



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS TEMA PERMAINAN PADA SISWA KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG

SKRIPSI

Oleh

**Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120**

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



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS TEMA PERMAINAN PADA SISWA KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG

SKRIPSI

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

Oleh
Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120

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

PERSEMBAHAN

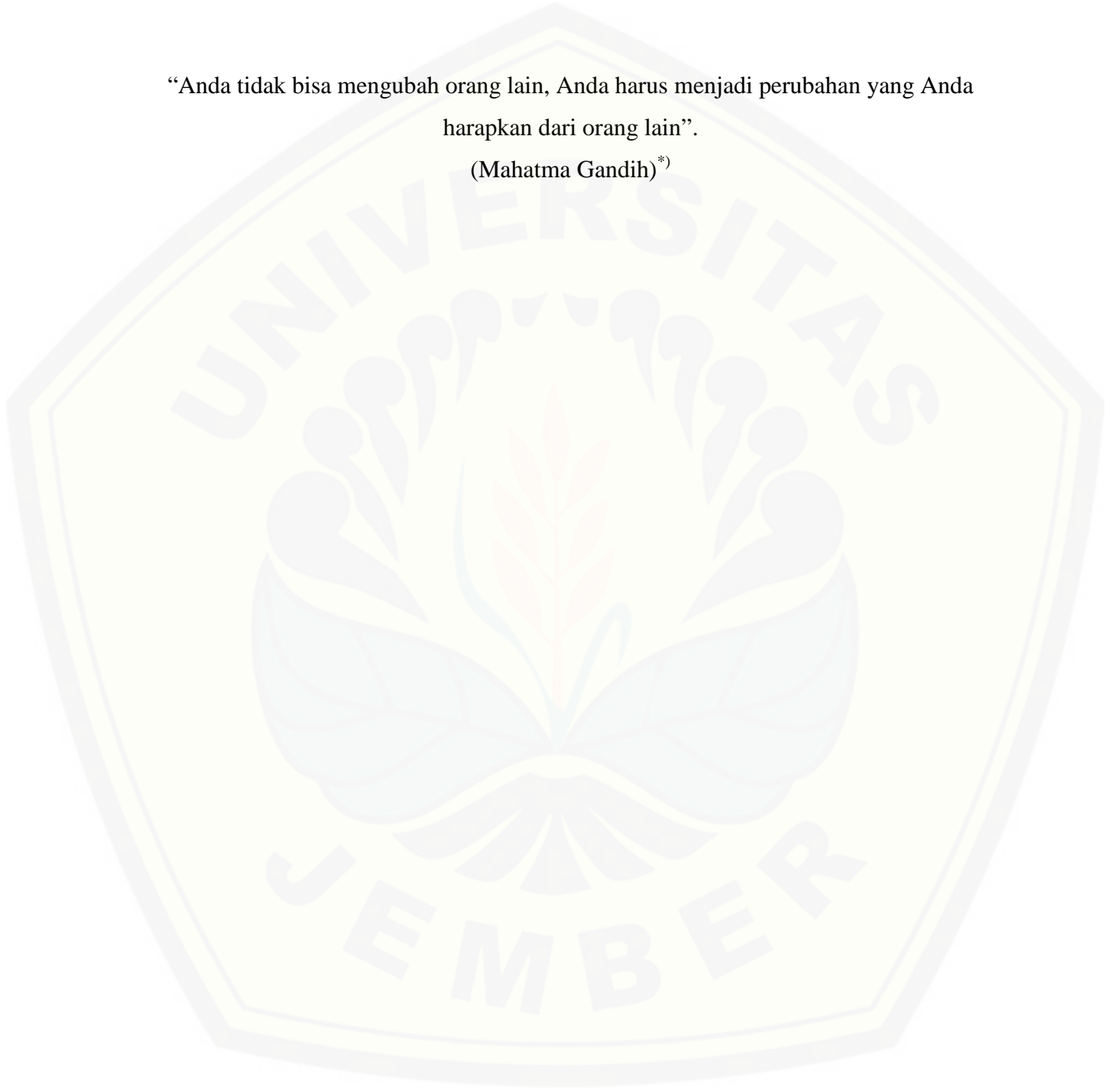
Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Allah Swt yang telah memberikan berkah dan hidayah-Nya.
2. Ibuku Umiyati, Ayahku Slamet Samsul Arifin, terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang, kesabaran, doa, dan dukungan yang tiada hentinya diberikan kepadaku.
3. Guru-guruku sejak TK sampai SMA dan dosen-dosenku Terhormat yang telah memberikan ilmu serta membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

MOTTO

“Anda tidak bisa mengubah orang lain, Anda harus menjadi perubahan yang Anda harapkan dari orang lain”.

(Mahatma Gandih)^{*)}



^{*)} Sugiyanto. 2013. *Koleksi Motto Skripsi*. [http://kumpulan motto skripsi.htm](http://kumpulan_motto_skripsi.htm). [10 Juni 2015]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ainul Yulia Mawaddah

NIM : 110210204120

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 12 Juni 2015

Yang menyatakan,

Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120

SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS TEMA PERMAINAN PADA SISWA KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG

Oleh
Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS TEMA PERMAINAN PADA SISWA KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : **Ainul Yulia Mawaddah**
NIM : **110210204120**
Angkatan tahun : **2011**
Daerah Asal : **Lumajang**
Tempat, tanggal lahir : **Lumajang, 23 Juli 1993**
Jurusan/ program : **Ilmu Pendidikan/ PGSD**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Rahayu, M. Pd

NIP 19531226 198203 2 001

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP 19561003 198212 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Jumat

tanggal : 12 Juni 2015

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP 19580614 198702 2 001

Anggota I,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP 19561003 198212 2 001

Anggota II,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.

NIP 19540712 1980003 1 005

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP 19531226 198203 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Ainul Yulia Mawaddah; 110210204120; 2015; 73 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Guru dituntut merealisasikan kemampuannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Pemilihan strategi dalam proses pembelajaran IPS sangat diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik dan lebih efektif, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil observasi awal yaitu data angket, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang diketahui, bahwa motivasi dan hasil belajar masih tergolong rendah. Guru belum mengoptimalkan metode yang telah digunakan, kurang memberikan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan sehingga pembelajaran kurang berkesan dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan di lapangan, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang . Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah perolehan skor rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa mencapai kategori tinggi.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 47,1, meningkat menjadi 56,1 (kategori cukup) pada siklus I, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 86,6 (kategori sangat tinggi). Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 59,3 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60 (kategori cukup baik) dan pada siklus II meningkat menjadi 81,1 (kategori sangat baik). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu saran yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bagi guru kelas yaitu diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Torunament* (TGT) dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru kelas sebaiknya memberikan varian baru, inovatif, serta kreatif dalam mengemas pembelajaran. Saran bagi peneliti lain yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi yang berbeda.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang selalu tercurahkan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad Saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang”. Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Dra. Rahayu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
6. Dra. Yayuk Mardiaty, M.A., selaku Dosen Pembahas;
7. Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum., selaku Dosen Penguji;
8. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SD Negeri Yosowilangun Lor 01 Lumajang yang telah memberikan izin penelitian;
9. keluarga besarku Achmad Hanafi, Puguh Dian Palupi serta calon imamku Ahmad Firman Wardani yang selalu membantu kelancaran perkuliahanku;

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

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

Jember, 12 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	8
2.1.1 Hakikat dan Pengertian IPS SD	8
2.2 Model <i>Cooperative Learning</i>	10
2.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif	11
2.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif	12
2.5 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournaments</i>	

(TGT)	13
2.6 Motivasi Belajar Siswa	16
2.6.1 Pengertian Motivasi Belajar	16
2.6.2 Motivasi Belajar	17
2.6.3 Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar	21
2.6.4 Unsur-Unsur Motivasi Belajar	23
2.7 Hasil Belajar	24
2.8 Penelitian yang Relevan.....	26
2.9 Kerangka Berpikir.....	28
2.10 Hipotesis Tindakan	30
BAB III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.2 Subjek Penelitian	31
3.3 Definisi Operasional	32
3.3.1 Model Pembelajaran TGT	32
3.3.2 Motivasi Belajar	32
3.3.3 Hasil Belajar	32
3.4 Jenis Penelitian	33
3.5 Rancangan Penelitian	33
3.6 Prosedur Penelitian	35
3.6.1 Model Pembelajaran Pra Siklus	35
3.6.2 Siklus I	35
3.6.3 Siklus II	38
3.7 Metode Pengumpulan Data	38
3.7.1 Metode Observasi	38
3.7.2 Metode Wawancara	38
3.7.3 Metode Angket	38
3.7.4 Metode Tes	39

3.7.5 Metode Dokumentasi	39
3.8 Analisis Data	39
3.8.1 Analisis motivasi belajar siswa	39
3.8.2 Analisis hasil belajar siswa	41
BAB IV. METODE PENELITIAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Pra Siklus	43
4.1.2 Siklus I	48
4.1.3 Siklus II	54
4.2 Analisis Data	59
4.2.1 Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	59
4.2.2 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa	62
4.3 Hasil Wawancara	64
4.4 Pembahasan	65
4.5 Temuan Peneliti	68
BAB V. PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	13
3.1 Aspek yang diamati pada indikator motivasi	40
3.2 Skor pilihan jawaban pada indikator motivasi	40
3.3 Kriteria Motivasi Belajar Siswa	41
3.4 Kriteria Hasil Belajar Siswa	42
4.1 Jadwal Penelitian	43
4.2 Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	44
4.3 Kriteria Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	45
4.4 Kriteria Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	46
4.5 Motivasi Belajar Siswa Siklus I	49
4.6 Kriteria Motivasi Belajar Siswa Siklus I	50
4.7 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus I	51
4.8 Motivasi Belajar Siswa Siklus II	55
4.9 Kriteria Motivasi Belajar Siswa Siklus II	56
4.10 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus II	57
4.11 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I	59
4.12 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II	60
4.13 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pra siklus, Siklus I, Siklus II	60
4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus ke Siklus I	62
4.15 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II	62
4.16 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	63
4.17 Peningkatan Skor Rata-rata secara Klasikal Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Aturan dan Prosedur <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	15
2.2 Pembagian Kelompok Tournament menurut Slavin	16
2.3 Bagan Kerangka Berfikir	29
3.1 Skema Penelitian Hopkins	34
4.1 Diagram Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	45
4.2 Diagram Kriteria Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	46
4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	46
4.4 Diagram Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I	50
4.5 Diagram Kriteria Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I.....	51
4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I	52
4.7 Diagram Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II	56
4.8 Diagram Kriteria Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II.....	57
4.9 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	58
4.10 Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus ke siklus I	59
4.11 Diagram peningkatan motivasi belajar siswa siklus I ke siklus II	60
4.12 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	61
4.13 Diagram peningkatan hasil belajar siswa pra siklus ke siklus I	62
4.14 Diagram peningkatan hasil belajar siswa siklus I ke siklus II	63
4.15 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	63
4.16 Diagram Peningkatan Skor Rata-Rata Secara Klasikal Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	74
B. Pedoman Pengumpulan Data	76
C. Daftar Nama Siswa	78
D. Pembentukan Kelompok	79
E. Pedoman Pengisian Angket Motivasi Belajar	80
F. Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa	82
F.1 Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Pra Siklus	82
F.2 Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siklus I.....	85
F.3 Hasil Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siklus II	88
G. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	91
H. Hasil Wawancara Sesudah Tindakan	95
I. Hasil Belajar	99
I.1 Hasil Belajar Pra Siklus	99
I.2 Hasil Belajar Siklus I	102
I.3 Hasil Belajar Siklus II	105
J. Hasil Observasi KBM	108
K. RPP Pra Siklus	111
L. RPP Siklus I	116
M. Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus I	123
N. Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus I	124
O. RPP Siklus II	125
P. Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus II	132
Q. Kunci Jawaban Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus II	133
R. Kisi-kisi Soal	134
R.1 Kisi-kisi Soal Siklus I	134
R.2 Kisi-kisi Soal Siklus II	135

S. Tes Hasil Belajar Siklus	136
S.1 Tes Hasil Belajar Siklus I	136
S.2 Tes Hasil Belajar Siklus II	139
T. Kunci Jawaban	142
T.1 Kunci Jawaban Siklus I	142
T.2 Kunci Jawaban Siklus II	143
U. Pedoman Penskoran	145
U.1 Pedoman Penskoran	145
U.2 Pedoman Penskoran	146
V. Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	147
V.1 Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Siklus I	147
V.2 Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Siklus II	150
W. Kunci Jawaban Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	153
W.1 Kunci Jawaban Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Siklus I	153
W.2 Kunci Jawaban Kartu Kuis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Siklus II	157
X. Sampel Tes Hasil Belajar	160
X.1 Hasil tes belajar secara kelompok pada siklus I	160
X.2 Hasil tes belajar secara individu pada siklus I	162
X.3 Hasil tes belajar secara kelompok pada siklus II	164
X.4 Hasil tes belajar secara individu pada siklus II	166
Y. Piagam Penghargaan	168
Z. Foto Kegiatan Penelitian	169
AA. Surat Izin Penelitian	172
BB. Surat Keterangan Sesudah Penelitian	173
CC. Biodata Peneliti	174

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan akan menentukan kualitas manusia dalam kehidupan. Pentingnya pendidikan bagi kehidupan masyarakat menjadikan pendidikan sebagai suatu hal yang wajib untuk diselenggarakan dalam suatu negara. Setiap negara mempunyai tujuan pendidikan sesuai dengan nilai-nilai kehidupan yang sedang diperjuangkan untuk kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pemerintah melakukan berbagai penataan yang dituangkan dalam PP Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah yang bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Mulyasa, 2013:23). Pendidikan nasional mempunyai visi makro yaitu terwujudnya masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru dengan tatanan kehidupan yang sesuai amanat proklamasi Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui proses pendidikan dengan mengusahakan lembaga pendidikan menjadi pusat peradaban.

