guru masih menggunakan ceramah dan penugasan saja. Melihat keadaan seperti ini, maka peneliti melakukan suatu tindakan yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- Jika diterapkan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dalam Pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam, maka aktivitas belajar pada Siswa Kelas IV SDN 4 Siliragung Banyuwangi tahun ajaran 2014/2015 akan meningkat.

- b. jika diterapkan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dalam pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam, maka hasil belajar pada Siswa Kelas IV SDN 4 Siliragung Banyuwangi tahun ajaran 2014/2015 akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Hal-hal yang dimuat pada bab ini meliputi: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) subjek penelitian, (3) definisi operasional, (4) rancangan penelitian, (5) prosedur penelitian, (6) metode pengumpulan data, dan (7) analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Siliragung Kabupaten Banyuwangi Semester II tahun pelajaran 2015/2016 tanggal 18-26 februari 2015..

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa Kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 siswa dengan jumlah siswa Laki-laki 10 orang dan jumlah siswa perempuan 11 orang. Peneliti memilih subjek penelitian tersebut dengan alasan sebagai berikut:

- a. agar kajian terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran tema berbagai pekerjaan melalui model pembelajaran lebih mendalam sehingga dapat diamati dampaknya dengan jelas.
- b. model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament belum pernah diterapkan di SDN 4 Siliragung Banyuwangi.
- c. kesiapan siswa untuk menjadi subjek penelitian ini.

3.3 Definisi Operasional

Pembahasan Skripsi agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas, sekaligus menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah dan batasan-batasannya.

Adapun definisi dan batasan istilah yang berkaitan dengan judul dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari model

pembelajaran kooperatif. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

- b. Aktivitas belajar dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen ini yang dianalisis ada 5 aktivitas yang harus dibangkitkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan belajar secara optimal. Pada penelitian ini aktivitas yang diamati dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen meliputi : (visual activities) memperhatikan pelajaran yang diterangkan guru, (oral activities) keberanian siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat, (listening activities) mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan dan langkah-langkah bermain game tournamen, (motor activities) melakukan permainan game tournamen/berlomba, (mental activities) memecahkan soal kuis dalam permainan game tournamen. Peneliti memilih aktivitas tersebut karena sesuai dengan proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen
- c. hasil belajar dalam penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament ini yang dianalisis adalah ranah kognitif jenjang kemampuan Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan / Aplikasi (C3). Alat penilaian yang digunakan berupa tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif dalam penguasaan bahan pembelajaran dan bentuk tes adalah Subyektif dan Obyektif.

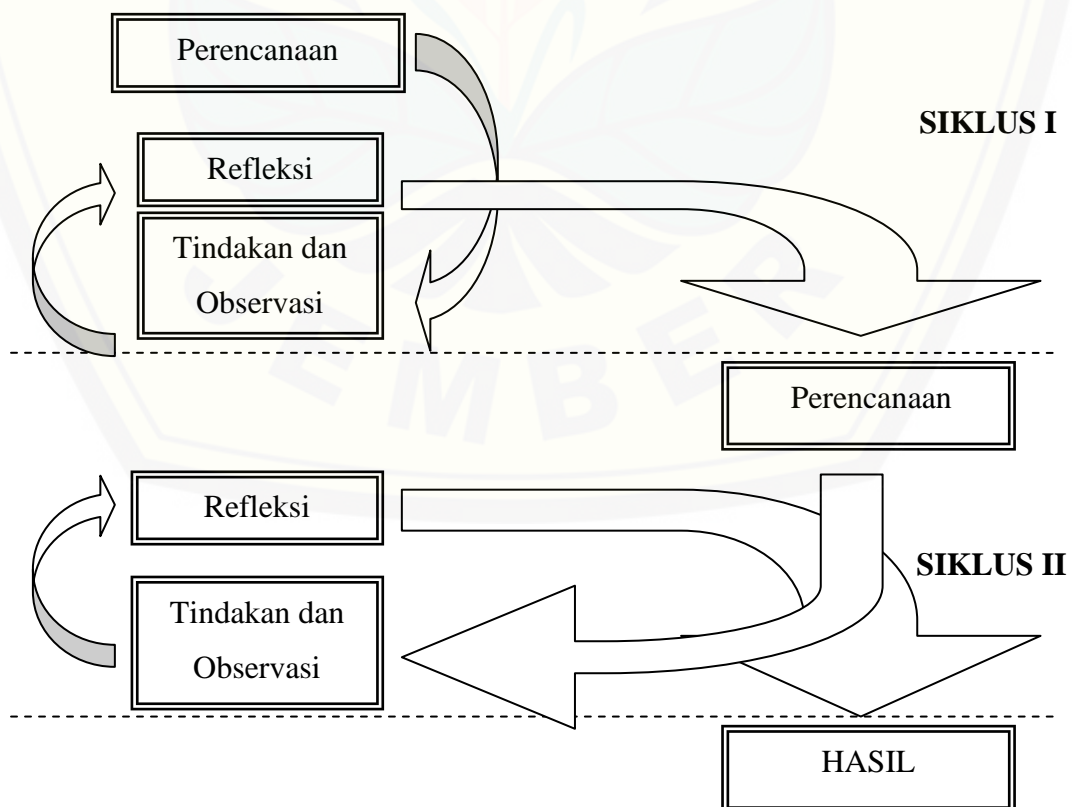
3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian tindakan kelas suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai dengan penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan pembelajaran, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran

yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan pendekatan kualitatif adalah mendeskripsikan realitas untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai suatu peristiwa.

3.5 Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skema Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diikuti siklus spiral berikutnya (Sunardi, 2008:13). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Jika pada siklus 1 belum dicapai peningkatan hasil belajar secara klasikal, maka dilakukan perbaikan pada siklus 2 dengan memperhatikan hasil refleksi siklus 1. Jika hasil belajar sudah mencapai peningkatan klasikal, maka pelaksanaan siklus tetap dilanjutkan, karena presentase peningkatan aktivitas dan hasil belajar telah dikatakan 75% mengalami peningkatan. Hal ini dilakukan untuk membandingkan ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 dengan siklus 2.



Bagan 3.1 Model skema Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sunardi,2008:14)

1) Tindakan Pendahuluan,

Hasil dari tindakan pendahuluan ini akan digunakan untuk mempersiapkan siklus pertama. Pada tindakan pendahuluan ini, dilakukan beberapa kegiatan sebagai langkah awal penelitian. Beberapa kegiatan ini meliputi:

- a. wawancara dengan guru kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi tentang proses pembelajaran IPS yang berlangsung sebelumnya dan kondisi siswa untuk menentukan kelas yang digunakan dalam penelitian;
- b. observasi ketika pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam berlangsung untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta mengetahui kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran;
- c. menentukan jadwal pelaksanaan penelitian;

2) Pelaksanaan Siklus

1) Siklus I

Hasil yang diperoleh dari tindakan pendahuluan digunakan untuk pelaksanaan pada siklus 1. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut.

a) Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pokok bahasan sumber daya alam.
- (2) menyiapkan dan membuat alat evaluasi yang nantinya akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
- (3) membuat soal tes dan kunci jawabannya.
- (4) membuat pedoman atau lembar observasi dan wawancara

b) Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan yaitu pada pokok bahasan sumber daya alam dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament.

c) Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui atau mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu pengamat lain yang turut dalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti. Selama proses pembelajaran berlangsung semua aktivitas dan kesulitan siswa dicatat dan digunakan sebagai bahan masukan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

d) Refleksi

Refleksi merupakan upaya mengkaji atau memikirkan suatu permasalahan dan dampak yang terlihat dari pelaksanaan suatu tindakan kelas. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menganalisis hasil-hasil yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Refleksi ini digunakan untuk menemukan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus pertama dan sebagai bahan pertimbangan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2003:134). Pengumpulan data dilakukan dengan maksud untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat serta metode-metode yang digunakan berbeda-beda sehingga apabila ada kelemahan atau kekurangan pada suatu metode dapat terpenuhi dengan metode yang lain. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi, dokumentasi, tes, dan wawancara.

3.6.1 Observasi

Gulo (dalam Kurnia, 2008:4.2) menjelaskan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama pengamatan. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi secara langsung terhadap aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Peneliti dalam melakukan observasi dibantu oleh dua orang pengamat yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran.

3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan tanya jawab secara lisan baik langsung maupun tidak langsung yang terarah pada tujuan tertentu (Kurnia, 2008:4.24). Wawancara sebelum penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui metode mengajar apa yang digunakan guru, situasi kelas saat pembelajaran berlangsung, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi yaitu Ibu Rohimi, S.Pd dan siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi dengan menggunakan lembar wawancara yang sudah disiapkan peneliti. Siswa yang diwawancara sebelum penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament adalah Ike Susilowati, Iin Marifatus Aisyah, dan Aryanzani Khilmi Musaffa, sedangkan wawancara setelah penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru kelas dan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament, situasi kelas saat pembelajaran berlangsung, aktivitas dan hasil belajar siswa apakah ada peningkatan atau tidak. Wawancara dilakukan kepada tiga siswa yaitu siswa dengan nilai tertinggi, nilai sedang, dan nilai terendah. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada saat pembelajaran berlangsung dan kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi oleh siswa.

3.6.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode untuk memperoleh data melalui penelitian terhadap benda-benda atau hal tertulis, seperti buku, majalah, catatan harian, transkrip, surat kabar, dan sebagainya (Arikunto, 2006:158). Perolehan data dokumentasi dilakukan sebelum tindakan. Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh dari metode ini berupa data tentang daftar nama siswa dan nilai Ulangan prasiklus pada Siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi

3.6.4 Tes

Arikunto (2003:123), berpendapat bahwa tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda 15 soal dan essay 5 soal yang diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Soal tes dibuat sendiri oleh peneliti dengan merujuk pada beberapa buku paket yang telah dikonsultasikan pada guru kelas.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang paling menentukan dalam menyusun dan mengelola data yang telah terkumpul untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif ini memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2010:210). Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu aktivitas belajar siswa dan hasil belajar Siswa.

3.7.1 Aktivitas Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Pa = \frac{srt}{si} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pa = persentase aktivitas siswa

srt = skor riil tercapai

si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

Tabel 3.1 Kriteria Keaktifan Siswa

No.	Kriteria aktivitas belajar	Rentangan skor
1.	Sangat aktif	81 – 100
2.	Aktif	61 – 80
3.	Cukup aktif	41 – 60
4.	Kurang aktif	21 – 40
5.	Sangat kurang aktif	0 – 20

(Masyhud, 2013:68)

3.7.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Time Games Tournament dapat dirumuskan dengan rumus persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut. (Masyhud, 2013:55)

$$Ph = \frac{x}{Y} \times 100 \%$$

Keterangan :

Ph = persentase peningkatan hasil belajar siswa

X = jumlah siswa yang mendapat skor ≥ 65

Y = jumlah siswa seluruhnya

Kriteria peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan sebagai berikut.

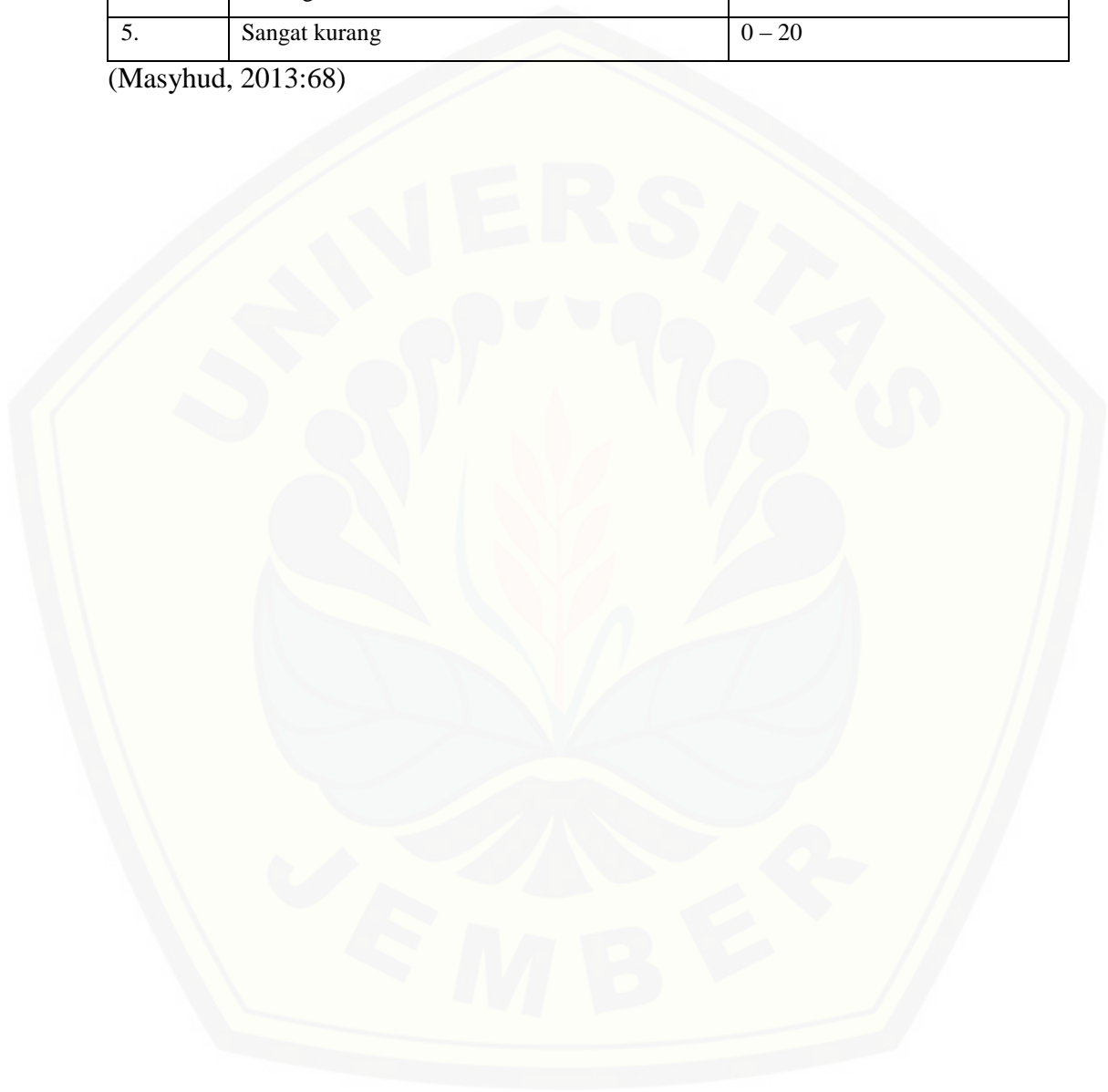
- daya serap individu, seorang siswa apabila mencapai skor ≥ 60 dari skor maksimal 100
- daya serap klasikal suatu kelas dikatakan mengalami peningkatan apabila minimal 75 % yang telah mencapai skor ≥ 60 dari skor 100

Tabel 3.2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Kriteria aktivitas belajar	Rentangan skor
-----	----------------------------	----------------

No.	Kriteria aktivitas belajar	Rentangan skor
1.	Sangat baik	81 – 100
2.	Baik	61 – 80
3.	Cukup	41 – 60
4.	Kurang	21 – 40
5.	Sangat kurang	0 – 20

(Masyhud, 2013:68)



BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA semester II mata pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi.
- b. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVA semester II mata pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi. Hal ini terbukti persentase aktivitas belajar siswa pada prasiklus 65,39% atau kategori cukup dan pada siklus I 73,33% atau kategori aktif sehingga pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,94%, dan pada siklus II 80,63% atau kategori aktif sehingga pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,3%.
- c. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA semester II mata pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi. Hal ini terbukti pada siklus I terjadi peningkatan, kategori sangat baik dari prasiklus 19,04% menjadi 47,61% pada siklus I sehingga meningkat 28,57%, kategori baik dari prasiklus 19,04% menjadi 33,33% pada siklus I sehingga meningkat sebesar 14,29%, kategori sedang/cukup dari prasiklus 28,57% menjadi 19,04% pada siklus I sehingga menurun 9,53%, kategori kurang mengalami penurunan dari 33,33% menjadi 0% pada siklus I, kategori sangat kurang tidak ada. Skor rata-rata hasil belajar siswa Siklus I secara klasikal sebesar 76% dengan kategori aktif. Pada siklus II juga mengalami peningkatan, kategori sangat baik dari siklus 47,61% menjadi 71,42% pada siklus II sehingga meningkat 23,81%, kategori baik

dari siklus I 33,33% menjadi 9,52% pada siklus II sehingga menurun 23,81%, kategori cukup baik tidak mengalami penurunan dan peningkatan atau tetap 19,04%, kategori kurang dan kategori sangat kurang tidak ada. Skor rata-rata hasil belajar siswa Siklus II secara klasikal sebesar 78% dengan kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan adalah:

- a. untuk guru SD yang mempunyai permasalahan mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT sebagai alternatif pemilihan model pembelajaran.
- b. untuk pihak sekolah sebaiknya pada pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti model TGT. Dalam penggunaan TGT waktu harus diperhatikan dengan baik.
- c. untuk peneliti lain diharapkan agar dapat dijadikan masukan bagi penelitiannya, sehingga peneliti lain dapat mengembangkan penelitian yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catharina, T.A. 2005. Psikologi Belajar. Semarang: UPT Unnes Press.
- Depdiknas, 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas, 2013. Bahan Uji Publik. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- E. Slavin, Robert. (2005) Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Hidayati, dkk. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Isjoni. 2011. Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabeta.
- Kurnia, Ingridwati. 2008. Perkembangan Belajar Peserta Didik. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Mappa, S. & Balesman, A. 1994. Teori belajar orang dewasa. Jakarta: Depdikbud
- Masyhud, Sulthon. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Jember: LPMPK
- Masyhud, Sulthon. 2013. Analisa Data Statistik Untuk Penelitian Sederhana. Jember: LPMPK
- Nasution, S. 2000. Didaktik: Asas-Asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

- Poerwanti, E. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Riyanto, Yatim. 2010. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sagala, S. 2006. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group
- Saripudin, U. 1996. Model-model pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Rosdakarya.
- Simanjutak, Lisnawati. Dkk. 1992. Metode Mengajar Matematika. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2009. Cooperatif Learning : Teori Riset dan Praktik. Bandung : Nusa Media
- Soekamto, T. dan Winataputra, S. 1997. Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana. 1991. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1992. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2008. Metode Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunardi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jember: FKIP Universitas Jember.

LAMPIRAN 1. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016</p>	<p>1. Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016?</p> <p>2. Bagaimanakah Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam di</p>	<p>1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament</p> <p>2. Aktivitas belajar siswa</p> <p>3. Hasil belajar siswa</p>	<p>1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament:</p> <p>a. pengajaran</p> <p>b. belajar Tim</p> <p>c. game</p> <p>d. turnamen</p> <p>e. rekognisi Tim (Penghargaan Kelompok)</p> <p>2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran:</p> <p>a. visual activities</p> <p>b. oral activities</p> <p>c. listening activities</p> <p>d. motor activities</p> <p>e. mental activities (diendrich, nasution:1995)</p> <p>3. Skor hasil tes</p> <p>a. Tes pilihan ganda</p> <p>b. Tes uraian</p>	<p>1. Subjek penelitian : Siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016</p> <p>2. Informan penelitian : Guru kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Tes</p> <p>5. literatur</p>	<p>1. Tempat penelitian : SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016</p> <p>2. Subjek penelitian : siswa Kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016</p> <p>3. Desain penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>4. Prosedur penelitian:</p> <p>a. perencanaan</p> <p>b. tindakan</p> <p>c. observasi</p> <p>d. refleksi</p> <p>5. Metode pengumpulan data:</p> <p>a. wawancara</p> <p>b. observasi</p> <p>c. tes</p> <p>d. dokumentasi</p> <p>6. Analisis data</p> <p>a. Persentase aktivitas belajar siswa</p> $Pa = \frac{srt}{si} \times 100\%$ <p>Keterangan : Pa = persentase aktivitas siswa srt = skor riil tercapai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam maka Aktivitas Belajar Pada siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 akan meningkat • Jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament Mata Pelajaran IPS pokok bahasan sumber daya alam maka Hasil Belajar Pada siswa kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 akan meningkat

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
	SDN 4 Siliragung Banyuwangi Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 ?				<p>si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>b. Persentase hasil belajar siswa</p> $Ph = \frac{x}{y} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p>Ph = persentase peningkatan hasil belajar siswa</p> <p>X = jumlah siswa yang tuntas belajar (≥ 65)</p> <p>Y = jumlah seluruh siswa</p>	

LAMPIRAN 2. HASIL WAWANCARA**2.1 WAWANCARA GURU SEBELUM TINDAKAN**

Tujuan : untuk mengetahui informasi tentang Model yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS serta informasi tentang aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

Bentuk : Wawancara

Sumber :

- Nama : Rohimi, S.Pd.
- Tanggal Lahir : Probolinggo, 26 - 06 - 1968
- Usia : 46 Tahun
- Guru Kelas : IVA
- Tempat Wawancara : Ruang Guru SDN 4 Siliragung Banyuwangi
- Tanggal Wawancara : 17 Februari 2015

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS	Ceramah, catatan materi, jigsaw, pemberian tugas.
2	Bagaimana aktivitas belajar siswa selama Ibu menerapkan Model pembelajaran tersebut ?	Sebagian besar siswa menyimak penjelasan dengan baik, sebagian siswa belajar, tetapi juga ada beberapa siswa yang berbicara sendiri
3	Bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan menggunakan Model tersebut?	Apabila dilihat dari segi keaktifan, siswa masih kurang aktif dan cenderung bermain sendiri. Siswa yang belum tuntas juga masih banyak.

Pewawancara,

Barbara Dwi Arisandi

2.2 WAWANCARA GURU SETELAH PENERAPAN TGT

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

Bentuk : Wawancara

Sumber :

- Nama : Rohimi, S.Pd.
- Tanggal Lahir : Probolinggo, 26 - 06 - 1968
- Usia : 46 Tahun
- Guru Kelas : IVA
- Tempat Wawancara : Ruang Guru SDN 4 Siliragung Banyuwangi
- Tanggal Wawancara : 27 Februari 2015

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan Ibu setelah diterapkan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ?	Bagus, anak-anak lebih banyak interaksi dengan siswa yang lainnya
2	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai aktivitas siswa saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?	aktivitas siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dengan adanya kelompok dan permainan
3	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai hasil belajar siswa saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ?	Baik, karena mengalami peningkatan
4	Apakah Ibu pernah memberikan penghargaan kepada siswa yang nilainya bagus ?	Kalau dengan menggunakan pujian ya sering

Banyuwangi, 27 Februari 2015

Pewawancara,

Barbara Dwi Arisandi

2.3 WAWANCARA SISWA SETELAH PENERAPAN TGT

Tujuan : untuk mengetahui informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

Bentuk : Wawancara

Sumber :

1. Nama : Delia Putri Pambayun
- Tanggal Lahir : 22/03/2004
- Usia : 11 Tahun
- Status : Siswa Kelas IV SDN 4 Siliragung Banyuwangi
- Tempat Wawancara : Ruang Kelas IVA
- Tanggal Wawancara : 27 Februari 2015
- Siswa berkemampuan : Tinggi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru ?	Suka karena ada permainannya
2	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika belajar dalam kelompok ?	Iya, ada temen yang suka jail
3	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika melakukan games dan tournament ?	Tidak ada, permainannya seru
4	Kesulitan apa saja yang Anda hadapi ketika proses pembelajaran model tgt ?	Kesulitannya karena ada temen yang susah diajak mengerjakan

2. Nama : Aryandzani Khilmi Musaffa
- Tanggal Lahir : 22/02/2005
- Usia : 10 Tahun
- Status : Siswa Kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi
- Tempat Wawancara : Ruang Kelas IVA
- Tanggal Wawancara : 27 Februari 2015
- Siswa berkemampuan : Sedang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru ?	Suka karena ada permainan dan ada hadiahnya
2	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika belajar dalam kelompok ?	Iya, kadang teman-teman rame
3	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika melakukan game dm tournament ?	Tidak pak, seru permainannya
4	Kesulitan apa saja yang Anda hadapi ketika proses pembelajaran model tgt ?	Tidak ada pak

3. Nama : Funghky Fanes Bionika
 Tanggal Lahir : 28/07/2004
 Usia : 11 Tahun
 Status : Siswa Kelas IVA SDN 4 Siliragung Banyuwangi
 Tempat Wawancara : Ruang Kelas IVA
 Tanggal Wawancara : 27 Februari 2015
 Siswa berkemampuan : Kurang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru ?	Iya
2	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika belajar dalam kelompok ?	Tidak ada
3	Apakah Anda mengalami kesulitan ketika melakukan games dm tournament ?	Sedikit belum mengerti dengan aturan permainannya
4	Kesulitan apa saja yang kamu hadapi ketika proses pembelajaran model TGT ?	Tidak ada

Banyuwangi, 27 Februari 2015

Pewawancara,

Barbara Dwi Arisandi

3.1 HASIL OBSEVASI AKTIVITAS

3.1 HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA PRASIKLUS

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus (Observer 1)

Kelompok Anggrek

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
5	Ike Susilowati		√		√				√			√		√			8	53.33		√
2	Delia Putri Pambayun		√			√			√			√			√		10	66.67	√	
4	Iin Marifatus Aisyah			√		√			√				√		√		12	80.00	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√			√		√				√			√		9	60.00		√
1	Aryandzani Khilmi Musaffa		√			√		√				√			√		9	60.00		√

Banyuwangi, 17 Februari 2015

Observer 1

Barbara Dwi Arisandi
NIM.100210204072

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus (Observer 1)

Kelompok Mawar

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
11	Ahmad Sudibyjo Hadi Subroto		√			√			√			√			√		10	66.67	√	
16	Funghky Fanes Bionika		√			√			√				√			√	12	80.00	√	
7	Mohammad Rizky Prastyo			√		√				√		√			√		11	73.33	√	
10	Mohamad Riski Andreansyah		√			√		√				√		√			8	53.33		√
3	Gilang Pungky Wijaya		√		√				√			√		√			8	53.33		√
6	M. Adheyell za cholida yahya		√			√		√				√			√		9	60.00		√

Banyuwangi, 17 Februari 2015

Observer 1

Barbara Dwi Arisandi.
NIM.100210204072

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus (Observer 2)

Kelompok Teratai

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
15	Femi Putri Widiyanti		√			√		√				√			√		9	60.00		√
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√			√		√				√			√		9	60.00		√
17	Milka Ipsi Azizah		√			√		√				√			√		9	60.00		√
18	Shinta Amalia		√			√		√				√			√		9	60.00		√
13	Denes Hibran Himawa		√			√			√			√			√		11	73.33	√	

Banyuwangi, 17 Februari 2015

Observer 2

Mochammad Risyal
NIM.100210204117

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus (Observer 3)

Kelompok Matahari

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
20	Faiz Fauziyah			√		√			√			√				√	12	80.00	√	
21	Tytov Ardhyantsyah		√			√			√			√				√	11	73.33	√	
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah		√		√				√			√				√	10	66.67	√	
19	Yurika Safa Anindia		√			√				√		√				√	12	80.00	√	
9	Vera Kusuma Dewi		√		√				√			√		√			8	60.00		√

Banyuwangi, 17 Februari 2015

Observer 3

Arisda Galih Putra
NIM.100210204135

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori		
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1	Aryandzani Khilmi Musaffa		√			√		√					√			√		9	60.00		√
2	Delia Putri Pambayun		√			√			√				√			√		10	66.67	√	
3	Gilang Pungky Wijaya		√		√				√				√	√				8	53.33		√
4	Iin Marifatus Aisyah			√		√			√					√		√		12	80.00	√	
5	Ike Susilowati		√		√				√				√	√				8	53.33		√
6	M. Adheyell za cholida yahya		√			√		√					√			√		9	60.00		√
7	Mohammad Rizky Prastyo			√		√				√			√			√		11	73.33	√	
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√			√		√					√			√		9	60.00		√
9	Vera Kusuma Dewi		√		√				√				√	√				8	60.00		√
10	Mohamad Riski		√			√		√					√	√				8	53.33		√

	Andreansyah																			
No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
11	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto		√			√			√			√			√		10	66.67	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√			√	√					√			√		9	60.00		√
13	Denes Hibran Himawa		√			√			√			√				√	11	73.33	√	
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah		√		√				√			√				√	10	66.67	√	
15	Femi Putri Widiyanti		√			√	√					√			√		9	60.00		√
16	Funghky Fanes Bionika		√			√			√				√			√	12	80.00	√	
17	Milka Ipsi Azizah		√			√	√					√			√		9	60.00		√
18	Shinta Amalia		√			√	√					√				√	9	60.00		√
19	Yurika Safa Anindia		√			√				√		√				√	12	80.00	√	
20	Faiz Fauziyah			√		√			√			√				√	12	80.00	√	

21	Tytov Ardhyantsyah		√			√			√			√			√	11	73.33	√	
Jumlah		0	18	3	4	17	0	8	11	2	0	19	2	4	10	7	206		
Skor Tercapai			21			21			21			21			21				
Jumlah Maksimum			126			126			126			126			126		315		
Persentase			16,66%			16,66%			16,66%			16,66%			16,66%		65,39%		

Skor Tercapai = Jumlah Per Aspek Dikali Banyak Siswa
 $= 6 \times 21$
 $= 126$

Jumlah Maksimum = Jumlah Hasil Dari Aspek Yang Dinilai
 $= 0+18+3$
 $= 21$

Keterangan: berilah tanda (√) pada aspek yang dinilai
kriteria penilaian aktivitas belajar siswa

a. Memperhatikan Penjelasan Guru

- 3 = siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa memperhatikan penjelasan guru namun kadang-kadang masih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar memperhatikan guru namun tidak konsentrasi

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

- 3 = siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa mendengarkan penjelasan guru namun kadang-kadang masih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar mendengarkan guru namun tidak konsentrasi

c. Diskusi Kelompok

- 3 = siswa aktif bekerjasama dengan kelompoknya dan mau membantu temannya yang kurang mengerti
- 2 = siswa kurang aktif bekerjasama dalam kelompoknya
- 1 = siswa sama sekali tidak ikut bekerjasama dengan kelompoknya

d. Kelancaran Bermain

- 3 = siswa bermain dengan tertib dan langsung menjawab pertanyaan
- 2 = siswa bermain tetapi tampak masih bingung dan lama menjawab pertanyaan
- 1 = siswa bermain dengan meminta bantuan jawaban kepada teman

e. Memecahkan soal

- 3 = siswa lebih dari 2 kali menyelesaikan soal dari guru
- 2 = siswa 2 kali menyelesaikan soal dari guru
- 1 = siswa tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru

Perhitungan Persentase Keaktifan Siswa

$$\text{Perhitungan persentase keaktifan siswa} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

Analisis aktivitas belajar prasiklus

$$\text{Persentase Keaktifan siswa secara individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

- Keterangan :
- Pa = persentase keaktifan belajar siswa
 - X = skor yang diperoleh siswa
 - Y = jumlah seluruh skor

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
-----	--------------------	------------	----------

1	Memperhatikan Penjelasan Guru	$\frac{21}{126} \times 100\% = 16,66\%$	Kurang aktif
2	Mendengarkan Penjelasan Guru	$\frac{21}{126} \times 100\% = 16,66\%$	Kurang aktif
3	Diskusi kelompok	$\frac{21}{126} \times 100\% = 16,66\%$	Kurang aktif
4	Kelancaran bermain	$\frac{21}{126} \times 100\% = 16,66\%$	Kurang aktif
5	Memecahkan soal	$\frac{21}{126} \times 100\% = 16,66\%$	Kurang aktif

Presentase aktivitas siswa secara klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{206}{315} \times 100\% = 65,39\%$$

Banyuwangi, 17 Februari 2015

Observer1

Observer 2

Observer 3

Barbara Dwi Arisandi
NIM.100210204072

Mochammad Risyal
NIM. 100210204117

Arisda Galih Putra
NIM. 100210204135

3.2 HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (Observer 1)

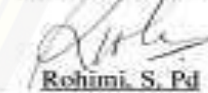
Kelompok Anggrek

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
5	Ike Susilowati			√		√				√		√			√		12	80%	√	
2	Delia Putri Pambayun		√			√		√				√			√		9	60	√	
4	Iin Marifatus Aisyah			√			√		√				√			√	14	93,33	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√		√				√		√				√		8	53,33		√
1	Aryandzani Khilmi Musaffa			√		√				√		√				√	13	86,88	√	

Banyuwangi, 19 Februari 2015

Observer 1

Guru Kelas IV A



Rohimi, S. Pd
NIP.19680626 200701 2 019

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (Observer 1)

Kelompok Mawar

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
11	Ahmad Sudibyو Hadi Subroto			√		√			√				√		√		12	80	√	
16	Funghky Fanes Bionika	√				√			√			√			√		8	53,33		√
7	Mohammad Rizky Prastyo			√			√			√		√			√		13	86,66	√	
10	Mohamad Riski Andreansyah		√			√			√				√	√			9	60	√	
3	Gilang Pungky Wijaya	√			√				√			√		√			7	46,66		√
6	M. Adheyell za cholida yahya			√		√			√				√		√		12	80	√	

Banyuwangi, 19 Februari 2015

Observer 1
Guru Kelas IV A



Rohimi, S. Pd
NIP.19680626 200701 2 019

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (Observer 2)

Kelompok Teratai

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
15	Femi Putri Widiyanti			√		√				√			√			√	14	93,33	√	
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√		√			√				√		√			7	46,66		√
17	Milka Ipsi Azizah			√			√		√			√				√	13	86,66	√	
18	Shinta Amalia	√				√		√				√			√		8	53,33		√
13	Denes Hibran Himawa		√			√				√		√				√	12	80	√	

Banyuwangi, 19 Februari 2015

Observer 2

Mochammad Risyal
NIM.100210204117

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (Observer 3)

Kelompok Matahari

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
20	Faiz Fauziyah		√		√				√		√				√		8	53,33	√	
21	Tytov Ardhyantsyah		√			√			√			√				√	13	86,33		√
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah	√			√				√		√				√		7	46,33		√
19	Yurika Safa Anindia		√			√				√		√				√	12	80	√	
9	Vera Kusuma Dewi		√		√				√			√		√			8	53,33		√

Banyuwangi, 19 Februari 2015

Observer 3

Arisda Galih Putra
NIM.100210204135

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Aryandzani Khilmi Musaffa			√		√				√		√				√	13	86,88	√	
2	Delia Putri Pambayun		√			√	√					√			√		9	60	√	
3	Gilang Pungky Wijaya	√			√				√			√		√			7	46,66		√
4	Iin Marifatus Aisyah			√		√			√				√			√	14	93,33	√	
5	Ike Susilowati			√		√				√		√			√		12	80%	√	
6	M. Adheyell za cholida yahya			√		√			√				√		√		12	80	√	
7	Mohammad Rizky Prastyo			√		√				√		√			√		13	86,66	√	
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√		√			√				√		√			7	46,66		√
9	Vera Kusuma Dewi		√		√				√			√		√			8	53,33		√
10	Mohamad Riski Andreansyah		√			√		√					√	√			9	60	√	