Pendidikan berperan penting dalam pembentukan karakter anak bangsa di masa depan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui berbagai cara,

antara lain melalui peningkatan kualifikasi pendidik, pelatihan pendidikan, atau dengan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dan non-pembelajaran secara profesional lewat penelitian tindakan secara terkendali. Ditegaskan dalam UU. No. 14/2005 bahwa guru harus memiliki empat macam kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi personal, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.

Para pendidik memfokuskan perhatian pada penyediaan pendidikan terbaik bagi anak-anak yang bermasalah dalam belajar dengan menganjurkan pengembangan program khusus bagi anak-anak seperti ini yang kemudian menempatkan mereka secara terpisah dari kelas-kelas reguler. Rendahnya mutu pendidikan memerlukan penanganan secara menyeluruh, karena dalam suatu bangsa, pendidikan memegang peranan yang amat penting dan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Mulyasa, 2013:13). Berbagai usaha diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan mendatang. Salah satunya melalui penyempurnaan kurikulum. Mulyasa (2010:22) mendefinisikan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar, dan hasil belajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai KD dan tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan nasional tersebut, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan jaman perwujudan masyarakat tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing – masing (Mulyasa, 20013:3). Adanya kurikulum resmi diharapkan seorang guru dapat merumuskan bahan sesuai dengan apa yang telah diprogramkan, dengan demikian fungsi kurikulum bagi guru ialah sebagai pedoman dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari di sekolah.

Sekolah dituntut untuk berupaya mengembangkan kemampuan murid sehingga semua murid dapat berkembang seoptimal mungkin sesuai kemampuan masing-masing baik secara emosional, intelektual maupun sosial. Untuk meningkatkan perubahan tersebut, dapat melalui penyampaian pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting di SD, SMP, dan SMA. Hal tersebut akan terwujud apabila pembelajaran telah berlangsung dengan baik. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Selain dari siswa, faktor yang terpenting adalah dari cara pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswanya.

Penyampaian pelajaran IPS dilakukan oleh guru yang menyangkut tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Semua guru dalam mengajar mempunyai tujuan, yaitu agar murid dapat memahami materi yang telah disampaikan. Pemahaman tentang materi yang telah diterima oleh siswa merupakan pencapaian dari aspek kognitif yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar, sedangkan dalam proses pembelajarannya juga dapat dilihat dari keaktifan, serta kebiasaan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang merupakan pencapaian dari aspek afektif. Pendidikan IPS selama ini hanya tampak dari kemampuan siswa menghafal fakta. Hal itu terlihat ketika guru dalam menyajikan materi masih menggunakan cara pengajaran tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak memahami secara mendalam substansi materinya (Nurhadi dkk, 2004:3 dalam PJJ ICT).

Manusia berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru, dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif atau mental. Adanya persoalan-persoalan sedemikian, manusia harus mengembangkan skema pikiran lebih umum atau rinci (*Jean Piaget dalam Teori adaptasi Kognitif*). Jadi struktur kognisi itu dapat berubah sesuai dengan kemampuan dan upaya individu itu sendiri. Guru harus bisa memotivasi siswa agar kemampuan dan upaya individu yang dimiliki terealisasi secara optimal dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa (Sardiman, 2001:84-85). Situasi belajar sesuai dengan keadaan siswa yang gemar bermain secara berkelompok harus dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih membangkitkan semangat siswa.

Pembelajaran yang demikian akan membuat siswa belajar sambil bermain serta dapat bekerja sama untuk memperoleh nilai terbaik dengan kelompoknya.

Namun demikian, banyak dijumpai bukti yang menunjukkan bahwa mutu proses pembelajaran di sekolah kurang efektif dan menyenangkan sehingga perlu adanya inovasi berbagai strategi pendekatan agar tujuan utama peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai secara optimal. Guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode dalam mengajar. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih pusat pada murid (*student centered*). Perubahan tersebut dimaksudkan memperbaiki proses maupun hasil pendidikan. Hasil wawancara dengan guru dan siswa di SD Negeri Yosowilangun Lor 01 Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang pada hari Rabu, tanggal 10 Desember 2014 menunjukkan bahwa siswa kurang semangat untuk belajar IPS, dikarenakan tidak adanya inovasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan siswa, guru cenderung menggunakan cara konvensional tanpa melibatkan peran aktif siswa. Sarana dan prasarananya juga masih menggunakan LKS meskipun ada buku penunjang, siswa tetap memperlihatkan suasana belajar yang kurang semangat, begitu juga dengan guru yang kurang memberikan motivasi terhadap siswa, hal ini akan mempengaruhi mutu pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Desember 2014, jumlah siswa kelas III Yosowilangun Lor 01 Lumajang sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan (Lampiran C). Ditemukan pada observasi tersebut, motivasi belajar siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 masih tergolong kurang begitu terlihat. Hal ini didukung dari data hasil observasi dan wawancara siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang (Lampiran F.1, G.1 dan I.1). Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyerap materi-materi untuk mata pelajaran IPS. Pernyataan tersebut juga didukung berdasarkan data dokumentasi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS siswa yang masih di bawah KKM. Persentase nilai dari siswa yang tidak mencapai KKM (nilai < 70 yaitu 83,3 %

atau sebanyak 20 siswa dari total 24 siswa. Sisanya sebanyak 16,7 % atau sebanyak 4 siswa sudah mencapai KKM (Lampiran I.1).

Berdasarkan hasil obsevasi tersebut, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS di kelas III SD Negeri Yosowilangun Lor 01 Lumajang dimungkinkan (1) Siswa cenderung kurang mengerti dalam melaksanakan tanggung jawab kelompok yang diberikan (2) kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran yang menghasilkan pengetahuan siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan, (3) Tidak adanya insentif berupa reward atau hukuman, (4) Rendahnya prestasi siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dimungkinkan siswa kurang memotivasi diri sehingga kurang menumbuhkan semangat untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Berpedoman pada kenyataan tersebut, untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus dicari pemecahannya dengan menggunakan model pembelajran inovatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu alternatif untuk pemecahan yaitu dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Diupayakan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok maupun individu serta mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* ini. Penerapan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tindakan alternatif yang kiranya dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa untuk lebih semangat belajar.

TGT adalah jenis pembelajaran kooperarif dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan tournament akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan menjadi penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan sedangkan siswa diharapkan ikut ambil bagian serta menentukan arah yang hendak dicapai sehingga akan melahirkan prestasi dan hasil belajar yang baik, Slavin (dalam Yusron, 2005:163).

Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah diuraikan di muka, maka dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti berkeinginan meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS kelas III di SD Negeri Yosowilangun Lor 01 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemilihan masalah, peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang ?
- 1.2.2 bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1.3.1 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.
- 1.3.2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan penggunaan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS maka penelitian diharapkan dapat bermanfaat :

- 1.4.1 bagi siswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan memotivasi kreatifitas berfikir mereka dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran IPS;
- 1.4.2 bagi tenaga pendidik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman, motivasi sekaligus perbaikan dalam pembelajaran sehingga kemampuan dalam mengelolanya menjadi baik;
- 1.4.3 bagi pihak sekolah, dapat memberikan sumbangan pemikiran serta pengetahuan dalam upaya meningkatkan model serta motivasi belajar;
- 1.4.4 bagi peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi yang berbeda.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan beberapa kajian teori yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu 1) hakikat dan pengertian IPS, 2) *model Cooperative Learning*, 3) tujuan pembelajaran kooperatif, 4) langkah-langkah *Cooperative Learning*, 5) model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*, (6) motivasi belajar, 7) hasil belajar, 8) penelitian yang relevan, 9) kerangka berfikir, 10) hipotesis tindakan.

2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

2.1.1 Hakikat IPS dan Pengertian IPS

Dilihat dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana dunia pendidikan selalu tertinggal dibandingkan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat, maka IPS diperlukan sebagai wadah perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran. IPS oleh para pendirinya secara sengaja diciptakan dan dibina ke arah menuntun generasi muda mampu hidup dalam alamnya (jaman dan lingkungannya) dengan bekal pengetahuan yang baru. Berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah. IPS disebut sebagai bidang studi “baru”, karena cara pandangnya bersifat terpadu. Hal tersebut mengandung arti bahwa IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (1996:4) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pempusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material kajian yang sama yaitu manusia.

Mulyono Tj. (1980:8) memberi batasan IPS bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (dalam PJJ ICT , 1996:4), bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Jelas bahwa IPS adalah merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam batasan-batasan disiplin ilmu yang ada. Artinya, bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Jadi sebenarnya IPS berinduk kepada ilmu-ilmu sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep dan prinsip yang ada dan berlaku pada ilmu-ilmu sosial. Ilmu sosial dengan bidang keilmuannya dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS. Jadi alasan mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar adalah sebagai berikut :

- a. agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki menjadi lebih bermakna.
- b. agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- c. agar siswa dapat mempertinggi toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia.

Sesuai dengan kurikulum 2004 untuk anak tingkat Sekolah Dasar (SD) dinyatakan bahwa pengetahuan sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk :

- a. mengajarkan konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- b. mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan sosial.
- c. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global (Hidayati, 2008 : 1 - 24).

2.2 Model *Cooperative Learning*

Apa yang membuat kelompok kerja berjalan? Penelitian yang menyelidiki mengenai pertanyaan ini telah mengungkapkan variasi yang sangat banyak dari model-model teoritis yang dapat menjelaskan keunggulan pembelajaran kooperatif , Slavin,1992, 1993 (dalam Yusron, 2005:34-36). Salah satu teorinya yaitu Teori Kognitif, dimana teori ini menekankan pada pengaruh dari kerja sama itu sendiri, apakah kelompok tersebut mencoba meraih tujuan kelompoknya atau tidak.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2011: 45-46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*” (Rusman, 2011: 202). Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.

Slavin (2008:8) mengemukakan bahwa *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen dari segi gender, etnis dan kemampuan akademik, kemudian secara bersama-sama saling berkontribusi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah ketergantungan positif antar peserta didik, interaksi tatap muka (interaksi edukatif), tanggung jawab pribadi terhadap kelompok serta keterampilan dalam berkomunikasi dalam kelompok. Hasil belajar diperoleh dari *sharing* antara teman, antar kelompok, dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Guru disarankan agar membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen. Pencapaian prestasi oleh suatu kelompok ditekankan pada pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (dalam Trianto 2009:67) beberapa variasi dalam model *Cooperative Learning*:

- a. *Student Teams Achievement Devision* (STAD)
- b. Tim Ahli (Jigsaw)
- c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
- d. *Think – Pair – Share* (TPS)
- e. *Numbered Head Together* (NHT)
- f. *Teams Games Tournament* (TGT)

Jadi, model kooperatif (*Cooperative learning*) adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Berdasarkan dari variasi model *cooperative learning* diatas, peneliti memilih menerapkan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.3 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Deutsch, 1949 ; Thomas, 1957 (Slavin dalam Yusron, 2005:35) beberapa kajian telaah menemukan bahwa ketika siswa bekerja sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, membuat mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok, misalnya saja, siswa akan cenderung merubah sikap mereka untuk lebih menunjukkan solidaritas sosial kuat yang akan bermanfaat bagi orang-orang di sekitarnya. Yusron (2005:81) berpendapat berdasarkan pengkajian, pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap

pembelajaran siswa apabila kelompok direkognisi atau dihargai berdasarkan pembelajaran individual dari tiap anggotanya. Penghargaan atau rekognisi yang diberikan pada siswa akan lebih membuat siswa merasa dihargai dan diperhatikan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk melakukan yang lebih baik lagi. Satu yang menarik dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa ia membuat dirinya menjadi alat stimulus untuk menghasilkan respon yang sangat baik. Sangat logis jika memilih menggunakan metode pembelajaran kooperatif.

Menurut Ibrahim dkk (dalam Trianto, 2009:59) pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

a. hasil belajar akademik

Hasil belajar akademik, kooperatif diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. penerimaan terhadap perbedaan individual

Ragamnya ras, budaya, etnik, kemampuan baik dari segi sosial maupun pengetahuan, siswa dapat diberi peluang untuk membuat siswa saling menghargai antara satu sama lain saat pembelajaran.

c. pengembangan ketrampilan sosial

Tujuan pembelajaran setidaknya diharapkan dapat mendidik siswa untuk terampil bekerja sama antar kelompok, individu maupun dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa, memberikan siswa kebebasan berinteraksi dengan siswa yang berbeda latar belakang egonya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bertukar pengetahuan melalui tentor sebaya. Tujuan yang paling dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan bersama.