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori		
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
11	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto			√		√			√						√		√	12	80	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√		√				√		√					√		8	53,33		√
13	Denes Hibran Himawa		√			√				√		√					√	12	80	√	
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah	√			√				√		√					√		7	46,33		√
15	Femi Putri Widiyanti			√		√				√					√		√	14	93,33	√	
16	Funghky Fanes Bionika	√				√		√				√				√		8	53,33		√
17	Milka Ipsi Azizah			√			√		√			√					√	13	86,66	√	
18	Shinta Amalia	√				√		√				√				√		8	53,33		√
19	Yurika Safa Anindia		√			√				√		√					√	12	80	√	
20	Faiz Fauziyah		√		√				√		√					√		8	53,33	√	
21	Tytov Ardhyantsyah		√			√			√			√				√		13	86,33		√

Jumlah	4	18	24	6	24	9	5	20	18	3	26	15	4	20	7	231		
Skor Tercapai	46		39			43			44			31						
Jumlah Maksimum	126		126			126			126			126			315			
Persentase	36,50%		30,95%			34,12%			34,92%			24,60%			73,33%			

Skor Tercapai = Jumlah Per Aspek Dikali Banyak Siswa
 $= 6 \times 21$
 $= 126$

Jumlah Maksimum = Jumlah Hasil Dari Aspek Yang Dinilai
 $= 0+18+3$
 $= 21$

Keterangan: berilah tanda (√) pada aspek yang dinilai
kriteria penilaian aktivitas belajar siswa

a. Memperhatikan Penjelasan Guru

- 3 = siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa memperhatikan penjelasan guru namun kadang-kadang nasih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar memperhatikan guru namun tidak konsentrasi

b. Mendengarkan Penjelasan Guru

- 3 = siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa mendengarkan penjelasan guru namun kadang-kadang masih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar mendengarkan guru namun tidak konsentrasi

c. Diskusi Kelompok

- 3 = siswa aktif bekerjasama dengan kelompoknya dan mau membantu temannya yang kurang mengerti
- 2 = siswa kurang aktif bekerjasama dalam kelompoknya

1 = siswa sama sekali tidak ikut bekerjasama dengan kelompoknya

d. Kelancaran Bermain

3 = siswa bermain dengan tertib dan langsung menjawab pertanyaan

2 = siswa bermain tetapi tampak masih bingung dan lama menjawab pertanyaan

1 = siswa bermain dengan meminta bantuan jawaban kepada teman

e. Memecahkan soal

3 = siswa lebih dari 2 kali menyelesaikan soal dari guru

2 = siswa 2 kali menyelesaikan soal dari guru

3 = siswa tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru

Perhitungan Persentase Keaktifan Siswa

$$\text{Perhitungan persentase keaktifan siswa} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$$

Analisis aktivitas belajar Siswa Siklus I

$$\text{Persentase Keaktifan siswa secara individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

$$Pa = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan : Pa = persentase keaktifan belajar siswa

X = skor yang diperoleh siswa

Y = jumlah seluruh skor

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Memperhatikan Penjelasan Guru	$\frac{46}{126} \times 100\% = 36,50\%$	Kurang aktif

2	Mendengarkan Penjelasan Guru	$\frac{39}{126} \times 100\% = 30,95\%$	Kurang aktif
3	Diskusi kelompok	$\frac{43}{126} \times 100\% = 34,12\%$	Kurang aktif
4	Kelancaran bermain	$\frac{44}{126} \times 100\% = 34,92\%$	Kurang aktif
5	Memecahkan soal	$\frac{31}{126} \times 100\% = 24,60\%$	Kurang aktif


Presentase aktivitas siswa secara klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{231}{315} \times 100\% = 73,33\%$$

Banyuwangi, 19 Februari 2015

Observer 1

Guru Kelas IV A


Rohimi, S. Pd

NIP.19680626 200701 2 019

Observer 2

Mochammad Risyal
NIM. 100210204117

Observer 3

Arisda Galih Putra
NIM. 100210204135

3.3 HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II (Observer 1)

Kelompok Anggrek

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
5	Ike Susilowati			√		√				√		√			√		12	80	√	
2	Delia Putri Pambayun		√			√		√				√			√		9	60	√	
4	Iin Marifatus Aisyah			√			√		√				√			√	14	93,33	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√		√				√				√		√		11	73,33	√	
1	Aryandzani Khilmi Musaffa			√		√				√		√				√	13	86,66	√	

Banyuwangi, 26 Februari 2015

Observer 1

Guru Kelas IV A



Rohimi, S. Pd
NIP.19680626 200701 2 019

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II (Observer 1)

Kelompok Mawar

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
11	Ahmad Sudibyو Hadi Subroto			√		√				√			√		√		13	86,66	√	
16	Funghky Fanes Bionika		√				√			√			√		√		12	80	√	
7	Mohammad Rizky Prastyo			√			√			√		√			√		13	86,66	√	
10	Mohamad Riski Andreansyah		√			√				√			√		√		11	73,33	√	
3	Gilang Pungky Wijaya		√				√			√			√		√		12	80	√	
6	M. Adheyell za cholida yahya			√		√				√			√		√		13	86,66	√	

Banyuwangi, 26 Februari 2015

Observer 1

Guru Kelas IV A



Rohimi, S. Pd

NIP.19680626 200701 2 019

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II (Observer 2)

Kelompok Teratai

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
15	Femi Putri Widiyanti			√		√				√			√			√	14	93,33	√	
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√			√				√		√				√	12	80	√	
17	Milka Ipsi Azizah			√			√		√			√				√	13	86,66	√	
18	Shinta Amalia		√				√			√		√			√		12	80	√	
13	Denes Hibran Himawa		√			√				√		√				√	12	80	√	

Banyuwangi, 26 Februari 2015

Observer 2

Mochammad Risyal
NIM.100210204117

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II (Observer 3)

Kelompok Matahari

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
20	Faiz Fauziyah		√			√				√		√				√	12	80	√	
21	Tytov Ardhyantsyah		√			√			√			√				√	11	73,33	√	
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah	√				√			√			√				√	10	66,66	√	
19	Yurika Safa Anindia			√		√				√		√				√	13	86,66	√	
9	Vera Kusuma Dewi		√				√		√			√				√	11	73,33	√	

Banyuwangi, 26 Februari 2015

Observer 3

Arisda Galih Putra
NIM.100210204135

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Presentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Aryandzani Khilmi Musaffa			√		√				√		√				√	13	86,66	√	
2	Delia Putri Pambayun		√			√	√					√			√		9	60	√	
3	Gilang Pungky Wijaya		√				√		√				√		√		12	80	√	
4	Iin Marifatus Aisyah			√			√		√				√			√	14	93,33	√	
5	Ike Susilowati			√		√				√		√			√		12	80	√	
6	M. Adheyell za cholida yahya			√		√				√			√		√		13	86,66	√	
7	Mohammad Rizky Prastyo			√			√			√		√			√		13	86,66	√	
8	Salwa Sejiwa Subagyo		√			√				√		√				√	12	80	√	
9	Vera Kusuma Dewi		√				√		√			√				√	11	73,33	√	
10	Mohamad Riski A.		√			√			√				√		√		11	73,33	√	

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Skor	Prsentase Keaktifan Siswa (%)	Kategori	
		Memperhatikan Penjelasan Guru			Mendengarkan Pejelasan Guru			Diskusi Kelompok			Kelancaran bermain			Memecahkan Soal					Aktif	Tidak
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
11	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto			√		√				√			√		√		13	86,66	√	
12	Aryahita Putra Slarindya		√		√					√			√		√		11	73,33	√	
13	Denes Hibran Himawa		√			√				√		√				√	12	80	√	
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah	√				√				√		√				√	10	66,66	√	
15	Femi Putri Widiyanti			√		√				√			√			√	14	93,33	√	
16	Funghky Fanes Bionika		√				√			√			√		√		12	80	√	
17	Milka Ipsi Azizah			√			√			√		√				√	13	86,66	√	
18	Shinta Amalia		√				√			√		√			√		12	80	√	
19	Yurika Safa Anindia			√		√				√		√				√	13	86,66	√	
20	Faiz Fauziyah		√			√				√		√				√	12	80	√	
21	Tytov Ardhyantsyah		√			√				√		√				√	11	73,33	√	

Jumlah	1	20	27	1	26	21	1	18	33	0	26	32	0	20	33	254		
Skor Tercapai	48		48		42		58		53									
Jumlah Maksimum	126		126		126		126		126		315							
Persentase	38,09%		38,09%		33,33%		46,03%		42,06%		80,63%							

Skor Tercapai = Jumlah Per Aspek Dikali Banyak Siswa
 = 6×21
 = 126

Jumlah Maksimum = Jumlah Hasil Dari Aspek Yang Dinilai
 = $0+18+3$
 = 21

Keterangan: berilah tanda (\checkmark) pada aspek yang dinilai
kriteria penilaian aktivitas belajar siswa

a. MemperhatikanPenjelasan Guru

- 3 = siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa memperhatikan penjelasan guru namun kadang-kadang nasih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar memperhatikan guru namun tidak konsentrasi

b. MendengarkanPejelasan Guru

- 3 = siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru serta tidak membuat gaduh dikelas
- 2 = siswa mendengarkan penjelasan guru namun kadang-kadang masih mengganggu temannya
- 1 = siswa hanya sekedar mendengarkan guru namun tidak konsentrasi

c. DiskusiKelompok

- 3 = siswa aktif bekerjasama dengan kelompoknya dan mau membantu temannya yang kurang mengerti
- 2 = siswa kurang aktif bekerjasama dalam kelompoknya

1 = siswa sama sekali tidak ikut bekerjasama dengan kelompoknya

d. Kelancaran Bermain

3 = siswa bermain dengan tertib dan langsung menjawab pertanyaan

2 = siswa bermain tetapi tampak masih bingung dan lama menjawab pertanyaan

1 = siswa bermain dengan meminta bantuan jawaban kepada teman

e. Memecahkan soal

3 = siswa lebih dari 2 kali menyelesaikan soal dari guru

2 = siswa 2 kali menyelesaikan soal dari guru

1 = siswa tidak pernah menjawab pertanyaan dari guru

Perhitungan Persentase Keaktifan Siswa

Perhitungan persentase keaktifan siswa = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah aspek yang dinilai}} \times 100\%$

Analisis aktivitas belajar siswa Siklus II

Persentase Keaktifan siswa secara individu = $\frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah seluruh skor}} \times 100\%$

$$Pa = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan : Pa = persentase keaktifan belajar siswa

X = skor yang diperoleh siswa

Y = jumlah seluruh skor

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1	Memperhatikan Penjelasan Guru	$\frac{48}{126} \times 100\% = 38,09\%$	Kurang aktif
2	Mendengarkan Penjelasan Guru	$\frac{48}{126} \times 100\% = 38,09\%$	Kurang aktif
3	Diskusi kelompok	$\frac{42}{126} \times 100\% = 33,33\%$	Kurang aktif
4	Kelancaran bermain	$\frac{58}{126} \times 100\% = 46,03\%$	Kurang aktif
5	Memecahkan soal	$\frac{53}{126} \times 100\% = 42,06\%$	Kurang aktif

Presentase aktivitas siswa secara klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{254}{315} \times 100\% = 80,63\%$$

Banyuwangi, 26 Februari 2015

Observer 1

Guru Kelas IV A



NIP.19680626 200701 2 019

Observer 2

Mochammad Risyal

NIM. 100210204117

Observer 3

Arisda Galih Putra

NIM. 100210204135

LAMPIRAN 4. DATA SISWA KELAS IV**Daftar Nama Siswa Kelas IVA Semester II SDN 4 Siliragung Banyuwangi**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Aryandzani Khilmi Musaffa	L
2	Delia Putri Pambayun	P
3	Gilang Pungky Wijaya	L
4	Iin Marifatuz Aisyah	P
5	Ike Susilowati	P
6	M. Adheyell Za Cholida Yahya	L
7	Mohammad Rizky Prastyo	L
8	Salwa Sejiwa Subagyo	P
9	Vera Kusuma Dewi	P
10	Mohamad Riski Andreansyah	L
11	Ahmad Sudiby Hadis Subroto	L
12	Aryahita Putra Slarindya	L
13	Denes Hibran Himawa	L
14	Fatma Khilqotul Mu`Minah	P
15	Femi Putri Widiyanti	P
16	Funghky Fanes Bionika	L
17	Milka Ipsi Azizah	P
18	Shinta Amalia	P
19	Yurika Safa Anindia	P
20	Faiz Fauziyah	P
21	Tytov Ardhyantsyah	L
LAKI-LAKI : 10		
PEREMPUAN : 11		
JUMLAH : 21		

LAMPIRAN 5. HASIL BELAJAR SISWA**5.1 HASIL BELAJAR SISWA PRASIKLUS**

**Nilai UTS Mata Pelajaran IPS Kelas IVA Semester II SDN 4 Siliragung
Banyuwangi**

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria				
			Sangat Baik	Baik	Sedang/ Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Aryandzani Khilmi Musaffa	55				√	
2.	Delia Putri Pambayun	40				√	
3.	Gilang Pungky Wijaya	47				√	
4.	In Marifatus Aisyah	68			√		
5.	Ike Susilowati	81	√				
6	M. Adheyell Za Cholida Yahya	64			√		
7	Mohammad Rizky Prastyo	63			√		
8	Salwa Sejiwa Subagyo	67			√		
9	Vera Kusuma Dewi	41				√	
10	Mohamad Riski Andreansyah	53				√	
11	Ahmad Sudibyho Hadi Subroto	85	√				
12	Aryahita Putra Slarindya	71		√			
13	Denes Hibran Himawa	48				√	
14	Fatma Khilqotul Mu`minah	64			√		
15	Femi Putri Widiyanti	80	√				
16	Fungky Fanes Bionika	71		√			
17	Milka Ipsi Azizah	45				√	
18	Shinta Amalia	72		√			
19	Yurika Safa Anindia	66			√		
20	Faiz Fauziyah	80	√				
21	Tytov Ardhyantsyah	71		√			
Jumlah		1368	4	4	6	7	0
PERSEN RASE (%)			19,04	19,04	28,57	33,33	0
Nilai Rata-rata		65,14					

Analisis hasil belajar siswa prasiklus

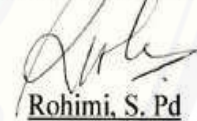
$$Pk = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan: Pk = Persentase Kategori
 X = Jumlah siswa
 Y = Jumlah seluruh siswa

No.	Kategori	Persentase
1	Sangat Baik	$\frac{4}{21} \times 100\% = 19,04\%$
2	Baik	$\frac{4}{21} \times 100\% = 19,04\%$
3	Sedang/ Cukup	$\frac{6}{21} \times 100\% = 28,57\%$
4	Kurang	$\frac{7}{21} \times 100\% = 33,33\%$
5	Sangat Kurang	$\frac{0}{21} \times 100\% = 0\%$

$$\begin{aligned} \text{Analisis hasil belajar siswa secara klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{1368}{2100} \times 100\% = 65,14\% \end{aligned}$$

Guru Kelas IV A



NIP.19680626 200701 2 019

5.2 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

Hasil Belajar Siswa Siklus I Mata Pelajaran IPS Kelas IVA Semester II SDN 4 Siliragung Banyuwangi

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria				
			Sangat Baik	Baik	Sedang/ Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Aryandzani Khilmi Musaffa	76		√			
2.	Delia Putri Pambayun	84	√				
3.	Gilang Pungky Wijaya	80	√				
4.	In Marifatuz Aisyah	80	√				
5.	Ike Susilowati	76		√			
6	M. Adheyell Za Cholida Yahya	72		√			
7	Mohammad Rizky Prastyo	76		√			
8	Salwa Sejiwa Subagyo	80	√				
9	Vera Kusuma Dewi	80	√				
10	Mohamad Riski Andreansyah	68			√		
11	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto	68			√		
12	Aryahita Putra Slarindya	84	√				
13	Denes Hibran Himawa	68			√		
14	Fatma Khilqotul Mu`minah	72		√			
15	Femi Putri Widiyanti	80	√				
16	Fungky Fanes Bionika	60				√	
17	Milka Ipsi Azizah	80	√				
18	Shinta Amalia	76		√			
19	Yurika Safa Anindia	80	√				
20	Faiz Fauziyah	76		√			
21	Tytov Ardhyantsyah	80	√				
Jumlah		1596	10	7	3	1	0
PERSEN RASE (%)			47,61	33,33	14,28	4,76	0
Nilai Rata-rata		76					

Analisis hasil belajar siswa Siklus I


$$Pk = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan: Pk = Persentase Kategori
 X = Jumlah siswa
 Y = Jumlah seluruh siswa

No.	Kategori	Persentase
1	Sangat Baik	$\frac{10}{21} \times 100\% = 47,61\%$
2	Baik	$\frac{7}{21} \times 100\% = 33,33\%$
3	Sedang/ Cukup	$\frac{3}{21} \times 100\% = 14,28\%$
4	Kurang	$\frac{1}{21} \times 100\% = 4,76\%$
5	Sangat Kurang	$\frac{0}{21} \times 100\% = 0\%$

$$\begin{aligned} \text{Analisis hasil belajar siswa secara klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{1612}{2100} \times 100\% = 76\% \end{aligned}$$

Guru Kelas IV A


Rohimi, S. Pd

NIP.19680626 200701 2 019

5.3 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

Hasil Belajar Siswa Siklus II Mata Pelajaran IPS Kelas IVA Semester II SDN 4 Siliragung Banyuwangi

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria				
			Sangat Baik	Baik	Sedang/ Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Aryandzani Khilmi Musaffa	80	√				
2.	Delia Putri Pambayun	92	√				
3.	Gilang Pungky Wijaya	80	√				
4.	In Marifatus Aisyah	88	√				
5.	Ike Susilowati	80	√				
6	M. Adheyell Za Cholida Yahya	84	√				
7	Mohammad Rizky Prastyo	72		√			
8	Salwa Sejiwa Subagyo	84	√				
9	Vera Kusuma Dewi	88	√				
10	Mohamad Riski Andreansyah	64			√		
11	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto	68			√		
12	Aryahita Putra Slarindya	80	√				
13	Denes Hibran Himawa	80	√				
14	Fatma Khilqotul Mu`minah	72		√			
15	Femi Putri Widiyanti	80	√				
16	Fungky Fanes Bionika	60				√	
17	Milka Ipsi Azizah	84	√				
18	Shinta Amalia	64			√		
19	Yurika Safa Anindia	80	√				
20	Faiz Fauziah	80	√				
21	Tytov Ardhyantsyah	80	√				
Jumlah		1640	15	2	3	1	0
PERSEN RASE (%)			71,42	9,52	14,28	4,76	0
Nilai Rata-rata		78					

Analisis hasil belajar siswa Siklus II


$$Pk = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan: Pk = Persentase Kategori
 X = Jumlah siswa
 Y = Jumlah seluruh siswa

No.	Kategori	Persentase
1	Sangat Baik	$\frac{15}{21} \times 100\% = 71,42\%$
2	Baik	$\frac{2}{21} \times 100\% = 9,52\%$
3	Sedang/ Cukup	$\frac{3}{21} \times 100\% = 14,28\%$
4	Kurang	$\frac{1}{21} \times 100\% = 4,76\%$
5	Sangat Kurang	$\frac{0}{21} \times 100\% = 0\%$

$$\begin{aligned} \text{Analisis hasil belajar siswa secara klasikal} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{1640}{2100} \times 100\% = 78\% \end{aligned}$$

Guru Kelas IV A



NIP.19680626 200701 2 019

LAMPIRAN 6. SILABUS PEMBELAJARAN**SILABUS PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	: SDN 4 Siliragung Banyuwangi
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/ semester	: IVA/II
Standar Kompetensi	: 2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.	Sumber daya alam dan kegiatan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati dan membuat daftar tentang kegiatan ekonomi di daerah setempat ▪ Siswa membuat daftar kegiatan pertanian, perikanan, peternakan, pertambangan, kehutanan, dan industri yang ada di lingkungan setempat ▪ Siswa melaporkan daftar kegiatan pertanian, perikanan, peternakan, pertambangan, kehutanan, dan industri yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat • Membuat daftar tentang kegiatan pemanfaatan sumber daya alam setempat untuk kegiatan ekonomis • Melaporkan hasil pengamatan tentang kegiatan pemanfaatan sumber daya alam di daerahnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tertulis ▪ Lisan ▪ proyek ▪ Performance 	9 jp x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peta wilayah lingkungan sekitar ▪ Buku paket IPS Kelas IV (Buku BSE) ▪ Peta penyebaran sumber daya alam

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
		<p>didaerahnya</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa menyimpulkan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi▪ Siswa mengamati peta persebaran sumber daya alam di Indonesia▪ Games Tournament tentang pemanfaatan sumber daya alam▪ Games Tournament tentang alur kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan pemanfaatan sumber daya alam.▪ Tugas▪ Ulangan harian	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi			

7.1 MATERI TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

JENIS- JENIS PEKERJAAN

Ada bermacam-macam pekerjaan yang dilakukan orang di sekitar kita. Orang bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Macam-macam pekerjaan yang dilakukan orang-orang di sekitar kita itu disebut kegiatan ekonomi. Jadi, kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup.

Ada tiga macam kegiatan ekonomi, yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Distribusi adalah menyalurkan barang produksi dari produsen ke pengguna. Konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi.

Kekayaan sumber daya alam mendukung kegiatan ekonomi masyarakat. Memang kekayaan sumber daya alam boleh dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan hidup. Namun, dalam pemanfaatan itu kita tidak boleh merusak lingkungan sekitar.

Kondisi alam mempengaruhi kegiatan ekonomi penduduk. Kegiatan ekonomi penduduk sekitar pantai antara lain menjadi nelayan, petani tambak, petani garam, dan pembuat barang-barang kerajinan. Kegiatan ekonomi di dataran rendah antara lain bertani padi, berdagang hasil bumi, membuat alat-alat rumah tangga, beternak, dan menjadi buruh musiman. Kegiatan ekonomi di dataran tinggi antara lain bertani sayur-sayuran dan tanaman perkebunan seperti kopi dan cengkeh, berternak, dan berdagang hasil pertanian. Jenis tanaman pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi berbeda. Hasil pertanian dataran rendah antara lain padi, jagung, dan palawija. Hasil pertanian dataran tinggi antara lain sayuran, buah-buahan, kopi, teh, dan cengkeh.

Di daerah perkotaan tersedia bermacam-macam pekerjaan. Kota menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan. Jenis pekerjaan yang tersedia di kota antara lain pekerja jasa, karyawan swasta, wiraswasta, pedagang, buruh, dan

pekerja harian. Contoh pekerja jasa antara lain dokter, konsultan, pengacara, penjahit, tukang salon, dan guru.



7.2 KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS I

No	Kompetensi dasar	Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor Maksimal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
1.	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.	• Menyebutkan jenis kegiatan ekonomi	√						Subyektif	1	30
		• Menjelaskan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi		√					Subyektif	2	70
Jumlah Skor										100	

Keterrangan

C1 adalah pengetahuan

C2 adalah pemahaman

C3 adalah penerapan/ aplikasi

C4 adalah analisis

C5 adalah sintesis

C6 adalah evaluasi

Penskoran	
Bentuk Soal	Kriteria Penilaian
Subyektif	Jumlah soal = 2, Skor maksimal 100 Soal nomor urut 1: Setiap soal nilainya benar = 3
	Soal nomor urut 2 : Jawaban urut nilai = 70 Jawaban tidak urut = 40

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Tercapai}}{\text{Skor Yang Diharapkan}} \times 100\%$$

7.3 SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS I

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1. No.
2. No.
3. No.
4. No.
5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan pertanian

Selamat Mengerjakan

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1. No.
2. No.
3. No.
4. No.
5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan peternakan

Selamat Mengerjakan

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1. No.
2. No.
3. No.
4. No.
5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan perkebunan

Selamat Mengerjakan

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1. No.
2. No.
3. No.
4. No.
5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan perikanan

Selamat Mengerjakan

7.4 KUNCI JAWABAN SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA**KELOMPOK SIKLUS I****KELOMPOK 1**

1.

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	Rumah Sakit
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	Objek Wisata
3	Memetik hasil tanaman padi	Sawah
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	Terminal
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	Pasar
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	Hutan
7	Mengangkap ikan	Laut
8	Menjahit pakaian	Konveksi
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	Sekolah
10	Memperbaiki mobil yang rusak	Bengkel / Montir

2.

Petani (produsen) memproduksi/ menghasilkan barang berupa padi → padi tersebut dijual ke pasar melalui pedagang (distributor) → dari distributor dijual ke pembeli (konsumen)

KELOMPOK 2

1.

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	Rumah Sakit
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	Objek Wisata
3	Memetik hasil tanaman padi	Sawah
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	Terminal
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	Pasar
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	Hutan
7	Mengangkap ikan	Laut
8	Menjahit pakaian	Konveksi
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	Sekolah

10	Memperbaiki mobil yang rusak	Bengkel / Montir
----	------------------------------	------------------

2.

Peternak (produsen) melakukan produksi/ penghasil barang → ternak nya mempunyai anak → dijual ke pasar (distributor) dengan kegiatan distribusi → dibeli oleh pembeli (konsumen) dengan kegiatan konsumsi

KELOMPOK 3

1.

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	Rumah Sakit
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	Objek Wisata
3	Memetik hasil tanaman padi	Sawah
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	Terminal
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	Pasar
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	Hutan
7	Mengangkap ikan	Laut
8	Menjahit pakaian	Konveksi
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	Sekolah
10	Memperbaiki mobil yang rusak	Bengkel / Montir

2.

Pemetik teh (produsen) melakukan kegiatan produksi/ menghasilkan barang yang berupa teh → kemudian teh di jual oleh pedagang (distributor) dipasar → kepada pembeli (konsumen)

KELOMPOK 4

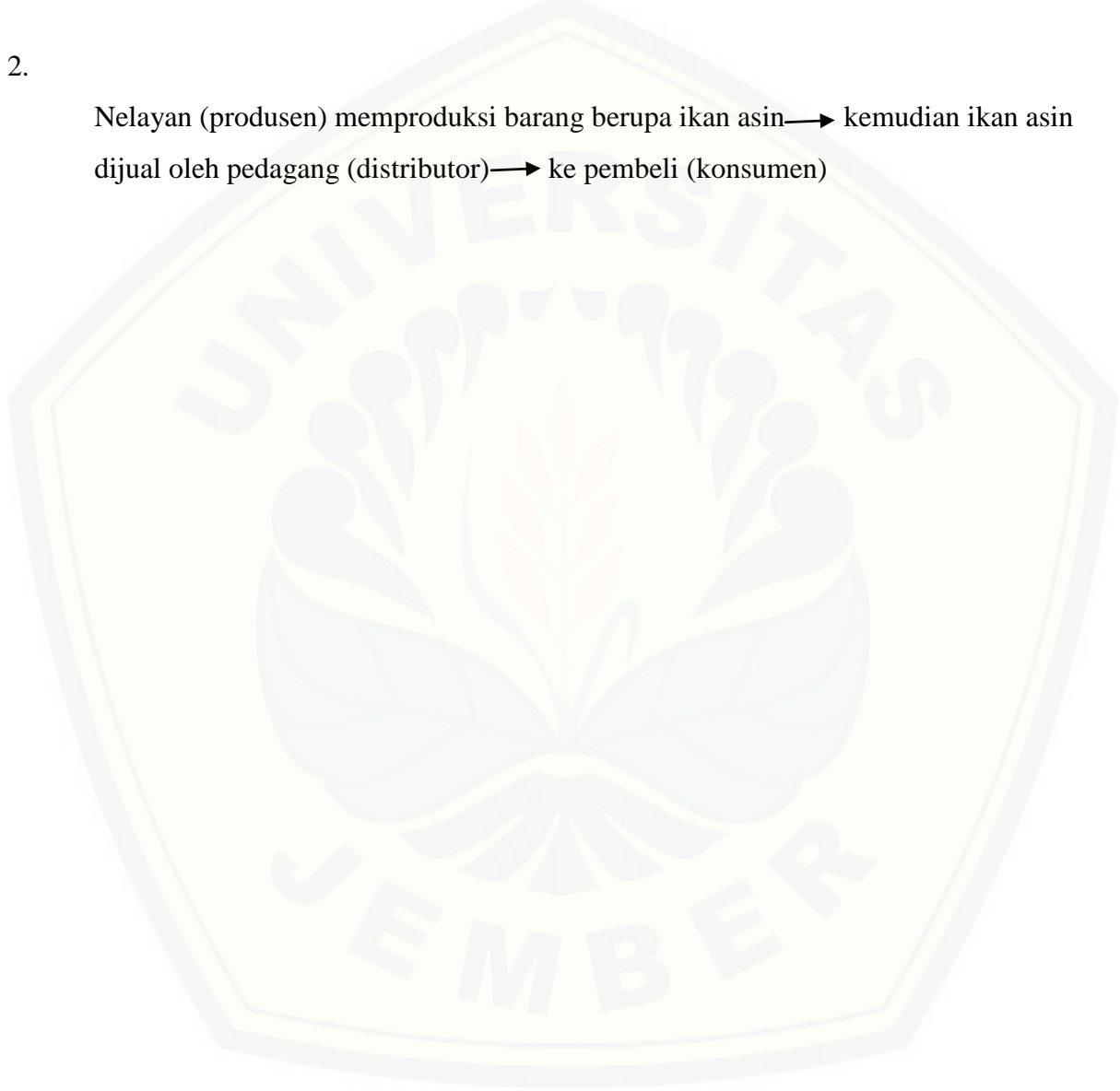
1.

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	Rumah Sakit
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	Objek Wisata
3	Memetik hasil tanaman padi	Sawah
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	Terminal

5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	Pasar
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	Hutan
7	Mengangkap ikan	Laut
8	Menjahit pakaian	Konveksi
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	Sekolah
10	Memperbaiki mobil yang rusak	Bengkel / Montir

2.

Nelayan (produsen) memproduksi barang berupa ikan asin → kemudian ikan asin dijual oleh pedagang (distributor) → ke pembeli (konsumen)



7.5 KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor Maksimal	
			C1	C2	C3	C4	C5	C6				
1	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.	• Mampu menyebutkan jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar	√						Obyektif	1	1	
			√						Obyektif	2	1	
			√						Obyektif	3	1	
						√			Obyektif	4	1	
							√		Obyektif	11	1	
							√		Obyektif	15	1	
				√					Sobyektif	1	2	
			√					Sobyektif	2	4		
			√					Sobyektif	4	6		
			• Mampu menjelaskan kebutuhan hidup manusia (primer, sekunder dan tersier)			√				Obyektif	5	1
				√					Obyektif	6	1	
					√				Sobyektif	3	4	
			• Mampu menjelaskan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi				√			Obyektif	7	1
						√				Obyektif	8	1
				√						Obyektif	9	1
	√							Obyektif	10	1		
	√							Obyektif	12	1		
	√							Obyektif	13	1		
				√				Obyektif	14	1		
						√		Sobyektif	5	8		
JUMLAH											39	

Keterrangan

C1 adalah pengetahuan

C4 adalah analisis

C2 adalah pemahaman

C5 adalah sintesis

C3 adalah penerapan/ aplikasi

C6 adalah evaluasi

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Tercapai}}{\text{Skor Yang Diharapkan}} \times 100\%$$

7.6 SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I**TEST HASIL BELAJAR INDIVIDU**

	Nilai
Nama :	
Kelas :	
No. Absen :	

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

- Contoh sumber daya alam yang ada disuatu daerah, kecuali
 - Tanah yang subur
 - Pemandangan alam
 - Laut yang luas
 - Karyawan pabrik
- Pada daerah dataran rendah, memiliki potensi sumber daya alam pertanian. Macam-macam lahan pertanian adalah ... kecuali

 - Lahan pertanian basah
 - Lahan pertanian kering
 - Lahan pertanian pasang surut
 - Lahan pertanian perkotaan

- Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, kecuali
 - Mengairi sawah
 - Pembangkit listrik tenaga air
 - memelihara ikan
 - Sarana olahraga air
- Salah satu cara memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di daerah perairan adalah.....



- b. Pasar
d. Bioskop
11. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghabiskan nilai guna disebut ...
a. Produksi
c. Distribusi
b. Konsumsi
d. Menghasilkan
12. Sumber daya alam yang mudah diperbarui...
a. Batu Bara
c. Pohon
b. Minyak Bumi
d. Gas
13. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, kecuali...
a. Gas
c. Batu Bara
b. Minyak bumi
d. Beras
14. Ibu membeli cabai dipasar termasuk kegiatan...
a. Membeli
c. Distribusi
b. Konsumsi
d. Produksi
15. Pemanfaatan lahan pertanian yang dilakukan petani disebut kegiatan ...
a. Pembaharuan
c. Pertanian
b. Produksi
d. Distribusi

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian sumber daya alam
2. Sebutkan 2 contoh sumber daya alam
3. Jelaskan pengertian sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!
4. Sebutkan 2 jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
5. Bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam



Semoga Sukses...!

7.7 KUNCI JAWABAN SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

Kunci Jawaban

- A.** 1. d 6. c 11. b
 2. d 7. d 12. c
 3. c 8. d 13. d
 4. a 9. d 14. b
 5. c 10. a 15. b

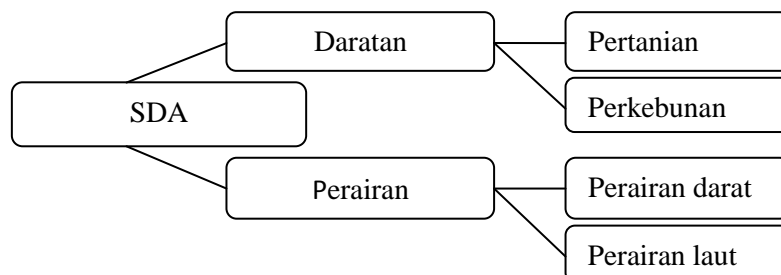
- B.** 1. Segala sesuatu yang ada di alam baik yang berupa makhluk hidup (biotik) dan bukan makhluk hidup (abiotik) serta dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui yang terdapat di daratan, perairan dan wilayah udara.

Contohnya: sapi, kerbau, minyak bumi, batubara, rumput laut, kerang mutiara.

2. Tumbuhan (sayuran, pepohonan, buah-buahan), hewan (sapi, kerbau, kelinci, ayam, ikan)
3. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung kehidupan manusia yang dapat diregenerasikan dalam waktu relative pendek. Ketersediaan sumber daya alam ini tersedia dalam jumlah yang banyak sehingga dapat digunakan secara terus menerus.

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang memerlukan waktu yang sangat lama untuk beregenerasi, kondisi tersebut menyebabkan penggunaannya harus dibatasi bertujuan menghindari kelangkaan sumber daya alam.

4.



5. Dijaga, dilestarikan dan dibudidayakan supaya sumber daya alam tidak cepat habis



LAMPIRAN 8. RPP SIKLUS II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Siklus II**

Nama Sekolah : SDN 4 Siliragung Banyuwangi

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : IV / 2

Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (2x pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.

II. Kompetensi Dasar (KD) :

- 2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.