2.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2009:66) terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan pembelajaran secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

2.5 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran tipe TGT dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT juga dapat menggunakan penilaian yang bersifat terbuka misalnya esai atau kinerja, Nur dan Wikandari (dalam Trianto, 2009:83). Menurut Slavin (dalam Yusron, 2008:163) secara umum TGT sama seperti STAD, perbedaannya jika TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Para siswa akan berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang mempunyai kinerja akademik berbeda. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi yang akan disampaikan dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok/tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok/tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Presentasi di Kelas

Penyampaian materi yang dilakukan dalam kelas dilakukan melalui pengajaran langsung dengan metode ceramah, demonstrasi, diskusi atau presentasi. Kegiatan presentasi kelas ini harus fokus pada materi yang akan disampaikan. Sampaiakan jika penyampaian materi ini merupakan petunjuk untuk mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka akan menentukan skor tim mereka.

b. Tim

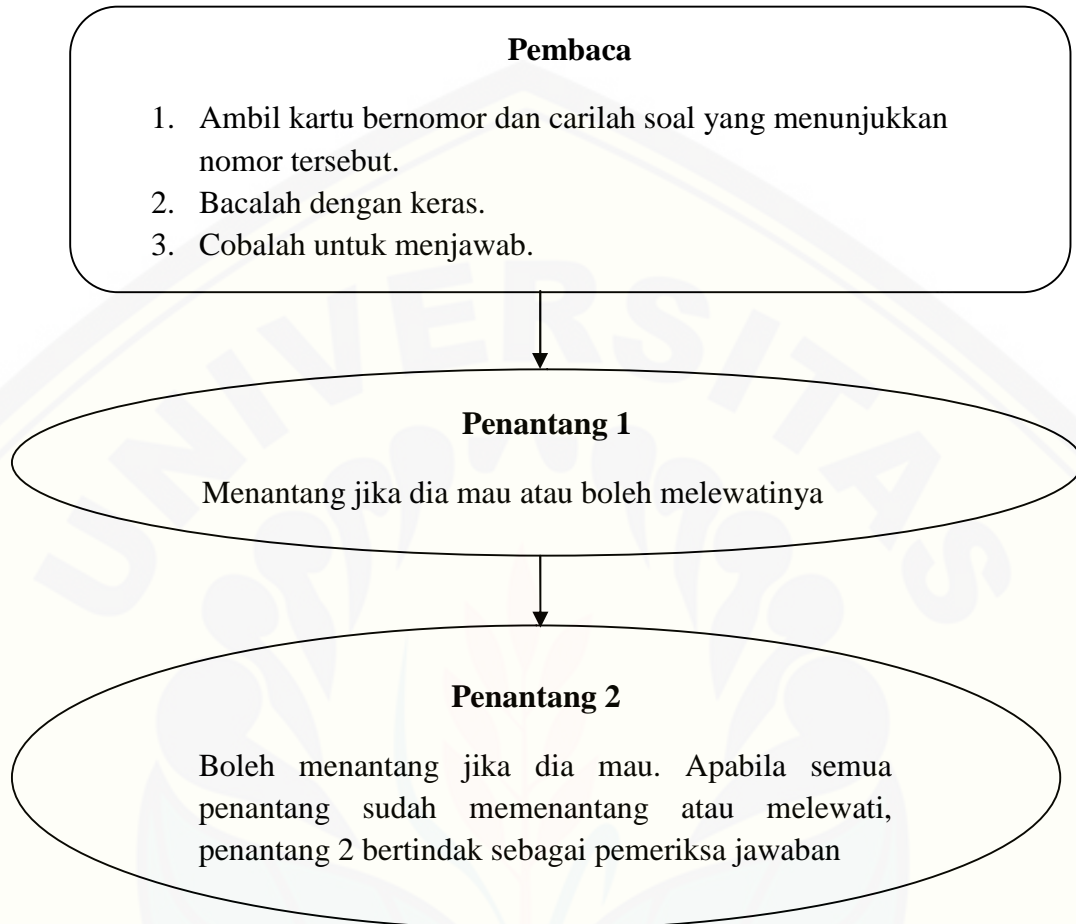
Tim biasanya terdiri dari 4, 5, sampai 6 siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik maupun gender. Tim merupakan komponen penting dalam pembelajaran model TGT serta mempunyai fungsi memastikan semua anggotanya benar-benar belajar. Anggota harus bisa melakukan yang terbaik dalam kemampuan akademik.

c. Game

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Game dimainkan diatas meja dengan perwakilan satu orang siswa dari setiap tim. Setiap pemain harus mengambil satu soal dan harus menjawab pertanyaan tersebut. Permainan dimulai dengan menentukan siswa yang berperan sebagai pembaca, penantang 1, penantang 2, penantang 3, dan seterusnya. Pemain yang lain boleh menantang jawaban pemain lainnya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

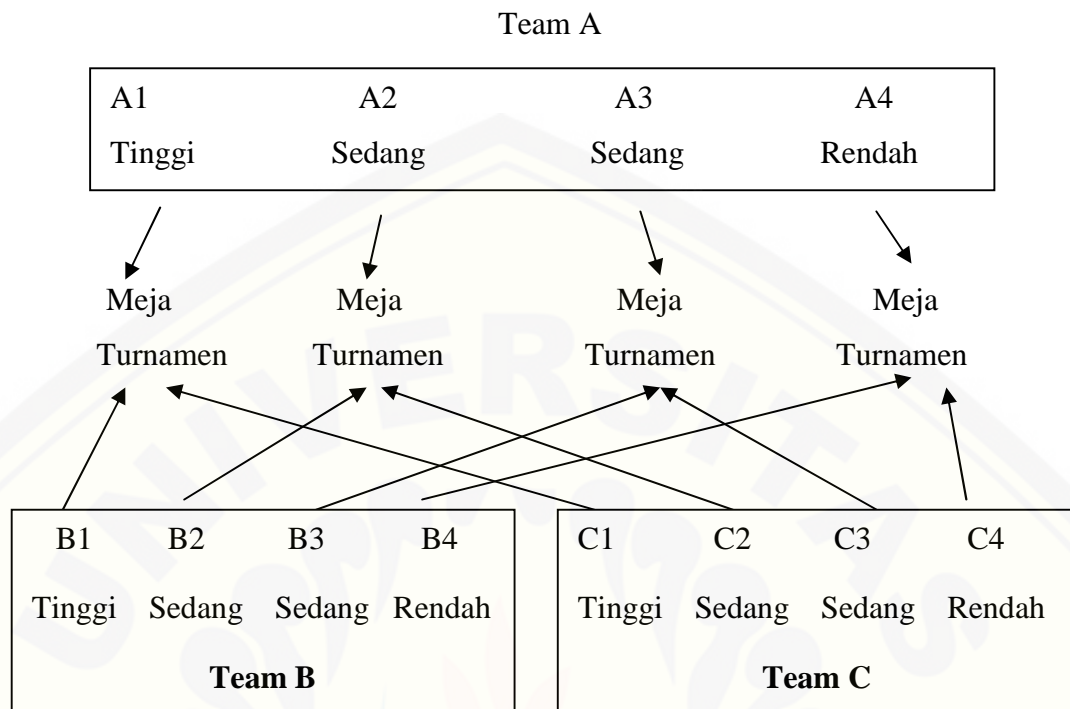
d. *Tournament* (Pertandingan/Kompetisi)

Gambar 2.1 Aturan dan prosedur TGT



Tournament biasanya dilakukan setelah guru menyampaikan materi dan tim sudah mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya dalam permainan ini. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Siswa yang memiliki tingkat akademik tinggi sampai rendah akan dikelompokkan bersama dengan siswa dari tim lain yang memiliki tingkat akademik yang sama. Pembagian meja turnamen yang homogen dalam hal kemampuan akademik dapat dilihat pada gambar 2.2 halaman berikut.

Gambar 2.2 Pembagian Kelompok Tournament menurut Slavin



e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah mengikuti *game*, siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa skor yang diperoleh pada saat kuis. Nilai ini dijumlahkan dengan anggota kelompok awal. Kelompok yang mempunyai skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Kelompok tertinggi akan ditempelkan di sebuah papan dengan mendapatkan reward bintang secara penuh. Penghargaan bertujuan memotivasi siswa agar lebih giat belajar lagi serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

2.6 Motivasi Belajar Siswa

2.6.1 Pengertian Motivasi Belajar

Berawal dari kata motif yang berarti upaya mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motivasi belajar berpengaruh langsung terhadap intensitas belajar. Beberapa ahli mendefinisikan tentang motivasi. Hamalik (2008:158) menyatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Mc Donald (dalam Sardiman, 2006:73) motivasi adalah perubahan energi dalam

pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuannya. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sadirman, 2011:73). Bruner (dalam Ekawarna, 2013:75) berpendapat bahwa motivasi adalah kondisi khusus yang dapat mempengaruhi individu untuk belajar. Bruner menekankan motivasi intrinsik daripada ekstrinsik. Motivasi bersifat menyeluruh, situasional, dan berorientasi pada tugas yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan menurut Brown (dalam Ekawarna, 2013:79).

Jadi, motivasi belajar adalah perubahan energi dalam yang mempengaruhi pribadi seseorang sebagai arah dan daya penggerak kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diharapkan salah satunya hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar berperan kuat dalam hal penumbuhan semangat belajar. Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

2.6.2 Motivasi Belajar

Penelitian menunjukkan bahwa, kelompok akan berjalan melalui beberapa tindakan yang dikemukakan dalam teori. Salah satunya teorinya adalah Teori Motivasi dimana prespektive motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja (dalam Slavin,2005:34-35). Penghargaan untuk siswa akan memacu sikap dan pikiran untuk mendorong dirinya sendiri agar dapat belajar lebih giat lagi. Siswa yang cerdas dan pintar gagal bisa jadi kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal jikalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa bisa saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar. Menurut Ekawarna (2013:65) hasil belajar dipengaruhi tiga faktor utama yaitu kemampuan kognitif, motivasi belajar, dan kualitas model pembelajaran. Kecenderungan di lapangan, siswa yang mempunyai motivasi tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh baik. Motivasi belajar berkaitan erat dengan prestasi/hasil belajar siswa sebagai perantara untuk mendorong siswa

agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Jadi, tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi belajar yang tinggi, karena salah satu faktor yang paling penting dalam motivasi dan prestasi belajar siswa adalah persepsi mereka tentang hubungan positif mereka dengan apa yang dilakukan oleh para guru (Santrock, 2009).

Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terdorong oleh adanya unsur lain. Hudgin (dalam Ekawarna, 2013:79) mengemukakan bahwa motivasi mengarahkan ke tingkah laku untuk mencapai tujuan. Sebuah survei terhadap para guru berpengalaman menggambarkan personalisasi itu berlaku secara luas dan merupakan salah satu cara paling efektif untuk mendorong siswa terhadap kegiatan-kegiatan pembelajaran (Zahorik, 1996). Motivasi juga ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*). Komponen dalam ialah perubahan di dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas, ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang hendak dipuaskan, sedangkan komponen luar adalah tujuan yang hendak dicapai (Hamalik, 1992: 173-174).

Menurut Scunk, Pintrich dan Meece (2009 : 67) dalam buku Strategi dan model Pembelajaran edisi Keenam dari Paul Eggen dan Don Kanchuk mengatakan bahwa kita dapat menyimpulkan motivasi siswa, kekuatan yang menyegarkan, menopang, dan mengarahkan perilaku ke arah satu tujuan sangatlah tinggi. Untuk memahami sebabnya, kita perlu melihat hubungan antara motivasi dan pembelajaran .

Sebagaimana faktanya, ada korelasi tinggi antara motivasi dan pembelajaran (Mc.Dermott, Murdell, & Stolfus,2001). Motivasi tinggi cenderung membuat anak bersemangat untuk belajar dan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Motivasi anak-anak untuk belajar terletak pada pencapaian sukses di dalam sekolah. Kemajuan teknologi yang pesat berpengaruh pada basis pengetahuan yang selalu berubah dan kebutuhan tempat kerja yang bergeser, motivasi terus-menerus untuk belajar mungkin menjadi ciri dari prestasi individu sepanjang hayat mereka (Weinstein, 1998:81). Terkandung adanya keinginan

mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar dalam motivasi (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 80). Secara umum siswa-siswa yang termotivasi :

- a. mengolah informasi secara mendalam dan cakap di dalam pengalaman belajar ruang kelas
- b. gigih dalam tugas-tugas yang sulit dan mengalami lebih sedikit masalah manajemen
- c. memiliki sikap lebih positif terhadap sekolah dan menggambarkan sekolah sebagai memuaskan (Stipek, 1996).

Sudjana (2011:61) menjelaskan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Indikator motivasi belajar siswa tersebut yaitu :

- a. minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- c. tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugasnya
- d. reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- e. rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Indikator motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini berpedoman pada lima indikator tersebut.