III. Indikator Pencapaian KD:

- Menyebutkan jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
- Menjelaskan pengertian sumber daya alam
- Menyebutkan cara memanfaatkan sumber daya alam
- Menyebutkan potensi sumber daya alam
- Menjelaskan pengertian kebutuhan hidup manusia (primer, sekunder dan tersier, jasmani dan rohani)
- Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi
- Menyebutkan jenis kegiatan ekonomi
- Menjelaskan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi

IV. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mampu menyebutkan jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
- Siswa mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam
- Siswa mampu menyebutkan cara memanfaatkan sumber daya alam
- Siswa mampu menyebutkan potensi sumber daya alam
- Siswa mampu menjelaskan pengertian kebutuhan hidup manusia (primer, sekunder dan tersier, jasmani dan rohani)
- Siswa mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi
- Siswa mampu menyebutkan jenis kegiatan ekonomi
- Siswa mampu menjelaskan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi

V. Materi Pelajaran

Ada bermacam-macam pekerjaan yang dilakukan orang di sekitar kita. Orang bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Macam-macam pekerjaan yang dilakukan orang-orang di sekitar kita itu disebut kegiatan ekonomi. Jadi, kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada.

Ada tiga macam kegiatan ekonomi, yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Distribusi adalah menyalurkan barang produksi dari produsen ke pengguna. Konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi. Kekayaan sumber daya alam mendukung kegiatan ekonomi masyarakat. Memang kekayaan sumber daya alam boleh dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan hidup. Namun, dalam pemanfaatan itu kita tidak boleh merusak lingkungan sekitar.

Kondisi alam mempengaruhi kegiatan ekonomi penduduk. Kegiatan ekonomi penduduk sekitar pantai antara lain menjadi nelayan, petani tambak, petani garam, dan pembuat barang-barang kerajinan. Kegiatan

ekonomi di dataran rendah antara lain bertani padi, berdagang hasil bumi, membuat alat-alat rumah tangga, beternak, dan menjadi buruh musiman. Kegiatan ekonomi di dataran tinggi antara lain bertani sayur-sayuran dan tanaman perkebunan seperti kopi dan cengkeh, beternak, dan berdagang hasil pertanian. Jenis tanaman pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi berbeda. Hasil pertanian dataran rendah antara lain padi, jagung, dan palawija. Hasil pertanian dataran tinggi antara lain sayuran, buah-buahan, kopi, teh, dan cengkeh.

Di daerah perkotaan tersedia bermacam-macam pekerjaan. Kota menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan. Jenis pekerjaan yang tersedia di kota antara lain pekerja jasa, karyawan swasta, wiraswasta, pedagang, buruh, dan pekerja harian. Contoh pekerja jasa antara lain dokter, konsultan, pengacara, penjahit, tukang salon, dan guru.

VI. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Team Game Tournament.

VII. Skenario Pembelajaran (Pertemuan Pertama)

No.	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)		
1	Membimbing siswa untuk berdoa.	Berdoa bersama-sama.
2	Mengabsen siswa.	Mendengarkan dan merespon guru.
3	Melakukan apersepsi dan memberikan motivasi pada siswa.	Merespon apersepsi guru dan menerima motivasi dari guru.
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
Kegiatan Inti (60 menit)		
Eksplorasi		
7	Menunjukkan gambar pemanfaatan sumber daya alam dan potensinya.	Memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru.
8	Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang gambar tersebut.	Siswa merespon pertanyaan guru.
Elaborasi		
9	Guru memberikan penjelasan singkat tentang pemanfaatan sumber daya alam dan potensinya.	Memperhatikan penjelasan guru.

10	Guru menjelaskan langkah-langkah Metode Team Game Tournament yang akan digunakan.	Menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah Team Game Tournament.
11	Meminta siswa membentuk kelompok (5 orang).	Membentuk kelompok.
12	Meminta kelompok berdiskusi yang dibimbing oleh guru	Diskusi Tentang Materi Sumber Daya Alam
13	Memberikan tugas kepada siswa.	Mengerjakan tugas
Konfirmasi		
14	Membimbing siswa menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran	Siswa merespon kesimpulan yang diajukan guru.
15	Memberikan refleksi kepada siswa	Menerima dan merespon refleksi dari guru.
16	Tindak lanjut : Memberikan pekerjaan rumah secara kelompok halaman 143 Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas IV BSE	Mengerjakan PR di rumah.
Kegiatan Akhir (5 menit)		
17	Mengakhiri pelajaran dengan berdoa.	Berdoa bersama.

VIII. Skenario Pembelajaran (Pertemuan Kedua)

No.	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Kegiatan Awal (5 menit)		
1	Membimbing siswa untuk berdoa.	Berdoa bersama-sama.
2	Mengabsen siswa.	Mendengarkan dan merespon guru.
3	Melakukan apersepsi dan memberikan motivasi pada siswa.	Merespon apersepsi guru dan menerima motivasi dari guru.
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
Kegiatan Inti (60 menit)		
Eksplorasi		
7	Menunjukkan gambar kegiatan ekonomi dan kebutuhan hidup manusia.	Memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru.
8	Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang gambar tersebut.	Siswa merespon pertanyaan guru.
Elaborasi		
9	Guru memberikan penjelasan singkat tentang kegiatan ekonomi dan kebutuhan hidup manusia.	Memperhatikan penjelasan guru.

10	Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yang akan digunakan.	Menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah Team Games Tournament
11	Meminta siswa membentuk kelompok (5 orang).	Membentuk kelompok.
12	Melakukan Kegiatan Games Tournament yang dibimbing oleh guru	Berkompetisi dalam Games Tournament dengan Kelompok Yang Lain
13	Memberikan tugas kepada siswa.	Mengerjakan tugas
Konfirmasi		
14	Membimbing siswa menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran	Siswa merespon kesimpulan yang diajukan guru.
15	Memberikan refleksi kepada siswa	Menerima dan merespon refleksi dari guru.
Kegiatan Akhir (5 menit)		
16	Mengakhiri pelajaran dengan berdoa.	Berdoa bersama.

IX. Alat dan Sumber Pembelajaran :

1. Alat:

- Pensil warna
- Media gambar

2. Sumber:

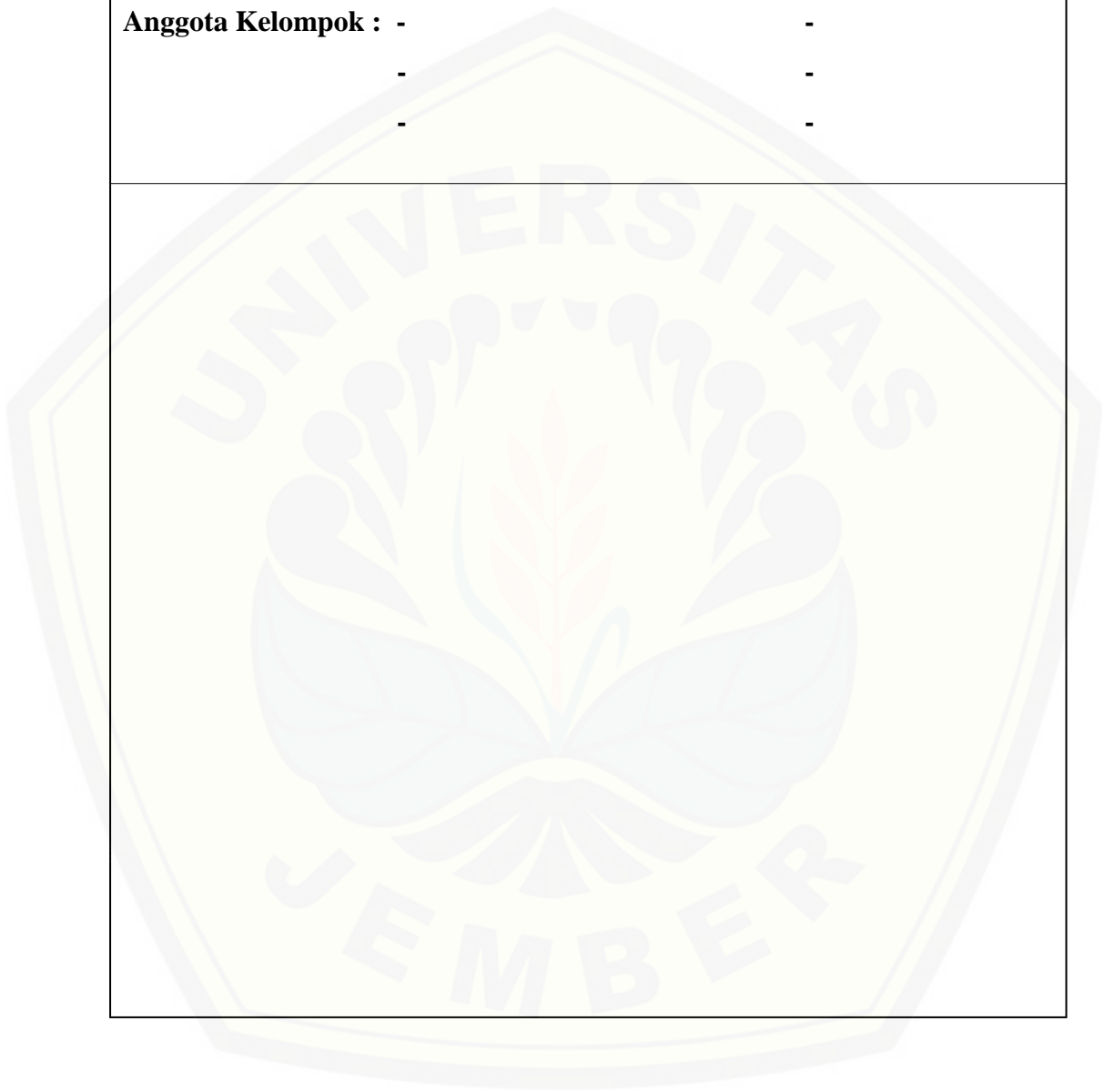
- Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV Semester 2 Intan Pariwara.
- Buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/ MI Kelas IV Tantya Hisnu P. Winardi.
- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Lembar Penilaian.

XI. Lembar Kerja Siswa (LKS)

DISKUSI KELOMPOK

Ketua Kelompok :

Anggota Kelompok : - -
- -
- -



Banyuwangi, 26 Februari 2015

Guru Kelas IV A



Rohimi, S. Pd

NIP.19680626 200701 2 019

Peneliti

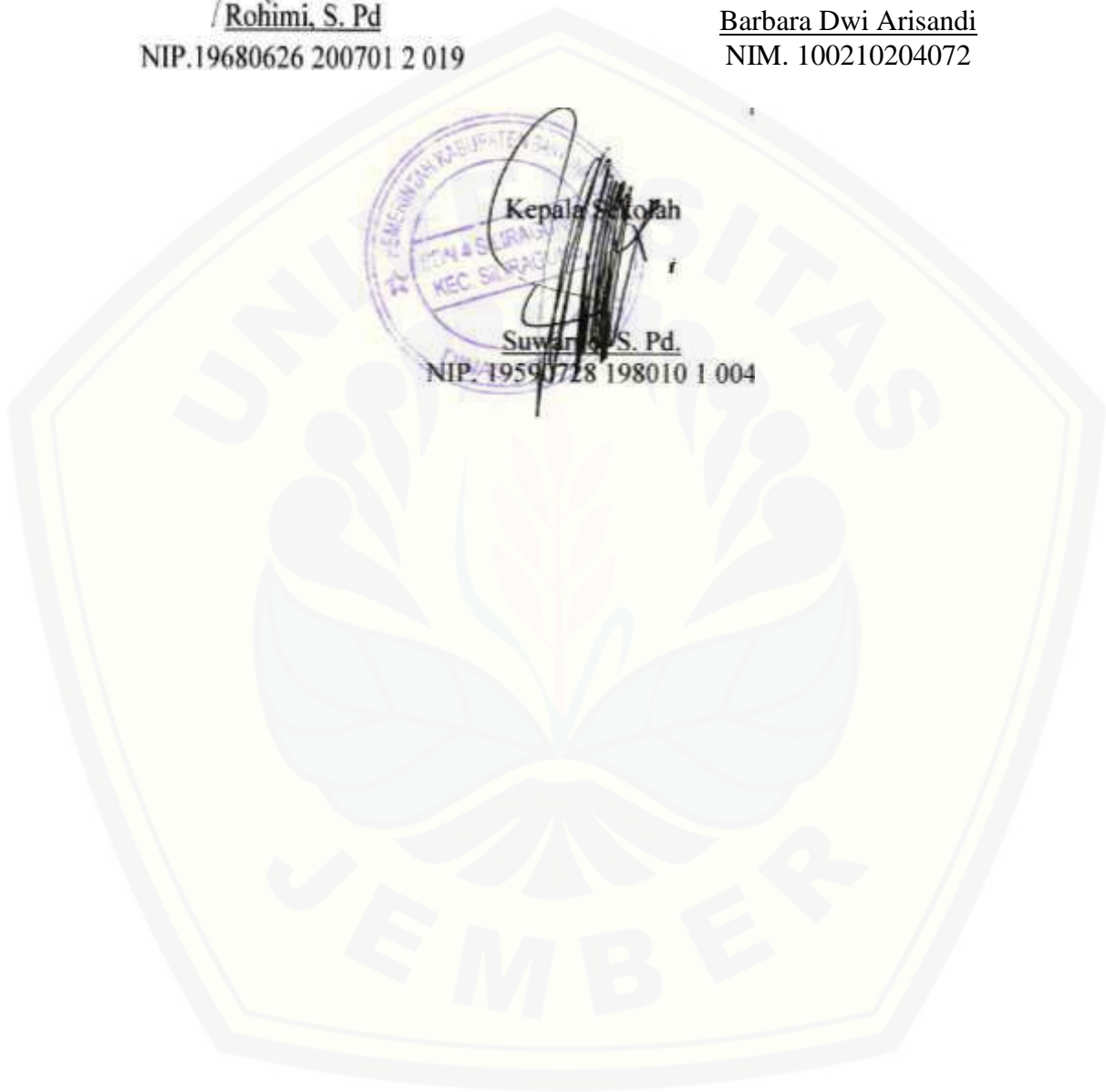
Barbara Dwi Arisandi

NIM. 100210204072

Kepala Sekolah

Suwarno, S. Pd.

NIP. 19590728 198010 1 004



8.1 MATERI TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

Jenis Kebutuhan Hidup Manusia

Dalam menjalani kehidupan, manusia membutuhkan berbagai macam barang dan jasa. Kebutuhan manusia dibedakan berdasarkan tingkat kebutuhan dan sifatnya.

Jenis kebutuhan hidup manusia berdasarkan tingkat kebutuhannya sebagai berikut.

1) Kebutuhan Primer

Kebutuhan Primer adalah kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh setiap orang untuk mempertahankan kebutuhannya.

Contoh kebutuhan primer adalah makanan pokok, tempat tinggal dan pakaian

2) Kebutuhan Sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang diperlukan setelah semua kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan sekunder sifatnya menunjang kebutuhan primer. Contoh kebutuhan sekunder adalah tempat tidur, alat makan, kursi, lemari, sepeda, telepon dll.

3) Kebutuhan Tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang timbul setelah terpenuhinya kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan tersier merupakan kebutuhan manusia yang bersifat cenderung mewah.

Contoh kebutuhan tersier adalah mobil, komputer, kegiatan wisata, rumah mewah dll.

a. Jenis kebutuhan hidup manusia berdasarkan sifatnya sebagai berikut.

1) Kebutuhan Jasmani

Kebutuhan yang berhubungan dengan tubuh seseorang atau bersifat fisik.

Contohnya adalah kesehatan

2) Kebutuhan Rohani

Kebutuhan yang dibutuhkan seseorang untuk memenuhi kepuasan secara kejiwaan.

Contohnya adalah mendengarkan musik, bersosialisasi dan beribadah dan lain-lain.

b. Kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan manusia beraneka ragam. Secara umum kegiatan ekonomi diawali dengan kegiatan produksi barang dari jasa, distribusi ke masyarakat, serta diakhiri dengan konsumsi oleh masyarakat.

1) Kegiatan memproduksi barang dan jasa

Produksi merupakan kegiatan menghasilkan barang atau jasa. Kegiatan produksi bertujuan menambah nilai guna suatu barang dan jasa. Nama pelaku produksi dinamakan produsen.

Contoh kegiatan menghasilkan barang atau jasa adalah: sebuah industri rumah tangga membuat tempe, sebuah industri membuat peralatan rumah tangga, sebuah industri membuat pakaian jadi, seorang bidan membantu proses persalinan ibu hamil, seorang guru mengajar di kelas.

2) Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Kegiatan distribusi bermanfaat untuk menyalurkan barang dan jasa ke semua tempat. Para pelaku distribusi dinamakan distributor.

Contoh pelaku distribusi adalah pedagang besar/ agen tunggal, pedagang menengah/ grosir, pedagang eceran/ pengecer, importir/ pengimpor, eksportir/ pengeksportir.

3) Kegiatan Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan yang bertujuan mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Contoh kegiatan konsumsi adalah seorang siswa memakai seragam sekolah untuk berangkat ke sekolah, keluarga pak Budi menyaksikan pertandingan sepakbola di televisi, ani setiap hari sarapan dengan menu nasi goreng.

8.2 KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS II

No	Kompetensi dasar	Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor Maksimal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
1.	2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.	• Menyebutkan jenis kegiatan ekonomi	√						Subyektif	1	100
Jumlah Skor										100	

Keterangan

C1 adalah pengetahuan

C4 adalah analisis

C2 adalah pemahaman

C5 adalah sintesis

C3 adalah penerapan/ aplikasi

C6 adalah evaluasi

Penskoran	
Bentuk Soal	Kriteria Penilaian
Subyektif	Jumlah soal = 1, Skor maksimal 100 Setiap soal nilainya benar = 10

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Tercapai}}{\text{Skor Yang Diharapkan}} \times 100\%$$

8.3 SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS II

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1. No.

2. No.

3. No.

4. No.

5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju			
2	Membeli buku tulis			
3	Menangkap ikan			
4	Menjual sayur-sayuran			
5	Memakai sepatu baru			
6	Merawat oarng sakit			
7	Mengatur lalu lintas			
8	Mengajar anak-anak SD			
9	Makan nasi			
10	Minum susu			

Selamat Mengerjakan

8.4 KUNCI JAWABAN SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS II

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1. No.
 2. No.
 3. No.
 4. No.
 5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju	√		
2	Membeli buku tulis			√
3	Menangkap ikan	√		
4	Menjual sayur-sayuran		√	
5	Memakai sepatu baru			√
6	Merawat oarng sakit	√		
7	Mengatur lalu lintas	√		
8	Mengajar anak-anak SD	√		
9	Makan nasi			√
10	Minum susu			√

Selamat Mengerjakan

8.5 KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS II

NO	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognisi						Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor Maksimal	
			C1	C2	C3	C4	C5	C6				
1	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya.	• Mampu menyebutkan jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar		√					Obyektif	2	1	
					√				Obyektif	8	1	
			√						Obyektif	12	1	
						√			Obyektif	13	1	
				√					Obyektif	14	1	
							√		Obyektif	15	1	
			√					Sobyektif	3	4		
		• Mampu menjelaskan kebutuhan hidup manusia (primer, sekunder dan tersier)			√					Obyektif	1	1
			√							Obyektif	4	1
							√			Obyektif	9	1
				√						Sobyektif	1	2
		• Mampu menjelaskan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dengan kegiatan ekonomi					√			Obyektif	3	1
							√			Obyektif	5	1
					√					Obyektif	6	1
							√			Obyektif	7	1
					√			Obyektif	10	1		
√								Obyektif	11	1		
	√							Sobyektif	2	4		
					√			Sobyektif	4	6		
					√		Sobyektif	5	8			
JUMLAH										39		

Keterrangan

C1 adalah pengetahuan

C4 adalah analisis

C2 adalah pemahaman

C5 adalah sintesis

C3 adalah penerapan/ aplikasi

C6 adalah evaluasi

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Tercapai}}{\text{Skor Yang Diharapkan}} \times 100\%$$

8.6 SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II**TEST HASIL BELAJAR INDIVIDU**

		Nilai
Nama	:	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>
Kelas	:	
No. Absen	:	

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut

 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan ekonomi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan konsumsi

2. Daerah yang pembangunannya berjalan baik akan memiliki kegiatan ekonomi yang

 - a. Berjalan baik
 - b. Terbelakang
 - c. Tidak berkembang
 - d. Dikendalikan pihak swasta

3. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Berikut ini termasuk kegiatan produksi adalah

 - a. Membuat tahu
 - b. Membeli sepatu
 - c. Berdagang sayuran
 - d. Mengirim hasil bumi

4. Berikut ini bukan merupakan kebutuhan pokok

 - a. Rekreasi ke Bali
 - b. Pakaian
 - c. Makanan
 - d. Perumahan

5. Makan nasi, minum susu, dan memakai sepatu baru termasuk kegiatan ekonomi jenis
 - a. Produksi
 - b. Menghasilkan
 - c. Distribusi
 - d. Konsumsi
6. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan adalah di
 - a. Darat
 - b. Udara
 - c. Laut
 - d. Pegunungan
7. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah di
 - a. Sekolah
 - b. Pasar
 - c. Rumah ibadah
 - d. Bioskop
8. Yang bukan bidang pekerjaan jasa di bawah ini adalah
 - a. Dokter
 - b. Konsultan
 - c. Guru
 - d. Nelayan
9. Para buruh yang bekerja di pabrik garmen menjahit pakaian untuk dijual ke pasar. Kegiatan ekonomi yang dilakukan para buruh ini termasuk kegiatan ekonomi
 - a. Produksi
 - b. Penjualan
 - c. Distribusi
 - d. Konsumsi
10. Pedagang beras membeli barnag-barang dari para petani lalu menjual kembali ke masyarakat. Yang dilakukan pedagang beras termasuk kegiatan ekonomi jenis
 - a. Produksi
 - b. Menghasilkan
 - c. Distribusi
 - d. Konsumsi
11. Berikut ini yang termasuk kegiatan distribusi adalah
 - a. Mengangkut hasil pertanian
 - b. Menangkap ikan dilaut
 - c. Menangkap ikan dilaut
 - d. Menangkap ikan dilaut

- b. Menanam padi disawah d. Membuat perabotan rumah tangga
12. Manusia tidak dapat hidup seorang diri. Dia dia harus hidup dan bekerja sama dengan manusia lainnya. Ini merupakan ciri khas manusia sebagai makhluk
- a. Beradab c. Sosial
b. Asosial d. Mandiri
13. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, kecuali
- a. Mengairi sawah c. Memelihara ikan
b. Pembangkit listrik tenaga uap d. Sarana olah raga air
14. Keadaan alam mempengaruhi jenis pekerjaan penduduk. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk di daerah dataran tinggi adalah
- a. Menjadi nelayan c. Konsultasi hukum
b. Menjadi pengrajin dari kerang d. Bertani sayur-sayuran
15. Petani yang mengerjakan sawah atau ladang yang bukan miliknya disebut
- a. Petani mandiri c. Petani penggarap
b. Petani transmigrasi d. Petani bermodal besar

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Kebutuhan akan makanan, pakaian, dan tempat tinggal atau perumahan disebut kebutuhanatau
2. Kegiatan manusia untuk mendapatkan penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut kegiatan
3. Ada 3 macam kegiatan ekonomi, yaitu,, dan
4. Pak Rujito menanam kedelai. Bu Muslimah menjahit baju sekolah. Pak Nyoman membuat ukiran Bali. Pak Rujito, Bu Muslimah, dan pak Nyoman melakukan kegiatan
5. Kegiatan menyalurkan barang-barang dari produsen kepada orang-orang yang membutuhkan disebut



Semoga Sukses...!

8.7 KUNCI JAWABAN SOAL TES HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II**Kunci Jawaban**

- | | | |
|----------------|-------|-------|
| A. 1. b | 6. c | 11. a |
| 2. a | 7. a | 12. c |
| 3. a | 8. d | 13. b |
| 4. a | 9. a | 14. d |
| 5. d | 10. c | 15. c |

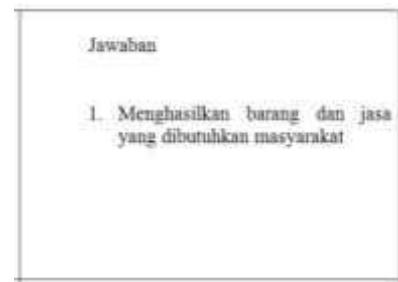
- B.** 1. Primer atau pokok
2. Ekonomi
3. Produksi, Distribusi, Konsumsi
4. Produksi
5. Kegiatan Distribusi

LAMPIRAN 9. CONTOH DESAIN KARTU SOAL

Kartu Soal Meja Turnamen 1

Soal

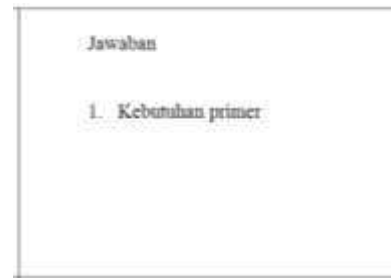
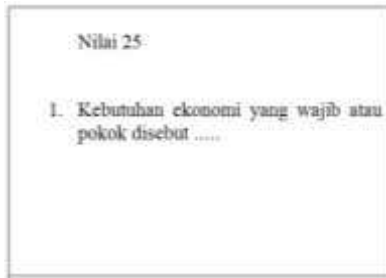
1. Tujuan kegiatan produksi adalah
2. Penjualan tiket termasuk kegiatan ekonomi menghasilkan
3. Sumber daya alam abiotik adalah
4. Tujuan kegiatan ekonomi adalah
5. Konsumen adalah
6. Sumber daya alam biotik adalah
7. Produsen adalah
8. Distributor adalah
9. Barter adalah
10. Kebutuhan tertier adalah
11. Kebutuhan sekunder adalah
12. Kegiatan produksi adalah
13. Kegiatan konsumsi adalah
14. Kebutuhan primer adalah
15. Kegiatan distribusi adalah
16. Manusia adalah makhluk sosial, artinya



Kunci Jawaban Meja Turnamen 1

Kunci Jawaban

1. Menghasilkan barang dan jasa
2. Kegiatan produksi
3. Sumber daya alam dari bukan makhluk hidup
4. Untuk memenuhi kebutuhan
5. Orang yang melakukan konsumsi
6. Sumber daya alam dari makhluk hidup
7. Orang yang melakukan produksi
8. Orang yang melakukan distribusi
9. Tukar menukar barang
10. Kebutuhan barang mewah
11. Kebutuhan apabila primer tercapai
12. Menghasilkan suatu barang
13. Menghabiskan nilai suatu barang
14. Kebutuhan pokok manusia
15. Kegiatan menyalurkan barang
16. Tidak dapat hidup sendiri



Kartu Soal Meja Turnamen 2

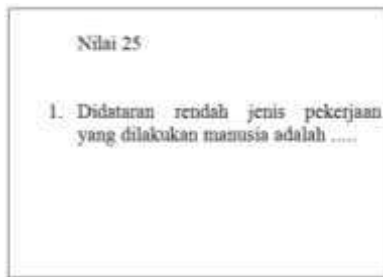
Kunci Jawaban Meja Turnamen 2

Soal

1. Kebutuhan ekonomi yang wajib atau pokok disebut
2. Ibu membeli cabai dipasar termasuk kegiatan
3. Garam merupakan sumber daya alam yang
4. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah di
5. Menghasilkan/ menambah nilai guna jasa disebut
6. Yang dilakukan pedagang beras termasuk kegiatan ekonomi jenis
7. Salah satu cara memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di daerah perairan adalah
8. Pada daerah dataran rendah memiliki potensi sumber daya alam yaitu
9. Batubara merupakan sumber daya alam yang
10. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal
11. Rekreasi merupakan jenis kebutuhan hidup manusia berdasarkan sifatnya adalah
12. Makan nasi, minum susu, dan memakai sepatu baru termasuk kegiatan ekonomi jenis
13. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa disebut
14. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghabiskan nilai guna disebut
15. Gas bumi merupakan sumber daya alam yang
16. Pemanfaatan lahan pertanian yang dilakukan petani disebut kegiatan

Kunci Jawaban

1. Kebutuhan primer
2. Konsumsi
3. Dapat diperbarui
4. kelas
5. Kegiatan produksi
6. Kegiatan distribusi
7. Membuat tambak ikan
8. Pertanian
9. Tidak dapat diperbarui
10. Pertanian
11. Kebutuhan sekunder
12. Kegiatan konsumsi
13. Produsen
14. Kegiatan konsumsi
15. Tidak dapat diperbarui
16. Produksi



Kartu Soal Meja Turnamen 3

Soal

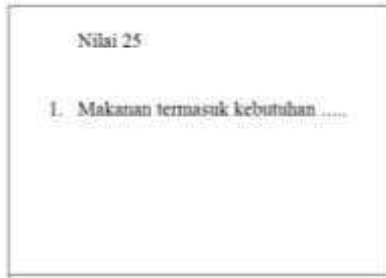
1. Didataran rendah jenis pekerjaan yang dilakukan manusia adalah
2. Pekerjaan penduduk yang biasa dilakukan didataran tinggi adalah.....
3. Manusia tidak dapat hidup sendiri , maka manusia disebut makhluk
4. Pedagang beras termasuk kegiatan ekonomi jenis
5. Tempat terjadinya ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan di
6. Dokter merupakan bidang pekerjaan yang menghasilkan
7. Rekreasi merupakan kebutuhan
8. Daerah yang pembangunannya berjalan baik akan memiliki kegiatan ekonomi yang
9. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut
10. Membuat tahu disebut kegiatan
11. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak didik di
12. Makan nasi, minum susu, dan memakai sepatu baru disebut termasuk kegiatan
13. Para buruh bekerja dipabrik garmen menjahit pakaian untuk dijual kepasar disebut kegiatan.....
14. Mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota disebut
15. Sungai dapat dimanfaatkan untuk
16. Petani yang mengerjakan tanah tapi bukan miliknya disebut



Kunci Jawaban Meja Turnamen 3

Kunci Jawaban

1. Pertanian
2. Berkebun teh
3. Mahluk sosial
4. Kegiatan distribusi
5. Laut
6. Jasa
7. Kebutuhan sekunder
8. Berjalan baik
9. Kegiatan ekonomi
10. Produksi
11. Kelas
12. Kegiatan konsumsi
13. Produksi
14. Kegiatan distribusi
15. Pertanian
16. Buruh



Kartu Soal Meja Turnamen 4

Kunci Jawaban Meja Turnamen 4

Soal

1. Makanan termasuk kebutuhan
2. Sepeda motor termasuk kebutuhan
3. Di warung terjadi kegiatan ekonomi
4. Perhiasan termasuk kebutuhan
5. Tukang ojek melakukan kegiatan ekonomi di
6. Ayah membeli kebutuhan pokok di
7. Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata) dilakukan di
8. Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan di
9. Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan diperoleh di
10. Menjahit pakaian dilakukan di
11. Memperbaiki mobil yang rusak dilakukan di
12. Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya di
13. Memetik hasil tanaman padi dilaksanakan oleh
14. Pedagang membeli hasil bumi dari para petani disebut kegiatan
15. Mengajar anak-anak sekolah dasar termasuk kegiatan ekonomi di
16. Mengangkap ikan merupakan kegiatan ekonomi yang dilaksanakan oleh

Kunci Jawaban

1. Primer atau pokok
2. Kebutuhan sekunder
3. Jual beli
4. Kebutuhan tertier
5. Pangkalan ojek
6. Pasar
7. Objek wisata
8. Terminal
9. Hutan
10. Konveksi
11. Bengkel
12. Rumah sakit
13. Petani
14. Distribusi
15. Kelas
16. Nelayan

LAMPIRAN 10. TINGKAT KEMAMPUAN AKADEMIK SISWA

Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1. Delia Putri Pambayun	88	Sangat Berprestasi
2. Gilang Pungky Wijaya	84	
3. Iin Marifatus Aisyah	84	
4. Vera Kusuma Dewi	84	
5. Femi Putri Widiyanti	84	
6. Tytov Ardhyantsyah	84	
7. Salwa Sejiwa Subagyo	82	
8. Aryahita Putra Slarindya	82	
1. Milka Ipsi Azizah	82	
2. Yurika Safa Anindia	80	Sedang
3. Ike Susilowati	78	
4. M. Adheyell Za Cholida Yahya	78	
5. Faiz Fauziah	78	
6. Aryandzani Khilmi Musaffa	76	
1. Mohammad Rizky Prastyo	74	
2. Denes Hibran Himawa	74	
3. Fatma Khilqotul Mu`Minah	72	
4. Shinta Amalia	70	
5. Mohamad Riski Andreansyah Andreansyah	66	
6. Ahmad Sudibyو Hadi Subroto	64	
7. Funghky Fanes Bionika	64	

LAMPIRAN 11. PEMBAGIAN KELOMPOK HETEROGEN

Nama Siswa	Kelompok
1. Ike Susilowati 2. Delia Putri Pambayun 3. Iin Marifatus Aisyah 4. Aryahita Putra Slrindya 5. Aryanzani Khilmi Musaffa	Anggrek
1. Ahmad Sudibyo Hadi Subroto 2. Funky Fanes Bionika 3. Mohamad Riski Prasetyo 4. Mohamad Riski Andreansyah 5. Gilang Pungky Wijaya 6. M. Adheyel za cholida yahya	Mawar
1. Femi Putri Widiyanti 2. Salwa Sejiwa Subagyo 3. Milka Ipsi Azizah 4. Shinta Amalia 5. Denes Hibran Himawa	Teratai
1. Faiz Fauziyah 2. Tytov Ardhyantsyah 3. Fatma Khilqotul Muminah 4. Yurika Safa Amindia 5. Vera Kusuma Dewi	Matahari

LAMPIRAN 12. PEMBAGIAN KELOMPOK HOMOGEN

Nama Siswa	Kelompok
1. Ike Susilowati 2. Ahmad Sudibyo Hadi Subroto 3. Femi Putri Widiyanti 4. Faiz Fauziyah	MEJA 1
1. Delia Putri Pambayun 2. Funky Fanes Bionika 3. Salwa Sejiwa Subagyo 4. Tytov Ardhyantsyah	MEJA 2
1. Iin Marifatus Aisyah 2. Mohamad Riski Prasetyo 3. Milka Ipsi Azizah 4. Fatma Khilqotul Muminah	MEJA 3
1. Aryahita Putra Slrindya 2. Mohamad Riski Andreansyah 3. Shinta Amalia 4. Yurika Safa Amindia	MEJA 4

LAMPIRAN 13.1 HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK SIKLUS I

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : *bugga anggrek*

Nama Anggota : 1. No. *Pke*

2. No. *...*

3. No. *...*

4. No. *...*

5. No. *...*

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

- Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

- Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan pertanian

Selamat Mengerjakan

Nama kelompok: Bunga anggrek

Nama anggota: ike
Delia
iis
Arya H
Arya Z

100

1. Rumah sakit
2. Objek wisata
3. Sawah
4. Terminal
5. Pasar
6. busan
7. laut
8. konveksi
9. Sekolah
10. Bengkel atau montir



Jelaskan: Petani memetik hasil pertanian alamiah, kemudian dijual dipasar, kemudian di beli oleh pembeli.

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1. No.

2. No.

3. No.

4. No.

5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan pertemakan

Selamat Mengerjakan

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok: Bunga Teratai

Nama Anggota : 1. No.