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran

Gage dan Berliner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006:42) menyatakan bahwa berdasarkan teori belajar pengolahan informasi, belajar tidak mungkin terjadi jika tidak ada perhatian. *Motivation is an essential condition of Learning*, hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa untuk berhasil dalam pelajaran itu (Sardiman , 2005:84-85).

Siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran dapat diamati dari aspek: (a) mendengarkan penjelasan guru, (b) memperhatikan dengan sungguh-sungguh, (c) tidak sering meninggalkan kelas, (d) mencatat bagian penting yang dijelaskan guru atau teman.

b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

Semangat siswa dalam menumbuhkan motivasi memang sangat diperlukan, karena dengan adanya semangat, sudah dipastikan hasilnya akan lebih baik. Terutama dalam melaksanakan tugas-tugas belajar yang diberikan. Siswa yang memiliki semangat melakukan tugas-tugas belajarnya dapat diamati dari aspek, (a) bertanya kepada guru atau teman jika tidak mengerti materi yang disampaikan, (b) bertanya pada guru atau teman jika tidak mengerti tugas yang diberikan, (c) mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, (d) langsung mengerjakan tugas dari guru.

c. Tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugasnya

Tanggung jawab siswa untuk menyelesaikan tugasnya sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Tanpa tanggung jawab, maka akan sulit memperoleh tujuan belajar. Menurut Freud dalam teori Psikoanalitik (dalam Sardiman, 2011:83), motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri salah satunya yaitu tekun menghadapi tugas karena sebenarnya mereka dapat bekerja terus menerus dan tidak pernah berhenti sebelum selesai. Mereka harus bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya misalnya tanpa harus mencotek temannya.

Dapat diamati, siswa yang memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya antara lain, (a) tidak mencontek pekerjaan temannya, (b) mengerjakan tugas tepat waktu, (c) tekun mengerjakan tugas, (d) tidak bermain sendiri atau dengan teman saat mengerjakan tugas.

d. reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru

Menurut *Ivan Pavlov* (dalam PJJ ICT, 2009:20) pada teorinya *Respondent conditioning / conditioning classic* yaitu perilaku atau tingkah laku merupakan respon yang dapat di amati dan diramalkan, baik pada reaksi sistem tak terkondisi dalam diri seseorang, reaksi emosional yang di control oleh sistem urat syaraf otonom, serta gerak reflek setelah menerima stimulus dari luar. Berarti, makin banyak guru menciptakan rangsangan yang bisa berupa motivasi belajar terhadap siswa maka akan baik pula reaksi/respon siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru dapat diamati dari aspek yaitu: (a) memperhatikan pertanyaan dari guru, (b) menunjukkan ketertarikan pertanyaan yang diberikan guru, (c) menjawab pertanyaan dari guru, (d) bersungguh-sungguh menjawab pertanyaan dari guru.

e. rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas menjadikan siswa cenderung menunjukkan sikap menikmati dan penuh kesadaran mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa akan merasa tertarik dan senang jika tugas dikemas dengan baik (kreatif dan inovatif) oleh guru. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dapat diamati dengan beberapa aspek yaitu: (a) suka terhadap tugas yang diberikan oleh guru, (b) mengerjakan tugas bersama dalam kelompok, (c) ikut bekerja dalam mengerjakan tugas kelompok, (d) mengerjakan tugas sesuai dengan aturan dari guru. Seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi akan melakukan kegiatan belajar secara optimal.

2.6.3 Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Sardiman (2006:92-95) menyebutkan beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar di sekolah,yaitu :

- a. memberi angka. Banyak siswa yang belajar justru hanya ingin mengejar angka/nilai yang baik dan hanya ingin naik kelas saja. Hal itu menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa yang menginginkan angka yang baik. Langkah guru selanjutnya adalah bagaimana memberikan angka dapat dikaitkan dengan *values* yang ada pada setiap pengetahuan para siswa.
- b. hadiah. Hadiah merupakan cara yang tepat untuk memberikan apresiasi yang dihasilkan siswa. Mereka akan berusaha aktif dalam pembelajaran serta termotivasi untuk memberikan hasil belajar yang baik. Penelitian menunjukkan, jika para siswa diberi penghargaan karena melakukan lebih baik dari apa yang mereka lakukan sebelumnya, mereka akan lebih termotivasi untuk berusaha daripada apabila mereka diberi penghargaan jika lebih baik dari yang lain, karena penghargaan atas kemajuan untuk meraih sukses bukanlah

sesuatu yang terlalu sulit atau terlalu mudah untuk dilakukan siswa, Slavin (dalam Yusron, 2005:11).

- c. kompetisi . Berkompetisi individu maupun kelompok siswa akan merasa termotivasi dengan melihat siswa lain yang mempunyai nilai terbaik.
- d. ego-involvement. Menumbuhkan kesadaran siswa agar mengerti pentingnya tugas dan menerima sebuah tantangan untuk bekerja keras adalah salah satu bentuk motivasi yang penting bagi harga diri siswa. Bisa jadi siswa harus bisa menyelesaikan tugas karena harga dirinya.
- e. memberi ulangan. Ulangan merupakan salah satu standart untuk mengukur pengetahuan anak. Sampai seberapa pahamkah siswa paham akan pengetahuan yang diberikan guru. Ulangan ini dapat juga menjadi sarana motivasi karena siswa akan lebih giat belajar jika ulangan akan dilaksanakan.
- f. mengetahui hasil. Semakin siswa mengetahui grafik peningkatan hasil belajar yang diperoleh meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk belajar lebih giat lagi dan mempertahankan apa yang sudah dicapainya. Perlu diingat, ulangan juga jangan terlalu sering karena bisa membuat siswa bosan.
- g. pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri
- h. hukuman. Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi belajar anak. Guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya
- i. hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti siswa sudah mempunyai niat untuk belajar. Berarti siswa memang mempunyai motivasi untuk itu, tentunya akan menghasilkan prestasi belajar yang baik.
- j. minat. Motivasi sangat dekat sekali dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan juga minat sehingga minat merupakan alat motivasi yang utama. Proses belajar akan lancar jika dilandasi minat.

k. tujuan yang diakui. Memahami tujuan yang hendak dicapai, maka akan timbul semangat untuk belajar bagi para siswa. Tujuan hendaknya harus bermakna bagi kehidupan subyek belajar.

Motivasi belajar merupakan variabel yang paling penting, karena proses belajar akan lebih efisien, jika warga belajar yang bersangkutan memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu yang dipikirkannya, Kibler, et al, 1981:122-183 (dalam Ekawarna 2013:81).

Berdasarkan beberapa penelitian dihasilkan bahwa prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi, baik siswa maupun gurunya, bahkan dikembangkan model kondisi motivasional untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan siswa. Model kondisi motivasional itu adalah perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) (Mujtahid, 2009: 122). Motivasi belajar harus menjadi komposisi wajib dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2.6.4 Unsur-Unsur Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Unsur-unsur belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:97) yaitu:

a) Cita-cita atau aspirasi siswa.

Keberhasilan menimbulkan kemauan bergiat dalam kehidupan. Kemauan berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Keinginan yang terpuaskan dapat memperbesar kemampuan dan semangat belajar. Penguatan berupa hadiah atau hukuman dapat mengubah keinginan menjadi kemauan yang selanjutnya akan menjadi cita-cita, sedangkan cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik dalam proses pembelajaran, disebabkan tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

b) Kemampuan siswa

Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Kemampuan juga harus melihat kecakapan anak dalam

mencapainya. Dengan berjalannya kemampuan dan kecakapan, keberhasilan akan memuaskan.

c) Kondisi siswa.

Seorang siswa yang sakit, lapar, atau emosi akan mengganggu perhatian belajar, sedangkan siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatian. Jadi, kondisi jasmani dan rohani siswa mempengaruhi motivasi belajar siswa.

d) Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, dan kehidupan masyarakat. Karakter siswa akan terbentuk dari lingkungan disekitarnya. Kondisi lingkungan siswa yang sehat, kerukunan hidup, pergaulan perlu dipertinggi mutunya, karena lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah, semangat dan motivasi belajar siswa mudah diperkuat.

e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang terus berkembang karena adanya pengalaman hidup dan lingkungan siswa dapat mendinamiskan motivasi belajar.

2.7 Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain. Belajar adalah suatu proses atau cara memperoleh, mempertahankan informasi yang diterimanya. Secara sederhana didefinisikan bahwa "Belajar ialah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar meskipun perubahan yang terjadi relatif permanen pada aspek psikologis" (Djamarah, 2002: 2). Menurut Slameto (2003:54-92), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern diri atas faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan; faktor yang ada di luar individu

tersebut, faktor intern terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang afektif, kognitif, psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja melainkan secara keseluruhan (Suprijono, 2011: 7). Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak terlihat secara terpisah melainkan komprehensif.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) menyebutkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Berkaitan dengan hasil belajar, menurut Hamalik (dalam Ekawarna, 2013:70) biasanya hasil belajar dapat diamati dan diukur dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata yang baik, sedang, kurang, dan sebagainya. Hasil pengamatan, pengukuran dan penilaian pendidikan tidak hanya berguna untuk mengetahui penguasaan siswa atas berbagai hal yang pernah diajarkan atau dilatihkan, melainkan juga untuk memberikan gambaran tentang pencapaian program-program pendidikan secara lebih menyeluruh, Thorndike, et al (dalam Slameto 1998:10). Tenaga pengajar mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil belajar kepada siswa ataupun orang tua siswa.

Menurut Gagne dan Driscoll (dalam Ekawarna, 2013:69-70) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati penampilan siswa. Arikunto (dalam Ekawarna, 2013:70) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Howard Kingsley (dalam Sudjana, 1998:22-23) membagi tiga macam hasil belajar yakni (a) ketrampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditentukan kurikulum. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini lebih menekankan pada penilaian ranah kognitif.

Menurut Anderson (2001) hasil belajar ranah kognitif :

1. pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan dari apa yang telah dipelajari, berkaitan dengan fakta, peristiwa, dan pengertian;
2. pemahaman, mencakup kemampuan menerima arti dan makna dari apa yang telah diterima;
3. penerapan, mencakup kemampuan menerapkan pada masalah nyata;
4. analisis, mencakup kemampuan menganalisa apa yang dapat dimengerti lebih paham lagi;
5. evaluasi, mencakup kemampuan untuk memberi keputusan tentang nilai sesuatu sesuai dengan standar yang telah ada; dan
6. mencipta, mencakup kemampuan untuk menempatkan elemen-elemen secara bersama-sama untuk membentuk suatu materi yang mudah dimengerti atau mempunyai nilai untuk diberikan dengan tujuan tertentu.

Dari ke-6 gradasi jenjang kemampuan tersebut, untuk mengukur hasil belajar peneliti menggunakan beberapa jenjang kemampuan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Peneliti mengukur hasil belajar siswa yang tergolong ke dalam ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Tes yang digunakan peneliti yaitu berupa tes obyektif dan tes subyektif. Diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT), guru diharapkan menggunakan model yang menarik bagi siswa sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang model TGT pernah dilakukan peneliti lainnya yaitu Lazim. N, Zulkifli & Rima (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IVC SDN 108 Pekanbaru”. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 22,6 poin (41,2%) dari skor dasar sehingga menjadi 77,41. Pada ulangan harian siklus II beberapa siswa yang hasil ulangan harian pada siklus I banyak yang salah sudah mulai dapat bekerja dengan baik sehingga mereka dapat

mengerjakan soal dengan baik. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang melakukan kesalahan seperti pada waktu ulangan harian siklus I. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat lagi dari siklus I sebanyak 9,7 poin (12,5%) menjadi 87,1.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rahmawati (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Dukuh Dempo Wuluhan”. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa meningkat yaitu persentase siswa tidak meningkat dari 6,25% menjadi 0%, persentase meningkat dari 68,75% menjadi 62,5%, dan sangat meningkat dari 25% menjadi 37,5%, Sedangkan persentase ketuntasan klasikalnya juga meningkat dari 56,3% menjadi 93,75% pada siklus II.

Joni Octami Saputra (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sudirman Semarang” diperoleh analisis penelitian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, yang terlihat dari hasil belajar siswa antara skor pra siklus dengan hasil belajar siswa pada evaluasi pembelajaran siklus I dan hasil belajar siswa pada evaluasi pembelajaran siklus II. Jumlah siswa yang mencapai tuntas KKM pada pra siklus yaitu 30%. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas KKM yaitu 50 % sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM yaitu 80 %. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 57, pada siklus I meningkat menjadi 64, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 80. Pada pra siklus ketuntasan klasikal belum dapat tercapai. Pada siklus I ketuntasan klasikal belum dapat tercapai juga. Pada siklus II Ketuntasan klasikal dapat tercapai karena telah melebihi 75 % dari jumlah siswa telah tuntas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan untuk motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model

pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Pada aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria baik (B) pada siklus I yaitu 20%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70%. Pada aspek keinginan siklus I jumlah siswa yang mendapat kriteria baik (B) yaitu 10% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 60%. Pada aspek minat siklus I jumlah siswa yang mendapat kriteria baik (B) yaitu 40%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70%. Pada aspek rasa ingin tahu siklus I jumlah siswa yang mendapat kriteria baik (B) yaitu 20%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 50%.