2. No.

3. No.

4. No.

5. No.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

- Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang konang-konangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

- Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan perkebunan

Selamat Mengerjakan

Nama kelompok : Bunga Teratai
 Nama anggota : 1. Femi 4. Shinta
 2. Salwa 5. Deros
 3. Milka

100

①

1. Rumah Sakit	6. HUTAN
2. Taman wisata/teko Anek	7. LAUE, SUNGAI, Pantai
3. Sawah	8. Pabrik pakaian, Rumah jahit
4. Terminal	9. Sekolah
5. Pasar/pabrik	10. Bengkel

②

Pemetik teh
 sebagai produsen

diberikan pedagang di pasar
 sebagai distributor
 di salurkan

ke konsumen (sebagai pembeli)
 dengan cara
 menjual barang
 ke pasar

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : MatchaFi

Nama Anggota :

1. No. Faiz Fauziah
2. No. Irtov Ardhyantyah
3. No. Ehma Nail Khotul Mu'minah
4. No. Nurika SA.
5. No. Vera K.D.

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Untuk mengetahui bentuk kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalmu, lengkapi tabel berikut ini! Kerjakan dan diskusikan hasilnya dengan teman-teman kelompokmu

No	Jenis kegiatan ekonomi	Tempat terjadinya kegiatan
1	Dokter mengobati pasien yang berobat kepadanya	
2	Menjual barang kenang-kenangan (cinderamata)	
3	Memetik hasil tanaman padi	
4	Sopir bus mengangkut penumpang ke tempat tujuan	
5	Pedagang membeli hasil bumi dari para petani	
6	Berburu hewan liar untuk dijadikan makanan	
7	Mengangkap ikan	
8	Menjahit pakaian	
9	Mengajar anak-anak sekolah dasar	
10	Memperbaiki mobil yang rusak	

2. Tuliskan alur kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan perikanan

Selamat Mengerjakan

Jawaban

95

- 1) 1. Rumah sakit
2. obyek wisata
3. sawah / dataran rendah
4. Terminal
5. pasar
6. Hutan
7. laut
8. Toko Konversi
9. Sekolah
10. Montir

- 2) 1) nelayan → pasar → konsumen
1. nelayan menangkap ikan di laut
 2. nelayan menimbang hasil tangkapannya
 3. nelayan menjual hasil tangkapannya di pasar
 - 4) lalu dibeli oleh konsumen
- Konsumen → distributor →

Penjelasan
Nelayan menangkap ikan di laut, terus di tarok di ember sampai penuh.
Nelayan menimbang hasil tangkapannya di orang lain / bos nya, di jual ke-
Pasar dan di beli oleh konsumen.

LAMPIRAN 13.2 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

BERKEMAMPUAN TINGGI

- TEST HASIL BELAJAR INDIVIDU

Nama : Dede putri Pamboyan Kelas : IV No. Absen : 2	Nilai <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 60px; margin: 0 auto;">84</div>
---	--


A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Contoh sumber daya alam yang ada disuatu daerah, *kecuali*

a. Tanah yang subur	c. Laut yang luas
b. Pemandangan alam	<input checked="" type="checkbox"/> d. Karyawan pabrik
2. Pada daerah dataran rendah, memiliki potensi sumber daya alam pertanian. Macam-macam lahan pertanian adalah ... *kecuali*

a. Lahan pertanian basah	
b. Lahan pertanian kering	
c. Lahan pertanian pasang surut	
<input checked="" type="checkbox"/> d. Lahan pertanian perkotaan	
3. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, *kecuali* ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Mengairi sawah	
b. Pembangkit listrik tenaga air	
<input checked="" type="checkbox"/> c. memelihara ikan	
d. Sarana olahraga air	
4. Salah satu cara memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di daerah perairan adalah.....



- Pembangkit tenaga listrik a. Semua termasuk
- b. Pertanian pakawaja d. Industri makanan
1. Berikut ini yang merupakan jenis ketubuhan hidup manusia berdasarkan siklusnya adalah ...
- a. Primer
- b. Sekunder
- Tertier
- d. Tersier
6. Pedagang besar membeli barang-barang dari para petani kemudian menjual kembali ke masyarakat. Yang dilakukan pedagang besar termasuk kegiatan ekonomi jenis ...
- a. Produksi Distribusi
- b. Menghasilkan d. Konsumsi
7. Makan nasi, minum susu, dan memakai sepatu baru termasuk kegiatan ekonomi jenis ...
- a. Produksi c. Distribusi
- b. Menghasilkan Konsumsi
8. Contoh menghasilkan' merupakan nilai guna jasa adalah ...
- a. Ibu memproduksi kue untuk dijual ke pasar
- b. Pedagang grosir menjual barang dagangannya ke pedagang eceran
- c. Siswa menggunakan seragam sekolah untuk pergi ke sekolah
- Seorang bidan membantu proses persalinan ibu hamil
9. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Berikut ini yang termasuk kegiatan produksi adalah ...
- a. Membuat tahu c. Berdagang sayuran
- b. Membeli sepatu Mengirim hasil bumi
10. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah di ...
- Sekolah c. Rumah ibadah

- b. Pasar
d. Bioskop
11. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghabiskan nilai guna disebut ...
a. Produksi
e. Distribusi
 b. Konsumsi
d. Menghasilkan
12. Sumber daya alam yang mudah diperbarui...
a. Batu Bara
 c. Pohon
b. Minyak Bumi
d. Gas
13. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, kecuali...
a. Gas
e. Batu Bara
b. Minyak bumi
 c. Beras
14. Ibu membeli cabai dipasar termasuk kegiatan...
a. Membeli
e. Distribusi
 b. Konsumsi
d. Produksi
15. Pemanfaatan lahan pertanian yang dilakukan petani disebut kegiatan ...
a. Pembaharuan
c. Pertanian
 b. Produksi
d. Distribusi

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian sumber daya alam
2. Sebutkan 2 contoh sumber daya alam
3. Jelaskan pengertian sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!
4. Sebutkan 2 jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
5. Bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam

Semoga Sukses...!

- 1) Segala sesuatu yang ada di alam baik yang berupa makhluk hidup (hewan) dan bukan makhluk hidup (tanah) serta dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui yang terdapat di daratan, lautan dan wilayah udara.
- Contoh: sapi, kerbau, ayam, babi, kambing, sapi, kerbau, ayam, ikan.
- 2) Tumbuhan (saguai, kelapa, padi, pisang), hewan (sapi, kerbau, kambing, ayam, ikan)
- 3) Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung kehidupan manusia yang dapat dipergunakan dalam waktu relatif pendek. Ketersediaan sumber daya alam tersedia dalam jumlah yang banyak sehingga dapat digunakan secara terus menerus.
- Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang memerlukan waktu yang sangat lama untuk regenerasi kondisi tersebut menyebabkan penggunaannya harus dibatasi bertujuan menghindari kelangkaan sumber daya alam.



5) Wijaya, Rostaritan dan Alindiyaher upaya sumberdaya alam tidak cepat habis


BERKEMAMPUAN SEDANG

TEST HASIL BELAJAR INDIVIDU

<p>Nama : <u>Anggoro Wijan A</u></p> <p>Kelas : <u>10^A</u></p> <p>No. Absen : <u>1 (2019)</u></p>	<p>Nilai</p> <p style="font-size: 2em; color: red;">76</p>
--	---

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Contoh sumber daya alam yang ada di suatu daerah, kecuali ...
 - a. Tanah yang subur
 - b. Pertambangan alam
 - c. Laut yang luas
 - d. Karyawan pabrik
2. Pada daerah dataran rendah, memiliki potensi sumber daya alam pertanian. Macam-macam lahan pertanian adalah ... kecuali ...
 - a. Lahan pertanian basah
 - b. Lahan pertanian kering
 - c. Lahan pertanian pasang surut
 - d. Lahan pertanian perkotaan
3. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, kecuali ...
 - a. Mengairi sawah
 - b. Pembangkit listrik tenaga air
 - c. memelihara ikan
 - d. Sarana olahraga air
4. Salah satu cara memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di daerah pertanian adalah ...



- b. Pasar
d. Bioskop
11. Kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghabiskan nilai guna disebut ...
a. Produksi
 Distribusi
b. Konsumsi
d. Menghasilkan
12. Sumber daya alam yang mudah diperbarui...
a. Batu Bara
c. Pohon
 Minyak Bumi
d. Gas
13. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui, kecuali...
a. Gas
c. Batu Bara
b. Minyak bumi
 Beras
14. Ibu membeli cabai dipasar termasuk kegiatan...
a. Membeli
 Distribusi
b. Konsumsi
d. Produksi
15. Pemanfaatan lahan pertanian yang dilakukan petani disebut kegiatan ...
a. Pembaharuan
c. Pertanian
 Produksi
d. Distribusi

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian sumber daya alam
2. Sebutkan 2 contoh sumber daya alam
3. Jelaskan pengertian sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!
4. Sebutkan 2 jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
5. Bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam

Semoga Sukses...!

1) Sumber daya yang ada di alam yang dapat menjadi hidup (baru) dan dapat menjadi hidup kembali (renewable) dan dapat digunakan oleh alam dan manusia yang meliputi sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

2) Tumbuhan (jagung, padi, kacang), hewan (sapi, ayam, ikan, ayam, dll)

3) Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang jumlahnya akan semakin berkurang karena sumber daya alam tersebut merupakan bagian dari alam yang jumlahnya terbatas.



7. Daging merupakan salah satu sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

- Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jujur!
1. Jelaskan pengertian sumber daya alam
 2. Sebutkan 2 contoh sumber daya alam
 3. Jelaskan pengertian sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui!
 4. Sebutkan 2 jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar
 5. Bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam

Semoga Sukses...!

1) Suatu kekayaan yang ada di alam yang bisa dimanfaatkan (sumber) dan bisa habis atau tidak habis, dan akan habis dan tidak habis di atas bumi yang berwujud di sekitar permukaan dan di bawah permukaan.
 Contoh nya: Candi budaya, hutan, batu bara, minyak bumi, dan lain-lain.

2) Sumber daya alam yang tidak akan habis akan tetapi sumber daya alam yang akan digunakan untuk hal yang berbeda-beda yang akan di gunakan dalam waktu tertentu. Jenis-jenis sumber daya alam yang tidak habis akan tetapi yang habis sangat cepat akan digunakan. Contoh hutan, mineral.
 Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang tidak akan tumbuh kembali yang sudah lama digunakan. Contoh: batu bara, minyak bumi, gas alam, dan lain-lain. Di sekitar kita juga banyak sumber daya alam yang dapat diperbarui.



LAMPIRAN 14.1 HASIL BELAJAR SISWA SECARA KELOMPOK
SIKLUS II

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : *malwaR*

Nama Anggota :
 1. No. *Divo*
 2. No. *Fungki*
 3. No. *Jebya*
 4. No. *gilang*
 5. No. *Riski A*

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju		✓	
2	Membeli buku tulis		✓	
3	Menangkap ikan			✓
4	Menjual sayur-sayuran		✓	
5	Memakai sepatu baru	✓		
6	Merawat orang sakit		✓	
7	Mengatur lalu lintas		✓	
8	Mengajar anak-anak SD		✓	
9	Makan nasi			✓
10	Minum susu			✓

Selamat Mengerjakan

B = 3
S = 7

70

lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : maiahaei

Nama Anggota : 1. No. JITO
 2. No. Esa
 3. No. Yurika
 4. No. Wafa
 5. No. Farma

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju	✓		
2	Membeli buku tulis			✓
3	Menangkap ikan	✓		
4	Menjual sayur-sayuran		✓	
5	Memakai sepatu baru			✓
6	Merawat orang sakit		✓	
7	Mengatur lalu lintas			✓
8	Mengajar anak-anak SD		✓	
9	Makan nasi			✓
10	Minum susu			✓

B=7
S=3

Selamat Mengerjakan



lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : Bunga Teratai

Nama Anggota :
 1. No. Femi
 2. No. Salwa
 3. No. Nikka
 4. No. Shinta
 5. No. Denes

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju		✓	
2	Membeli buku tulis			✓
3	Menangkap ikan	✓		
4	Menjual sayur-sayuran		✓	
5	Memakai sepatu baru			✓
6	Merawat orang sakit		✓	
7	Mengatur lalu lintas		✓	
8	Mengajar anak-anak SD		✓	
9	Makan nasi			✓
10	Minum susu			✓

B-6
S-4

Selamat Mengerjakan



lembar kerja kelompok

Nama Kelompok : regu anggrek

Nama Anggota : 1. No. Ika

2. No. Dika

3. No. Iin

4. No. ARYA Z

5. No. ARYA H

Diskusikan soal di bawah ini bersama teman kelompokmu!

1. Isilah (centang) tabel berikut ini dengan informasi yang benar!

No	Jenis kegiatan ekonomi	Produksi	Distribusi	Konsumsi
1	Menjahit baju	✓		
2	Membeli buku tulis			✓
3	Menangkap ikan	✓		
4	Menjual sayur-sayuran		✓	
5	Memakai sepatu baru			✓
6	Merawat orang sakit	✓		
7	Mengatur lalu lintas		✓	
8	Mengajar anak-anak SD	✓		
9	Makan nasi			✓
10	Minum susu			✓

B29
S:1

Selamat Mengerjakan

LAMPIRAN 14.2 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

BERKEMAMPUAN TINGGI

LEJER HASIL BELAJAR INDIVIDU

	Nilai							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>SPESIALISASI Jember</td> </tr> <tr> <td>Kelas</td> <td>V^a</td> </tr> <tr> <td>No. Absen</td> <td>2</td> </tr> </table>	Nama	SPESIALISASI Jember	Kelas	V ^a	No. Absen	2	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; font-size: 2em;">92</td> </tr> </table>	92
Nama	SPESIALISASI Jember							
Kelas	V ^a							
No. Absen	2							
92								

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencapai penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut

a. Kegiatan produksi	c. Kegiatan distribusi
<input checked="" type="checkbox"/> b. Kegiatan ekonomi	d. Kegiatan konsumsi

Dalam yang pertumbuhannya barang baik atau memiliki kegiatan ekonomi yang

a. Bertambah baik

b. Berkurang

c. Tidak berkembang

d. Tidak stabil

2. Dalam kegiatan produksi, orang menggunakan barang dan jasa. Berikut ini termasuk kegiatan produksi adalah

a. Menjual jasa

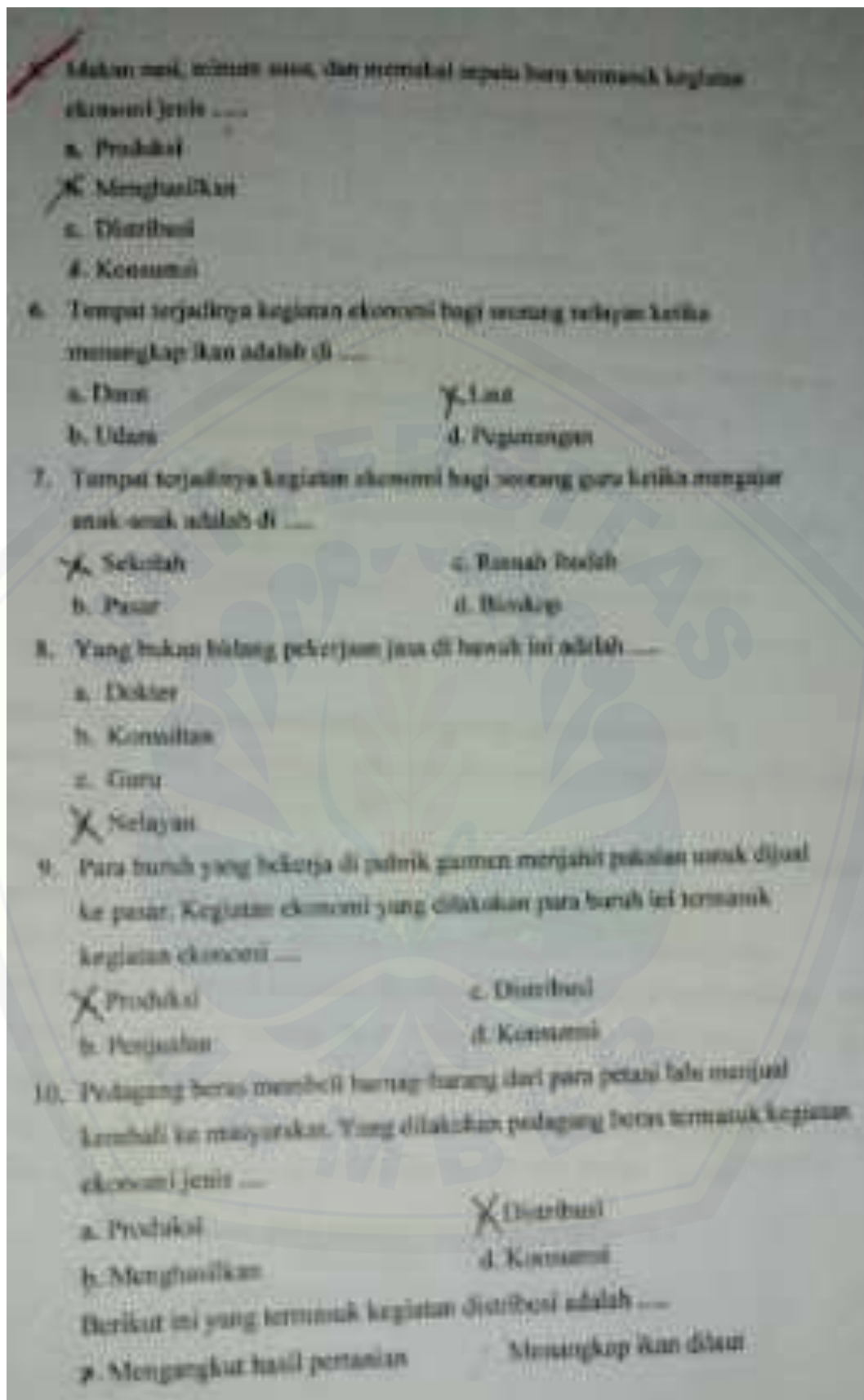
b. Menjual sayur

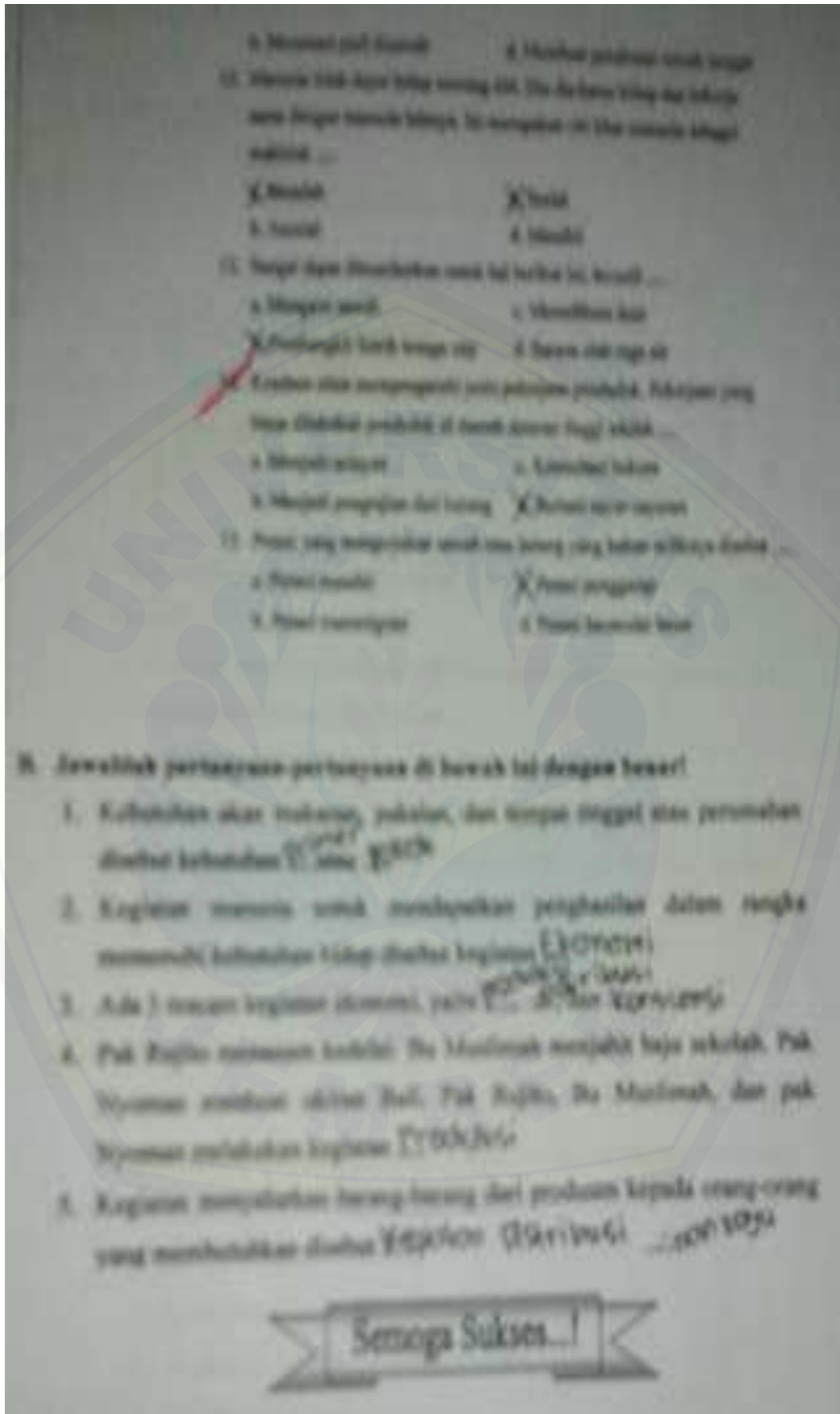
c. Berdagang sayuran

d. Mengirim hasil bumi

3. Berikut ini bukan merupakan kebutuhan pokok

<input checked="" type="checkbox"/> a. Makanan dan obat	c. Makanan
b. Pakaian	d. Perumahan





BERKEMAMPUAN SEDANG

TEST HASIL BELAJAR INDIVIDU

Nama : <u>Anggunzoni Lely Ai</u>	Nilai <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: 0 auto;">30</div>
Kelas : <u>IV^A</u>	
No. Absen : <u>1</u>	

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

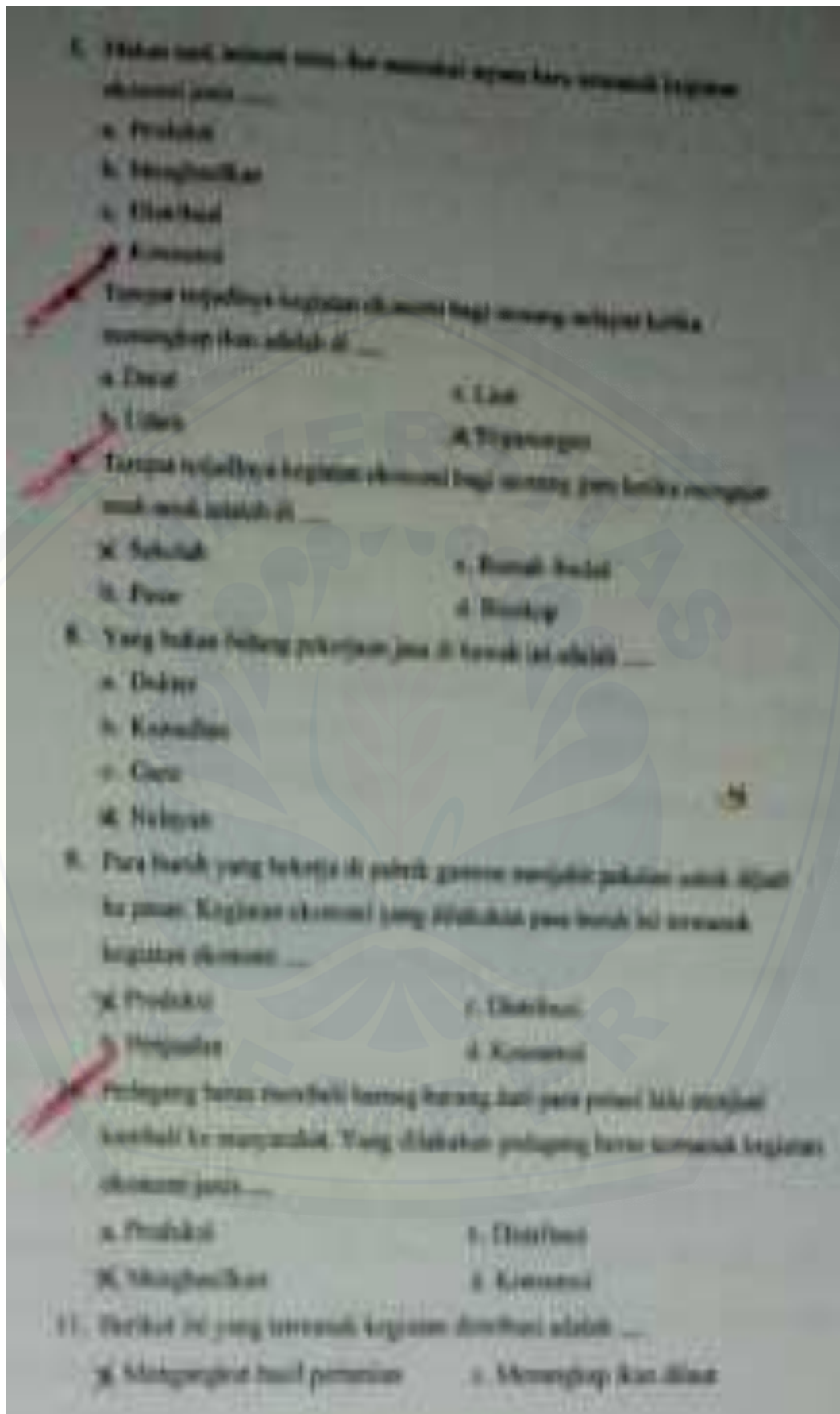
1. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut
a. Kegiatan produksi
b. Kegiatan ekonomi
c. Kegiatan distribusi
d. Kegiatan konsumsi
2. Daerah yang pembangunannya berjalan baik akan memiliki kegiatan ekonomi yang
a. Berjalan baik
b. Terbelakang
c. Tidak berkembang
d. Dikendalikan pihak swasta
3. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Berikut ini termasuk kegiatan produksi adalah
a. Membuat tahu
b. Membeli sepatu
c. Berdagang sayuran
d. Mengirim hasil bumi
4. Berikut ini bukan merupakan kebutuhan pokok
a. Rekreasi ke Bali
b. Pakaian
c. Makanan
d. Perumahan

- k. Menanam padi di sawah d. Membuat perahu dari bambu
12. Manusia tidak dapat hidup tanpa air. Dia dan semua makhluk lain bekerja sama dengan manusia lainnya. Ini merupakan ciri khas manusia sebagai makhluk
- a. Beradab w. Sosial
b. Asimil d. Mandiri
13. Sungai dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, kecuali
- a. Mengairi sawah z. Menyalurkan ikan
b. Pembangkit listrik tenaga air d. Sarana olah raga air
14. Kondisi alam mempengaruhi jenis pekerjaan penduduk. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk di daerah dataran tinggi adalah
- a. Menjadi nelayan u. Kumpul di bakam
b. Menjadi pengrajin dari kerang w. Bertani sayur-sayuran
15. Petani yang mengerjakan sawah atau ladang yang bukan miliknya disebut
- a. Petani mandiri c. Petani penggarap
b. Petani transmigrasi d. Petani bermodal besar

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Kebutuhan akan makanan, pakaian, dan tempat tinggal atau perumahan disebut kebutuhan ^{primer} atau ^{dasar}.
2. Kegiatan manusia untuk mendapatkan penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut kegiatan ^{ekonomi}.
3. Ada 3 macam kegiatan ekonomi, yaitu ^{produksi}, ^{distribusi} dan ^{konsumsi}.
4. Pak Rujito menanam kedelai. Bu Muslimah menjahit baju sekolah. Pak Nyoman membuat ukiran Bali. Pak Rujito, Bu Muslimah, dan pak Nyoman melakukan kegiatan ^{produksi}.
5. Kegiatan menyalurkan barang-barang dari produsen kepada orang-orang

Semoga Sukses...!



b. Menanam padi di sawah
 d. Membuat pentanah rumah tangga

12. Manusia tidak dapat hidup seorang diri. Dia dan hewan tidak dan berkepentingan dengan manusia lainnya. Ini merupakan ciri Manu manusia sebagai makhluk ...
 a. Sosial
 b. Asejial
 c. Sosial
 d. Masial

13. Sangat dapat dimanfaatkan untuk hal berikut ini, kecuali ...
 a. Menggali sawah
 c. Memelihara ikan

14. Pembangkit listrik tenaga air
 d. Baras ulah tapan air

14. Kebutuhan dalam mempelajari jenis pekerjaan penduduk. Pekerjaan yang biasa dilakukan penduduk di daerah dataran tinggi adalah ...
 a. Menjadi nelayan
 c. Konsultasi hutan

15. Menjadi pengrajin dal kerang
 d. Bertani sayur-sayuran

15. Petani yang mengerjakan sawah atau ladang yang bukan miliknya disebut ...
 a. Petani mandiri
 c. Petani penggarap

b. Petani transmigrasi
 d. Petani bermodal besar

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Kebutuhan akan makanan, pakaian, dan tempat tinggal atau perumahan disebut kebutuhan ... atau ...
 kebutuhan ^{kebutuhan} ^{dasar}

2. Kegiatan manusia untuk mendapatkan penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut kegiatan Ekonomi

3. Ada 3 macam kegiatan ekonomi, yaitu produksi dan konsumsi

4. Pak Rajito menanam kedelai. Bu Muslimah menjahit baju sekolah. Pak Nyoman membuat ukiran Bali. Pak Rajito, Bu Muslimah, dan pak Nyoman melakukan kegiatan Produksi

5. Kegiatan memvalutkan barang-barang dari produsen kepada orang-orang

LAMPIRAN 15.1 REKOGNISI TIM SKOR SIKLUS I

REKOGNISI TIM SIKLUS I

NO	KELOMPOK	ANGGOTA	SKOR SIKLUS I	PENGHARGAAN
1	ANGGREK	Ike Susilowati	100	TIM BAIK
		Delia Putri Pambayun		
		Iin Marifatus Aisyah		
		Aryahita Putra Slrindya		
		Aryanzani Khilmi Musaffa		
2	MAWAR	Ahmad Sudibyo Hadi Subroto	30	-
		Fungky Fanes Bionika		
		Mohamad Riski Prasetyo		
		Mohamad Riski Andreansyah		
		Gilang Pungky Wijaya		
		M. Adheyel za cholida yahya		
3	TERATAI	Femi Putri Widiyanti	100	TIM BAIK
		Salwa Sejiwa Subagyo		
		Milka Ipsi Azizah		
		Shinta Amalia		
		Denes Hibran Himawa		
4	MATAHARI	Faiz Fauziah	95	-
		Tytov Ardhyantsyah		
		Fatma Khilqotul Muminah		
		Yurika Safa Amindia		
		Vera Kusuma Dewi		

LAMPIRAN 15.2 REKOGNISI TIM SKOR SIKLUS II

REKOGNISI TIM SIKLUS II

NO	KELOMPOK	ANGGOTA	SKOR SIKLUS II	PENGHARGAAN
1	ANGGREK	Ike Susilowati	90	TIM BAIK
		Delia Putri Pambayun		
		Iin Marifatun Aisyah		
		Aryahita Putra Slrindya		
		Aryanzani Khilmi Musaffa		
2	MAWAR	Ahmad Sudiby Had Subroto	30	-
		Fungky Fanes Bionika		
		Mohamad Riski Prasetyo		
		Mohamad Riski Andreansyah		
		Gilang Pungky Wijaya		
		M. Adheyel za cholidah yaha		
3	TERATAI	Femi Putri Widiyanti	60	-
		Salwa Sejiwa Subagyo		
		Milka Ipsi Azizah		
		Shinta Amalia		
		Denes Hibran Himawa		
4	MATAHARI	Faiz Fauziah	70	-
		Tyov Ardhyantsyah		
		Fatma Khilqotul Muminah		
		Yurika Safa Amindia		
		Vera Kusuma Dewi		

LAMPIRAN 16. PIAGAM PENGHARGAAN



LAMPIRAN 17. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



Gambar 1. Penyampaian materi melalui proyektor



Gambar 2. Guru membimbing diskusi dalam kelompok heterogen



Gambar 3. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya didepan kelas



Gambar 4. Siswa melakukan game dam tournament kelompok homogen

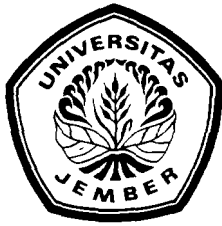


Gambar 5. Kelompok yang mendapatkan piagam penghargaan



Gambar 6. Siswa mengerjakan soal tes hasil belajar

LAMPIRAN 18. SURAT IJIN 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 Faks: 0331-334988

Laman: www.fkip.unej.ac.id

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

Yth. Kepala SDN 4 Siliragung
Siliragung - Banyuwangi

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

Nama : Barbara Dwi Arisandi
NIM : 100210204072
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV dalam Pembelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi Tahun Ajaran 2014/2015.

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.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001

LAMPIRAN 19. SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN SILIRAGUNG

SD NEGERI 4 SILIRAGUNG

Jalan GATOT SUBROTO Nomor 23 SILIRAGUNG 68488

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/ 91/ 413.17/ 20523174/ 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SUWARNO S. Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
NIP : 19590728 198010 1 004
Unit Kerja : SDN 4 Siliragung

Menerangkan bahwa:

Nama : Barbara Dwi Arisandi
NIM : 100210204072
Fakultas/ Prodi : FKIP/ PGSD Universitas Jember

Telah melakukan penelitian di SDN 4 Siliragung Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi mulai dari bulan Juli 2014 – bulan Februari 2015 dalam rangka tugas skripsi.

\Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 25 Februari 2015

Kepala Sekolah
Suwarno S. Pd.
NIP. 19590728 198010 1 004

LAMPIRAN 20. IDENTITAS PENELITI

IDENTITAS DAN PENGESAHANSKRIPSI



1. a. Judul Penelitian : Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil Belajar Siswa Kelas IVA Mata Pelajaran IPS pokok bahasan Sumber Daya Alam di SDN 4 Siliragung Banyuwangi
- b. Bidang Penelitian : Pendidikan
2. Peneliti
 - a. Nama : Barbara Dwi Arisandi
 - b. Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi / 2 Juli 1990
 - c. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - d. Agama : Islam
 - e. NIM : 100210204072
 - f. Jurusan / Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD
 - g. Nama Ayah : Madhe Suwito Hadyantoko
 - h. Nama Ibu : Painten
 - i. Alamat asal : Dusun Sumber Bening Rt 04 Rw 06 Desa Kesilir
Kecamatan Siliragug Kabupaten Banyuwangi
 - j. Alamat di jember : Jalan Bangka 2 No 2 Jember
 - k. telp : 081320265242
 - l. Tahun Angkatan : 2010
 - m. Fakultas : KIP (Keguruan dan Ilmu Pendidikan)
3. Pembimbing
 - a. Dosen Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd
 - b. Dosen pembimbing II : Drs. Sihono, M.Pd.
4. Lokasi Penelitian : SDN 4 Siliragung Banyuwangi
5. Lama Penelitian : 9 hari (18 Februari - 26 Februari 2015)
6. Sumber Dana : Mandiri