Penelitian lain menurut Witantri Daniar (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media kartu bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam sub bab pokok bahasan bilangan kuadrat dan akar pangkat dua pada siswa kelas V SDN Kambiritan 04 Banyuwangi. Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dari 55% pada siklus 1 dan pada siklus II 85%

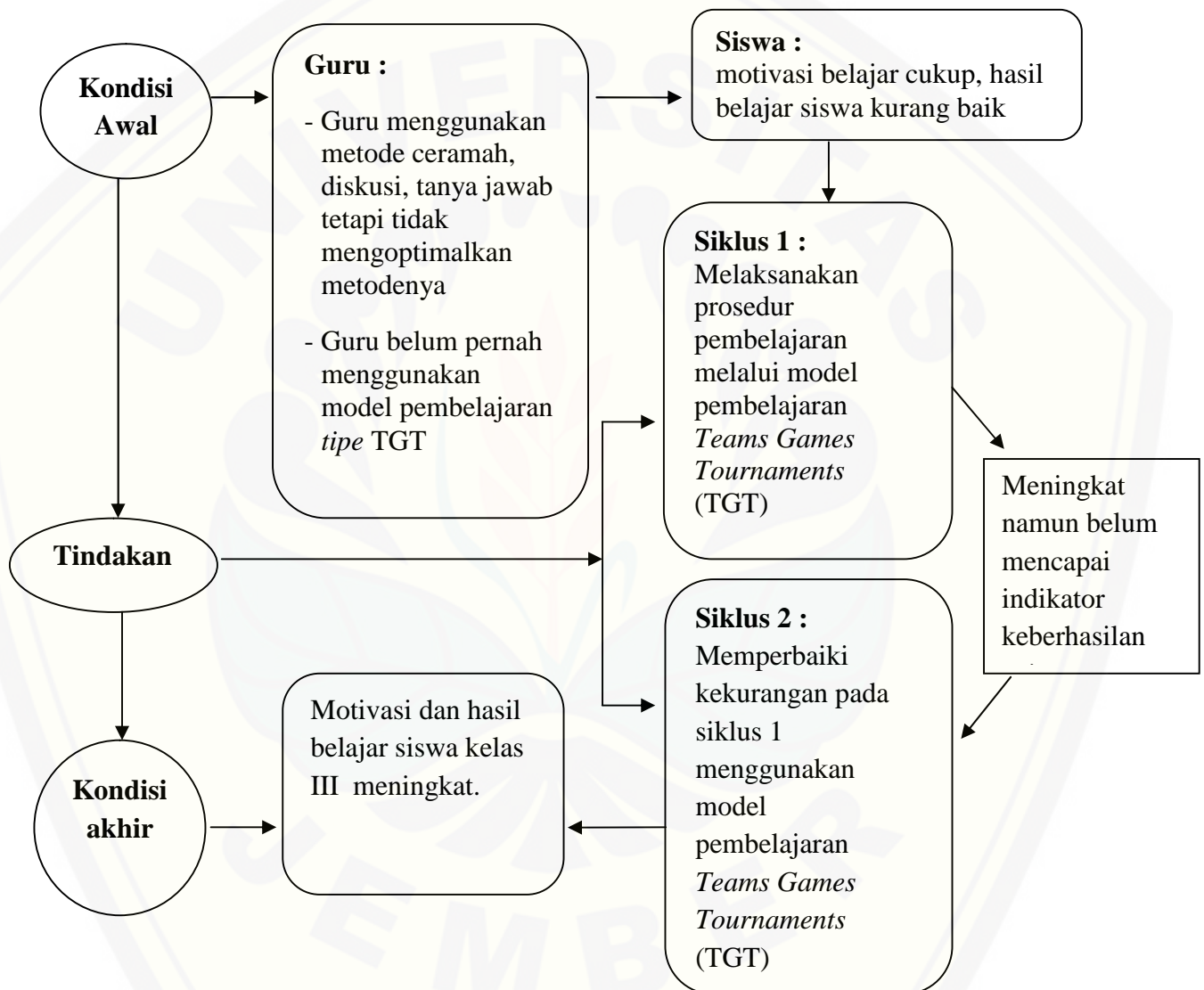
Hasil Penelitian Binar (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dengan media Kokami untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gebang 01 Jember cukup efektif. Hasil Analisis penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 73,5% menjadi 95,5%.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPS. Namun penelitian ini akan mengembangkan penerapan model TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan tema permainan di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01.

2.9 Kerangka Berfikir

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, menunjukkan sebagian besar siswa ataupun guru masih kurang memiliki motivasi dalam pembelajaran. Guru masih cenderung menerapkan metode konvensional meskipun sudah menerapkan beberapa metode tapi kurang dimaksimalkan. Hal ini dapat mengakibatkan

pembelajaran bersifat monoton. Interaksi siswa dengan guru maupun antar siswa juga kurang. Beberapa siswa kurang bahkan tidak mendapatkan perhatian. Dilihat dari data primer guru, menunjukkan motivasi dan hasil belajar siswa belum optimal. Berpedoman pada masalah di lapangan, peneliti mempunyai pemikiran untuk menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).

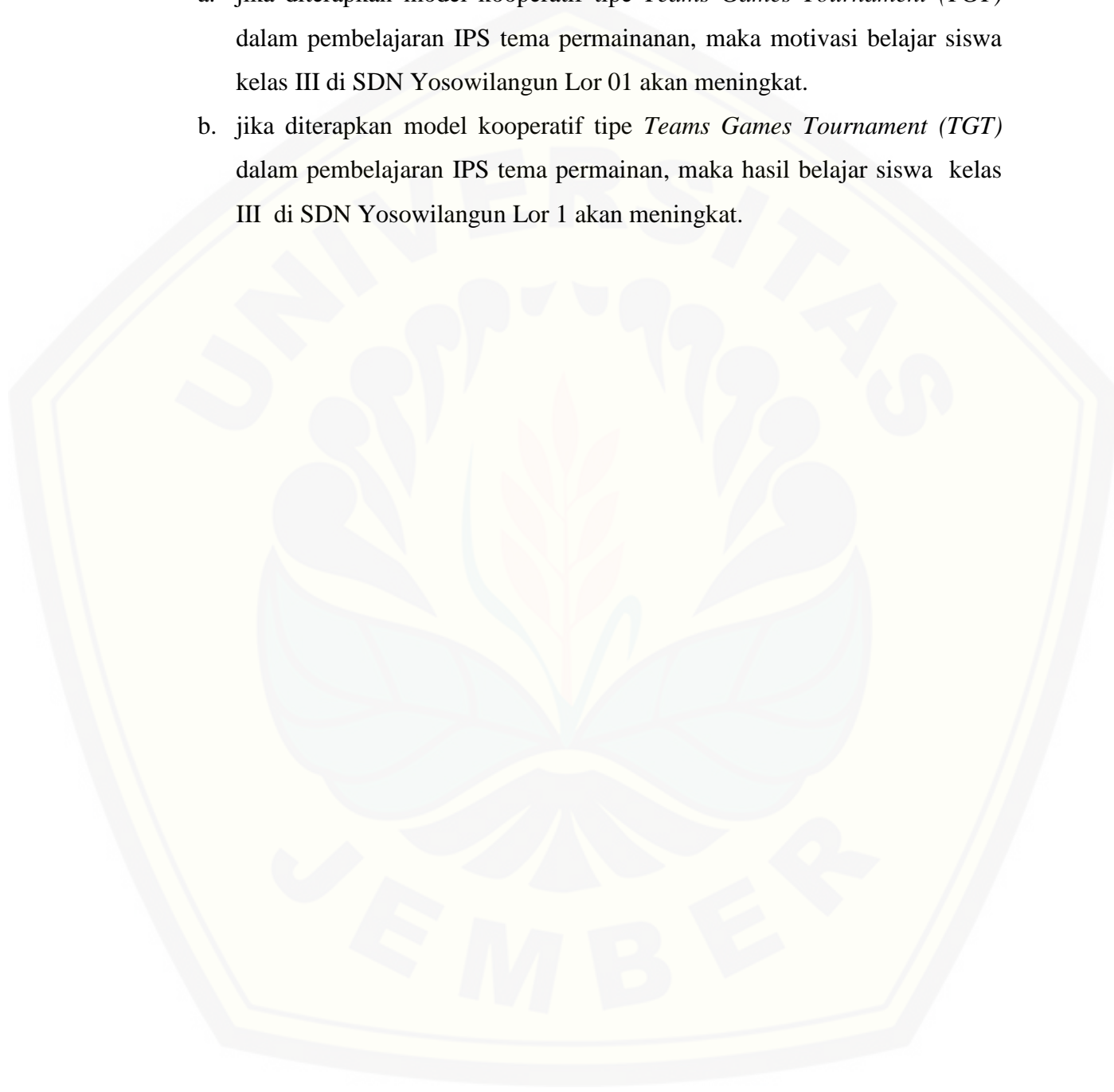


Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran

2.10 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. jika diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS tema permainan, maka motivasi belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 akan meningkat.
- b. jika diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS tema permainan, maka hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 1 akan meningkat.



BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dibahas tentang: 1) tempat dan waktu penelitian, 2) subyek penelitian, 3) definisi operasional, 4) jenis penelitian, 5) rancangan penelitian, 6) data dan sumber data, 7) metode pengumpulan data, 8) analisis data, 9) instrumen penelitian, dan 10) prosedur penelitian.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* area yaitu pemilihan tempat dilakukan dengan sengaja dan ditentukan sendiri oleh peneliti. Tempat penelitian ditetapkan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a. sudah mendapatkan izin dari Kepala SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang untuk melakukan penelitian
- b. belum pernah dilakukan penelitian oleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) khususnya dalam mata pelajaran IPS pada kelas III pokok bahasan Uang dan Pengunaannya;
- c. adanya masalah pada siswa yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS yang ditemukan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

Penelitian di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

3.2 Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2010:172), sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data yang dapat diperoleh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian dilakukan di kelas III dengan alasan ditemukan masalah di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang yaitu masih rendahnya motivasi dan hasil belajar.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan agar tidak timbul perbedaan persepsi, maka dari itu perlu dijelaskan. Variabel yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.1 Model Pembelajaran TGT

TGT adalah jenis model pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar kelompok yang dibentuk secara heterogen dalam tournament akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.

3.3.2 Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam pribadi seseorang sebagai arah dan daya penggerak kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diharapkan salah satunya hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar berperan kuat dalam hal penumbuhan semangat belajar. Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Indikator motivasi belajar siswa tersebut yaitu :

- a. minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- c. tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugasnya
- d. reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
- e. rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

3.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya yang dipengaruhi oleh diri siswa dan lingkungan sekitar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang, dan sebagainya (*reward*) . Hasil belajar siswa dapat diketahui dari tes hasil belajar. Peneliti mengukur hasil belajar siswa yang tergolong ke dalam ranah kognitif karena berkaitan dengan penguasaan isi

bahan pengajaran. Tes hasil belajar ranah kognitif yang digunakan berupa tes tulis objektif dan subjektif.

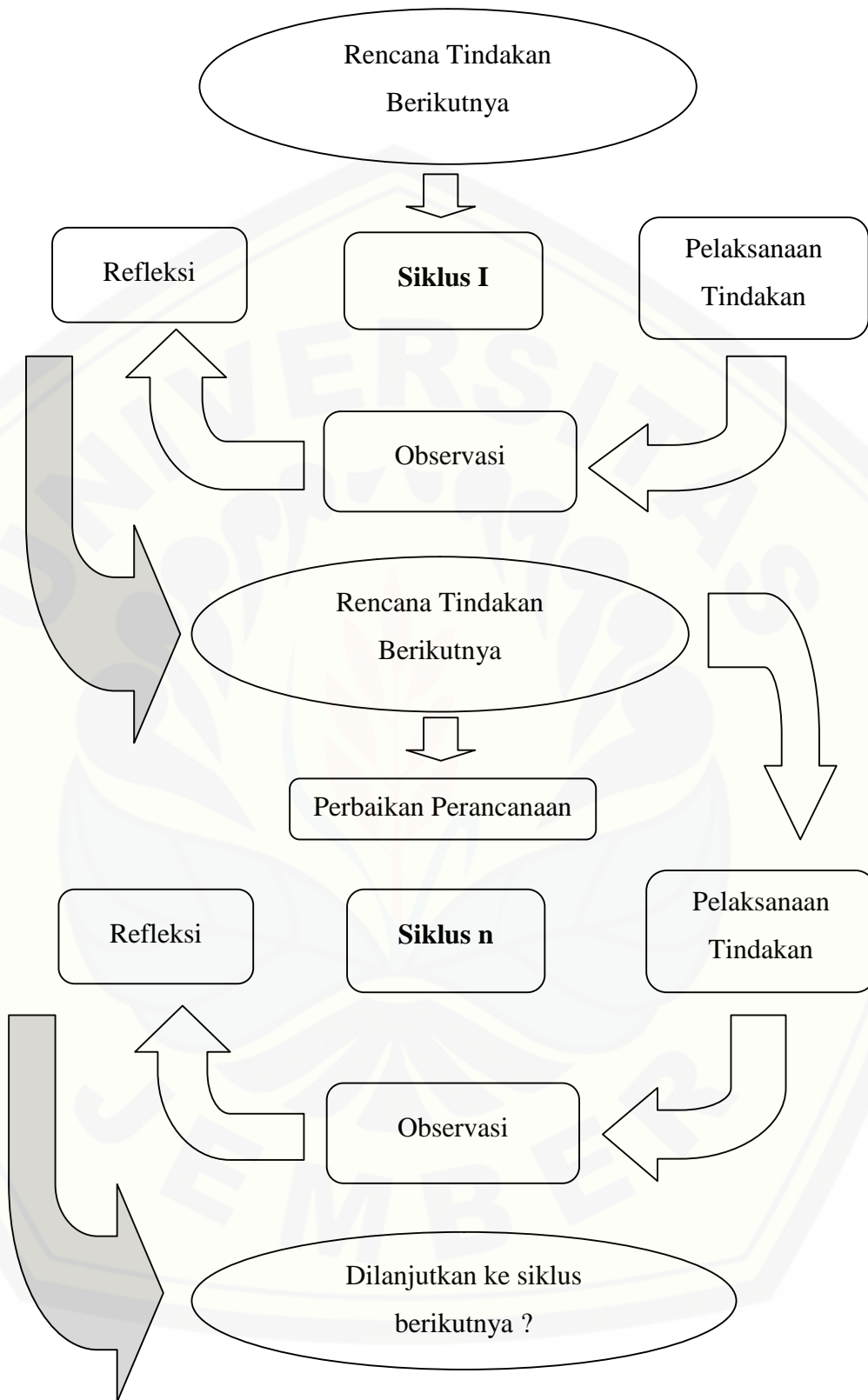
3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ekawarna (2013:5) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam sebuah kelas. Menurut Arikunto (2010:130) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah tindakan yang diaplikasikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui PTK tersebut diharapkan dapat memecahkan masalah yang terjadi dalam kelas dan adanya peningkatan kualitas siswa dan guru. Masalah yang terjadi dalam kelas adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas III khususnya pada tema permainan.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Menurut Iskandar (2012:67) menyatakan bahwa model Hopkins yaitu model skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai siklus spiral yang terdiri dari perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses serta hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Berikut salah satu contoh skema penelitian Hopkins digambarkan lebih jelas pada gambar 3.1 halaman berikut.



Gambar 3.1 Skema Penelitian Hopkins (dalam Iskandar, 2012:67)

3.6 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian mengikuti alur siklus. Peneliti bertindak sebagai guru dan memilih dua teman sebaya sebagai observer dalam pelaksanaan siklus. Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing tahapan tersebut.

3.6.1 Pra Siklus

Sebagai langkah awal sebelum melaksanakan siklus terlebih dahulu dilakukan tindakan pendahuluan. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. meminta izin kepada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang;
2. mengadakan observasi dan wawancara dengan guru kelas III dan siswa kelas III untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS);
3. bersama teman sejawat, peneliti membagikan angket kepada siswa sebagai data pendukung untuk mengetahui tingkat motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran dikelas;
4. peneliti melakukan wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan data dari guru kelas III. Wawancara dipergunakan untuk menggali informasi seputar motivasi dan hasil belajar siswa;
5. meminta data siswa dan dokumen nilai siswa kelas III Yosowilangun Lor 01 Lumajang Tahun Pelajaran 2014/2015; dan
6. menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

3.6.2 Siklus I

Siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan sebagai berikut.

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti menyusun rencana penelitian sesuai masalah yang teridentifikasi pada prasiklus. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah:

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan model *cooperatif learning* tipe TGT

- 2) menyiapkan media yang digunakan pembelajaran ;
- 3) menyusun daftar kelompok siswa secara heterogen
- 4) menyiapkan soal tes hasil belajar berupa LKK, LKS, soal bernomor beserta kunci jawabannya
- 5) menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar wawancara guru dan siswa, angket, dan lembar penilaian berupa tes tulis

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan implementasi atau penerapan isi perencanaan. Pelaksanaan tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

- a) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing berdoa;
- b) Guru melakukan apersepsi;
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2. Kegiatan inti

▪ Presentasi Materi

- d) Guru mengkondisikan kelas
- e) Guru menjelaskan tentang macam-macam uang;

▪ Belajar Kelompok

- f) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang secara heterogen;
- g) Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok (LKK) kepada setiap kelompok
- h) Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok
- i) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi hasil diskusi.
- j) Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi

▪ *Game dan tournament*

- k) Guru menempatkan siswa ke meja tournament sesuai dengan prestasi akademik pada ulangan harian sebelumnya

- l) Siswa melakukan *game* dengan cara mengambil soal-soal yang disediakan
- m) Siswa dan guru membahas soal-soal yang digunakan untuk *game*
- n) Guru mengakumulasikan dan menunjukkan nilai yang diperoleh siswa
- o) Guru mengumumkan nilai akhir
- p) Guru memberikan penghargaan 3 kelompok yang mendapatkan skor tertinggi

3. Kegiatan penutup

- q) Guru memberi kesempatan bertanya apakah ada hal yang tidak dimengerti siswa
- r) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari hari ini
- s) Guru memberikan nasihat yang bisa memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya
- t) Guru menutup pelajaran dengan memberi salam

c. Observasi

Tahapan ketiga yaitu kegiatan observasi atau pengamatan. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan tingkat motivasi belajar siswa. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket sebagai data pendukung. Kegiatan yang dilakukan perlu adanya observer untuk mengamati tindakan peneliti

d. Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji segala yang terjadi dan telah dilaksanakan atau yang belum dicapai pada tahap sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan hasil tes siswa dan hasil observasi. Pada tahap ini peneliti mengkaji sejauh mana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Refleksi yang dihasilkan di siklus ini dijadikan pedoman untuk memperbaiki pelaksanaan siklus selanjutnya agar dapat berlangsung dengan baik.

3.6.3 Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II lebih menekankan pada perbaikan dari siklus I. Perbaikan dilakukan dengan melihat hasil kegiatan refleksi.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

3.7.1 Metode Observasi

Sudjana (1990:84) mendefinisikan observasi adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Metode ini digunakan untuk mengamati motivasi dan hasil belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran TGT ini. Diperoleh data pengamatan sikap siswa dan kegiatan guru saat proses pembelajaran berlangsung

3.7.2 Metode Wawancara

Menurut Slameto (1999:131) wawancara atau *interview* adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan mengadakan hubungan langsung bertemu muka dengan siswa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data metode mengajar yang digunakan oleh guru kelas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kendala yang sering dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, motivasi siswa dan hasil belajar yang dicapai siswa sebelum diadakan penelitian serta tanggapan guru mengenai model yang akan peneliti gunakan. Wawancara dilakukan pada guru dan siswa kelas III pada observasi awal yakni tanggal 10 Desember 2014 di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

3.7.3 Metode Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran dari *questionnaire* tersebut ataupun orang lain untuk mendapatkan jawaban secara tertulis juga. Angket diberikan

untuk mengetahui motivasi belajar yang timbul dalam diri siswa saat sebelum dan sesudah diterapkannya model TGT .

3.7.4 Metode Tes

Menurut Slameto (1999:30) tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Teknis tes digunakan untuk mengukur data hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan materi pembelajaran.

3.7.5 Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan usaha untuk mencari data yang berkaitan dengan variabel hal ini berupa data nama siswa dan daftar nilai mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Dokumentasi dapat memberikan informasi bagi guru dan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa sehingga dapat membagi kelas dalam beberapa kelompok kecil dengan kemampuan yang heterogen pada masing-masing kelompok.

3.8 Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah analisis yang memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2012:275). Analisis data kuantitatif adalah analisis yang menggunakan angka-angka sebagai teknik utama (Masyhud, 2012:269). Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil tes belajar siswa.

3.8.1 Analisis motivasi belajar siswa

Aspek-aspek yang diamati yaitu indikator motivasi belajar seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Aspek yang diamati pada indikator motivasi

No	Indikator	Aspek
1.	Minat belajar siswa	a. Mendengarkan penjelasan guru
		b. Memperhatikan dengan sungguh-sungguh
		c. Mencatat bagian-bagian penting yang dijelaskan guru
		d. Tidak sering meninggalkan kelas
2.	Semangat belajar	a. Bertanya pada guru jika ada materi yang tidak dimengerti
		b. Bertanya pada guru atau teman jika tidak memahami tugas yang diberikan
		c. Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas guru
		d. Tidak bergurau dengan temannya
3.	Tanggung jawab	a. Langsung mengerjakan tugas dari guru
		b. Memberi kontribusi kepada kelompok belajarnya
		c. Tekun mengerjakan tugas
		d. Mengerjakan tugas tepat waktu
4.	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru	a. Mendengarkan pertanyaan dari guru
		b. Memperhatikan pertanyaan dari guru
		c. Langsung menjawab pertanyaan dari guru
		d. Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	a. Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
		b. Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
		c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru
		d. Tekun bekerjasama dalam kelompok

Penyusunan pedoman penskoran dengan menggunakan 5 skala. Butir per aspek yang diukur berjumlah 20, maka jumlah skor maksimumnya sebesar 100 poin dengan penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Skor pilihan jawaban pada indikator motivasi

No.	Pilihan jawaban	Skor
1.	Tidak pernah (TP)	1
2.	Jarang dilakukan (JR)	2

No.	Pilihan jawaban	Skor
3.	Kadang-kadang, tapi sering tidak dilakukan (KK)	3
4.	Sering dilakukan (SR)	4
5.	Selalu dilakukan (SL)	5

(Masyhud, 2012: 231)

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian motivasi belajar

M = jumlah skor motivasi yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal motivasi

Tabel 3.3 Kriteria Motivasi Belajar

Skor Motivasi	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Masyhud, 2015: 71)

3.8.2 Analisis hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Selanjutnya untuk mengetahui kategori hasil belajar IPS siswa, ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria hasil belajar siswa

Rentang Skor	Predikat Hasil Belajar
80 – 100	Sangat baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup baik
40 – 59	Kurang baik
0 – 39	Sangat kurang baik

(Masyhud, 2015:67)

BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan (1) hasil penelitian, (2) analisis data, (3) hasil wawancara, (4) pembahasan, dan (5) temuan penelitian.

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian akan memaparkan kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Paparan hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut. Pelaksanaan kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4.1 jadwal penelitian

Pelaksanaan	Jadwal Penelitian
Pra siklus	10 Desember 2014
Siklus I	6 Mei 2015
Siklus II	13 Mei 2015
Penulisan hasil penelitian	14 Mei 2015 sampai 16 Mei 2015
Penulisan analisis Data	17 Mei 2015 sampai 19 Mei 2015
Penulisan pembahasan dan temuan Peneliti	20 Mei 2015

4.1.1 Pra Siklus

Kegiatan awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah meminta ijin untuk melakukan penelitian di kelas III kepada kepala sekolah dan guru kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Metode pengumpulan data yang dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

a. Hasil observasi

Observasi awal dilakukan pada tanggal 10 Desember 2014 untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada kegiatan ini yang bertindak sebagai guru

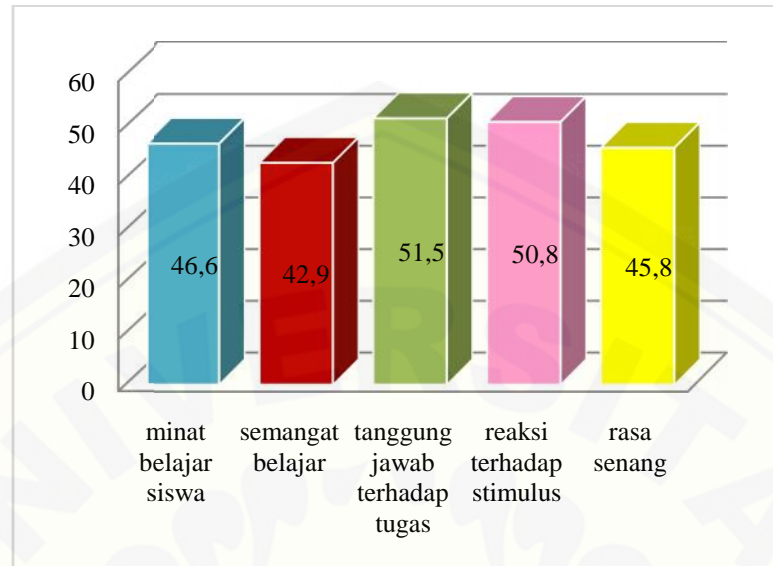
adalah peneliti bersama teman sejawat yaitu Ika Sri Wahyuningsih dan Lita Wahyuningsari bertindak sebagai observer. Hasil observasi kegiatan belajar mengajar guru sudah baik namun proses pembelajaran kurang mempunyai inovasi dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa sesekali mencatat, dan terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran. Data mengenai motivasi hasil belajar siswa dapat diamati melalui angket. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal masih tergolong cukup dan hanya mencapai skor 47,5.

Data hasil rekapitulasi angket motivasi belajar siswa pra siklus (Lampiran F.1) dari 24 siswa secara klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 4.2 Motivasi belajar siswa pra siklus

No.	Indikator Motivasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata skor
1.	Minat belajar siswa	46,6	100	47,5
2.	Semangat belajar siswa	42,9	100	
3.	Tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru	51,5	100	
4.	Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru	50,8	100	
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	45,8	100	

(Sumber: data diolah tahun 2015)



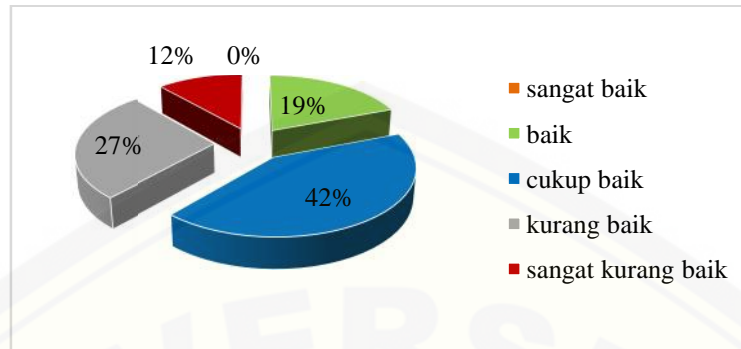
Gambar 4.1 Diagram motivasi belajar siswa pra siklus

Berdasarkan data pada tabel 4.2 dan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa indikator motivasi paling tinggi terletak pada tanggung jawab siswa terhadap tugas dengan skor masing-masing sebesar 51,5 (kategori cukup), sedangkan indikator motivasi paling rendah terletak pada semangat belajar siswa dengan skor 42,9 (kategori cukup).

Tabel 4.3 Kriteria motivasi belajar siswa pra siklus

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Sangat tinggi	81 - 100	0	0
Tinggi	61 - 80	5	19
Cukup	41 - 60	11	42
Rendah	21 - 40	7	27
Sangat rendah	0 - 20	1	12
Jumlah		24	100

(Sumber: data diolah 2015)



Gambar 4.2 Diagram kriteria motivasi belajar siswa pra siklus

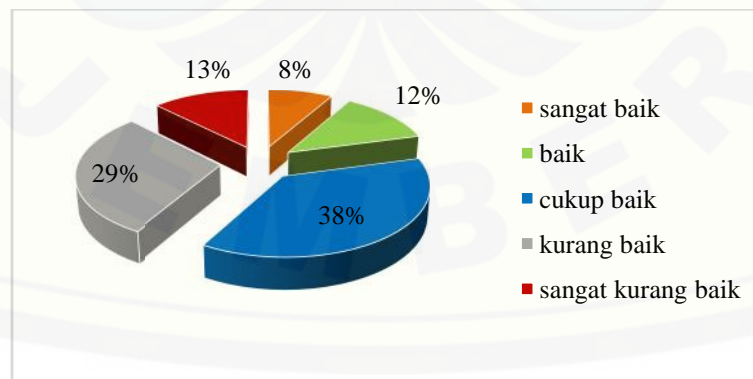
Berdasarkan Tabel 4.3 diatas diperoleh data bahwa dari 24 siswa, tidak ada siswa dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi, 5 siswa dengan kategori motivasi belajar tinggi, 11 siswa dengan kategori motivasi belajar cukup dan sisanya sebanyak 8 siswa termasuk dalam kategori motivasi belajar rendah.

Selain hasil angket, diperoleh juga berupa data hasil belajar siswa pada pra siklus (Lampiran I.1).

Tabel 4.4 Kriteria hasil belajar pra siklus

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	80 – 100	2	8
Baik	70 – 79	3	12
Cukup baik	60 – 69	9	38
Kurang baik	40 – 59	7	29
Sangat kurang baik	0 – 39	3	13
Total		24	100

(Sumber: data diolah 2015)



Gambar 4.3 Diagram hasil belajar siswa pra siklus

Berdasarkan Tabel 4.4 dan Gambar 4.3, diperoleh data dokumentasi nilai UTS siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang pada semester 1 tergolong kurang baik dengan skor rata-rata 59,3. Dari 24 siswa, terdapat 2 siswa (8%) yang mendapat nilai sangat baik (80-100), 3 siswa (12%) mendapat nilai baik (70-79), 9 siswa (38%) yang mendapat nilai cukup baik (60-69), 7 siswa (29%) yang mendapat nilai kurang baik (40-59) dan sisanya sebanyak 3 siswa (13%) yang mendapat nilai sangat kurang baik (0-39).

b. Refleksi

Berdasarkan metode pengumpulan data yang sudah terlaksana pada pra siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum di modifikasi oleh guru sehingga dapat membuat siswa kurang termotivasi dan hasil belajar kurang maksimal. Guru sudah menggunakan beberapa metode yang sudah baik meskipun cenderung menggunakan metode konvensional, tetapi tetap tidak menumbuhkan rasa senang siswa terhadap pembelajaran IPS (berdasarkan wawancara pada siswa). Tidak adanya *reward* membuat siswa cenderung menunjukkan suasana belajar kurang begitu aktif.

c. Rencana perbaikan

Berdasarkan analisis permasalahan dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri Yosowilangun Lor 01 Lumajang, maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Rencana perbaikan yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu melalui penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran. Semula guru kurang mengoptimalkan pembelajaran menjadi guru yang bisa memodifikasi pembelajaran sehingga, interaksi serta suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Berdasarkan data nama siswa dan hasil belajar siswa pra siklus, peneliti dibantu guru kelas membentuk lima kelompok belajar siswa secara heterogen dimana satu kelompok beranggotakan empat hingga lima siswa (Lampiran D).

4.1.2 Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh guru kelas dan dua rekan sejawat sebagai observer. Adapun tahap-tahap proses pembelajaran pada siklus I dipaparkan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian. Hal-hal yang dilakukan, antara lain:

- 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT);
- 2) menyiapkan media yang digunakan yaitu gambar, replika uang, uang, soal dengan kartu bernomor;
- 3) menyusun daftar kelompok siswa secara heterogen;
- 4) menyiapkan soal tes hasil belajar berupa LKK dan LKS beserta kunci jawabannya;
- 5) menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan siswa;
- 6) menyiapkan lembar observasi motivasi siswa;
- 7) meminta izin kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk melaksanakan penelitian;
- 8) menginformasikan kepada siswa kelas III untuk membentuk lima kelompok sesuai daftar yang telah disusun sebelumnya.

b. Tindakan

Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu pada tanggal 6 Mei dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bersama dua teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Pembelajaran dilakukan sesuai RPP siklus I (Lampiran L) yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh peneliti. Pertemuan dimulai pada pukul 9.15-11.00 WIB. Pada siklus 1 ini, dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal (alokasi waktu 5 menit), inti (alokasi

waktu 60 menit) dan penutup (5 menit). Guru menempelkan perbedaan peradaban uang jaman dahulu dan sekarang pada papan tulis serta perkembangan macam macam uang di Indonesia dalam penyampaian materi. Guru membentuk kelompok secara heterogen menjadi 5 kelompok untuk menempati meja-meja turnamen yang disediakan. Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan empat tahap yakni presentasi di kelas, *team*, *game*, *tournament* dan penghargaan kelompok. Terdapat kelompok penanya yang bertugas mengambil soal bernomor berisi pertanyaan yang harus dijawab, penantang 1 bertugas menjawab pertanyaan jika mereka mau, penantang 2 juga begitu, dst. Penyampaian materi tentang uang dan penggunaannya disertai tanya jawab seputar materi pengertian uang, sejarah uang, macam-macam uang, fungsi uang, pengelolaan uang, dan manfaat jika kita mengelola uang dengan baik di kehidupan sehari-hari.

c. Observasi

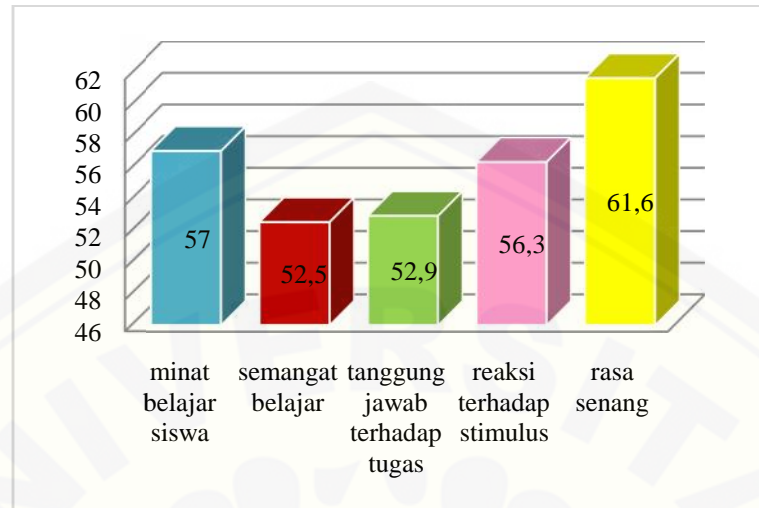
1) Motivasi belajar siswa

Data hasil rekapitulasi angket motivasi siswa pada siklus I (Lampiran F.2) dari 24 siswa secara klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 4.5 Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator Motivasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata skor
1.	Minat belajar siswa	57	100	56,1
2.	Semangat belajar siswa	52,5	100	
3.	Tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru	52,9	100	
4.	Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru	56,3	100	
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	61,6	100	

(Sumber: data diolah tahun 2015)



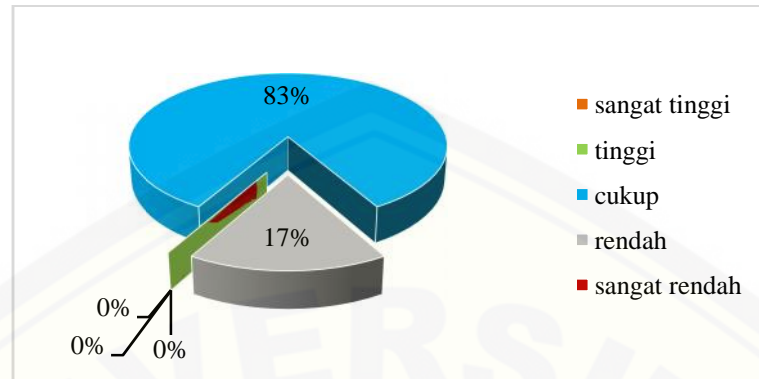
Gambar 4.4 Diagram motivasi belajar siswa pada siklus I

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 dan Gambar 4.4 diatas dapat dapat diketahui bahwa indikator motivasi paling tinggi terletak pada rasa senang siswa dengan skor 61,6 (kategori tinggi) sedangkan indikator motivasi paling rendah terletak pada semangat belajar siswa dengan skor 52,5 (kategori cukup). Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong motivasi cukup dengan skor 56,1.

Tabel 4.6 Kriteria motivasi belajar siswa siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Sangat tinggi	81 - 100	0	0
Tinggi	61 - 80	0	0
cukup	41 - 60	20	83
Rendah	21 - 40	4	17
Sangat rendah	0 - 20	0	0
Jumlah		24	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)



Gambar 4.5 Diagram kriteria motivasi belajar siswa siklus I

Berdasarkan Tabel 4.6 dan Gambar 4.5 diatas diperoleh data bahwa dari 24 siswa, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar tinggi, tidak ada siswa (0%) dengan kategori sangat rendah, tetapi sebanyak 20 siswa (83%) termasuk dalam kategori motivasi belajar cukup dan 4 siswa (17%) kategori belajar rendah.

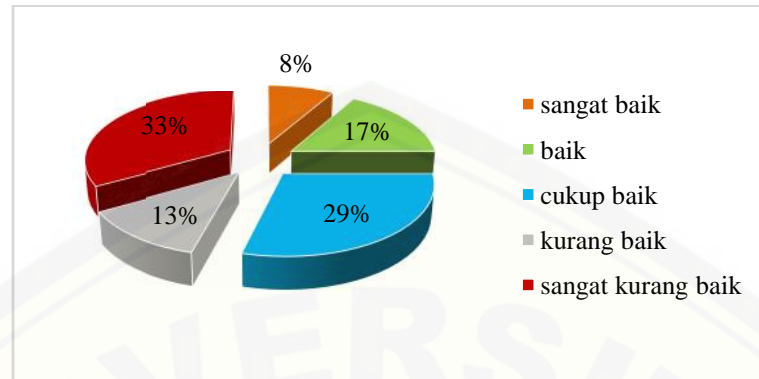
2) Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa pada siklus I (Lampiran I.2) dapat dijelaskan pada Tabel 4.7 dan Gambar 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Kriteria hasil belajar siswa siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Sangat baik	80 - 100	2	8
Baik	70 - 79	4	17
Cukup	60 - 69	7	29
Kurang baik	40 - 59	3	13
Sangat kurang baik	0 - 39	8	33
Jumlah		24	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)



Gambar 4.6 Diagram hasil belajar siswa pada siklus I

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diperoleh data bahwa dari 24 siswa, terdapat 2 siswa (8%) dengan kategori hasil belajar sangat baik, 4 siswa (17%) dengan kategori hasil belajar baik, 7 siswa (29%) dengan kategori hasil belajar cukup baik, 3 siswa (13%) dengan kategori hasil belajar kurang baik dan sisanya sebanyak 8 siswa (33%) termasuk dalam kategori hasil belajar sangat kurang baik.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian siklus I, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah terlaksana kurang baik. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan peserta didik meskipun siswa terkesan bingung terhadap pembelajaran yang peneliti terapkan. Interaksi pembelajaran dapat berjalan multi arah dari guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar secara kelompok. Siswa mulai berani untuk mengutarakan pendapatnya atas pertanyaan yang diberikan guru. Suasana pembelajaran membuat siswa lebih berusaha ingin menjadi pemenang. Peneliti menggunakan *reward* berupa bintang selama proses pembelajaran, sehingga bisa mendorong semangat belajar siswa. Hanya saja ada kendala pada satu kelompok yang menimbulkan kegaduhan dalam proses pembelajaran, tetapi mereka tetap menunjukkan semangat belajarnya..

Berdasarkan analisis, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil skor rata-rata motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I meningkat dari skor 47,1 menjadi 56,1. Berdasarkan kajian tersebut, motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sudah mengalami peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini, yakni 80 dari skor maksimal 100. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dari pra siklus ke siklus I dengan skor rata-rata siswa dari 59,3 menjadi 60 (kategori cukup baik), namun skor rata-rata hasil belajar yang dicapai belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini yakni 81 dari skor maksimal 100.

e. Rencana perbaikan

Dikarenakan hasil dari siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan siklus II guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS lebih baik lagi. Dilaksanakannya siklus II diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Oleh karena itu pada siklus II direncanakan hal-hal sebagai berikut:

- 1) mengulang kembali materi sejarah uang terutama pada fungsi uang dan macam-macam uang. Hal ini berdasarkan penilaian pada tes hasil belajar siswa untuk soal yang memuat materi tersebut siswa belum sepenuhnya menguasai. Pada siklus II, peneliti menambahkan materi manfaat dan cara pengelolaan uang dengan baik.
- 2) memperbaiki Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal, soal bernomor untuk kuis dan tes hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siklus I.
- 3) memberi pemahaman kepada semua siswa bahwa ketika belajar kelompok, semua anggota harus bekerja sama tidak boleh egois, harus tertib dikarenakan ada satu kelompok yang membuat gaduh kelas. Memberikan pemahaman kepada siswa agar bertanya jika ada soal atau materi yang tidak dimengerti dan harus mempunyai semangat dalam mendapatkan piagam penghargaan kelompok.

4.1.3 Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilakukan peneliti yang bertindak sebagai guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang sudah dikaji ulang berdasarkan permasalahan yang ada pada siklus I. Adapun tahap-tahap proses pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut.

a. Revisi Perencanaan

Hasil pelaksanaan siklus I digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan siklus II. Hasil dari pelaksanaan siklus I perlu dilakukan revisi meliputi menjelaskan kembali materi yang dijelaskan pada siklus I, penekanan pada materi fungsi dan macam-macam uang, penambahan materi manfaat dan cara pengelolaan uang dengan baik, perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal, dan tes hasil belajar, dan memberi pemahaman kepada siswa agar selalu bekerja sama, harus tertib dikarenakan ada satu kelompok yang membuat gaduh kelas, memberikan pemahaman kepada siswa agar bertanya jika ada soal atau materi yang tidak dimengerti dan harus mempunyai semangat dalam mendapatkan piagam penghargaan kelompok.

b. Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 13 Mei 2015 dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pada pelaksanaan siklus II peneliti masih dibantu oleh guru kelas dan dua rekan sejawat sebagai observer mengetahui aktivitas guru dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Peneliti masih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) seperti pada siklus I, namun telah dilakukan pengkajian ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Siklus II dilaksanakan setelah jam istirahat jam pelajaran ke 2 pada pukul 09.15-11.00 WIB. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah direvisi (Lampiran O). Pada pertemuan ini guru membuka dan menutup pelajaran dengan alokasi waktu 5 menit dan sisanya 60 menit untuk menyampaikan kembali materi sejarah uang, terutama pada materi fungsi dan macam-macam uang serta

penambahan subbab manfaat dan cara pengelolaan uang dengan baik. Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan empat tahap yakni presentasi di kelas, *team*, *game*, *tournament* dan penghargaan kelompok. Proses pembelajaran dilaksanakan seperti siklus I. Untuk tes hasil belajar individu dialokasikan waktu 20 menit dan 5 menit untuk pemberian piagam penghargaan kelompok terbaik serta penutup pertemuan siklus II.

c. Observasi

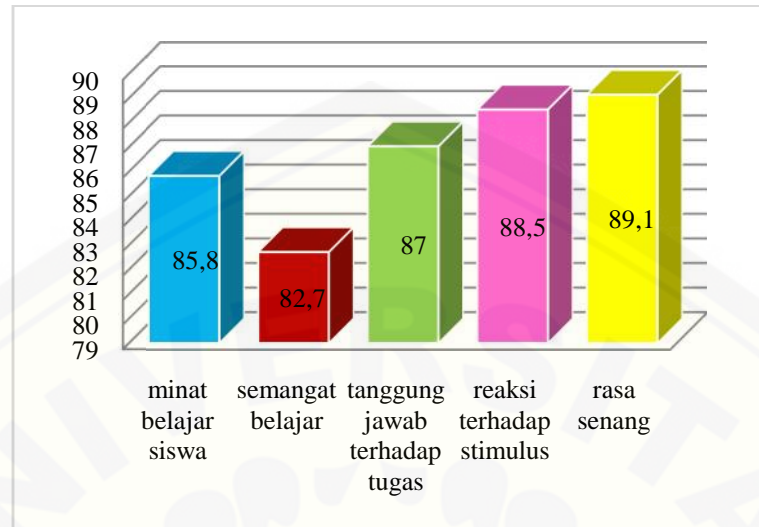
1) Motivasi Belajar Siswa

Data hasil rekapitulasi angket motivasi belajar siswa pada siklus II (Lampiran F.3) dari 24 siswa secara klasikal dapat dijelaskan secara ringkas pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 4.8 Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Indikator Motivasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata skor
1.	Minat belajar siswa	85,8	100	86,6
2.	Semangat belajar siswa	82,7	100	
3.	Tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru	87	100	
4.	Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru	88,5	100	
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	89,1	100	

(Sumber: data diolah tahun 2015)



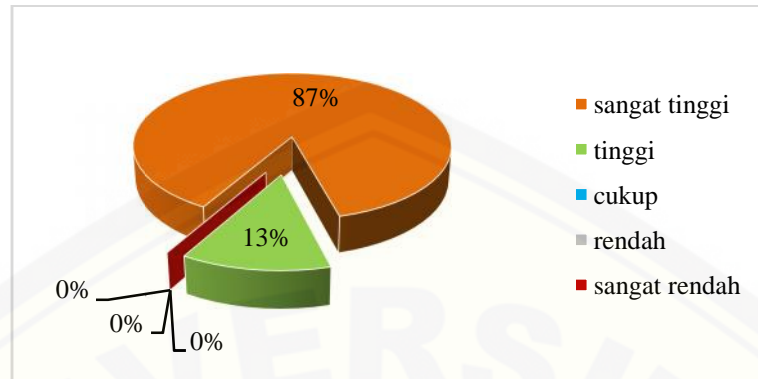
Gambar 4.7 Diagram motivasi belajar siswa pada siklus II

Berdasarkan data pada Tabel 4.8 dan Gambar 4.7 di atas dapat diketahui bahwa indikator motivasi paling tinggi terletak pada rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru dengan skor 89,1 (kategori sangat tinggi) sedangkan indikator motivasi paling rendah terletak pada semangat belajar siswa dengan skor 82,7 (kategori sangat tinggi). Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup termotivasi dengan skor 86,6.

Tabel 4.9 Kriteria motivasi belajar siswa siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Sangat tinggi	81 – 100	21	87
Tinggi	61 – 80	3	13
cukup	41 – 60	0	0
Rendah	21 – 40	0	0
Sangat rendah	0 – 20	0	0
Jumlah		24	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)



Gambar 4.8 Diagram kriteria motivasi belajar siswa siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diperoleh data bahwa dari 24 siswa, terdapat 21 siswa (87%) dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi dan sisanya sebanyak 3 siswa (13%) termasuk dalam kategori motivasi belajar tinggi.

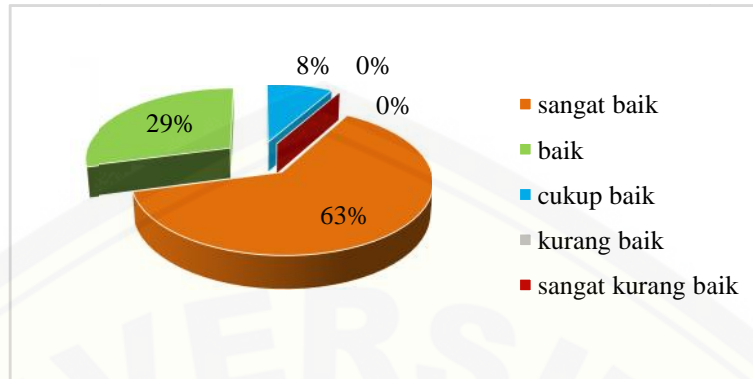
2) Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa pada siklus II (Lampiran I.3) dapat dijelaskan pada Tabel 4.10 dan Gambar 4.9 sebagai berikut.

Tabel 4.10 Kriteria hasil belajar siswa siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Sangat baik	80 - 100	15	63
Baik	70 - 79	7	29
Cukup	60 - 69	2	8
Kurang baik	40 - 59	0	0
Sangat kurang baik	0 - 39	0	0
Jumlah		24	100

(Sumber: data diolah tahun 2015)



Gambar 4.9 Diagram hasil belajar siswa pada siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diatas diperoleh data bahwa dari 24 siswa, terdapat 15 siswa (63%) dengan kategori hasil belajar sangat baik, 7 siswa (29%) dengan kategori hasil belajar baik, 2 siswa (8%) dengan kategori hasil belajar cukup baik, tidak ada siswa dalam kategori hasil belajar kurang baik dan tidak ada siswa dalam kategori belajar sangat kurang baik.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian siklus II, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah terlaksana cukup baik. Sebagian besar siswa bisa bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompoknya. Siswa lebih antusias lagi dan senang dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran meskipun agak gaduh.

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil skor rata-rata motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat dari skor 56,1 menjadi 86,6 (kategori sangat tinggi). Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II dari skor rata-rata siswa 60 menjadi 81,1 (kategori sangat baik). Hasil analisis motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yakni mencapai 81 dari skor maksimal 100, maka

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS pada siklus II dikatakan berhasil, dikarenakan siklus II dinyatakan berhasil maka penelitian selesai pada siklus II.

4.2 Analisis Data

Pada analisis data akan dipaparkan perbandingan hasil rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa mulai dari pelaksanaan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

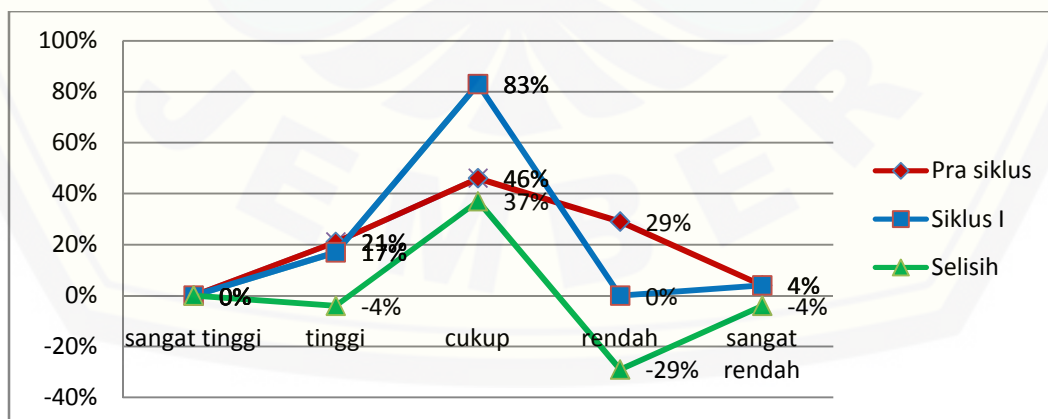
4.2.1 Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mulai dari pra siklus hingga siklus II dapat dijelaskan pada Tabel 4.11, Tabel 4.12 dan Gambar 4.10, Gambar 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11 Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I

No.	Kategori Motivasi	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Selisih Siklus I - Pra siklus
1.	Sangat tinggi	0	0	0
2.	Tinggi	21	17	-4
3.	Cukup	46	83	37
4.	Rendah	29	0	-29
5.	Sangat rendah	4	0	-4
Jumlah		100	100	0

(Sumber: data diolah 2015)

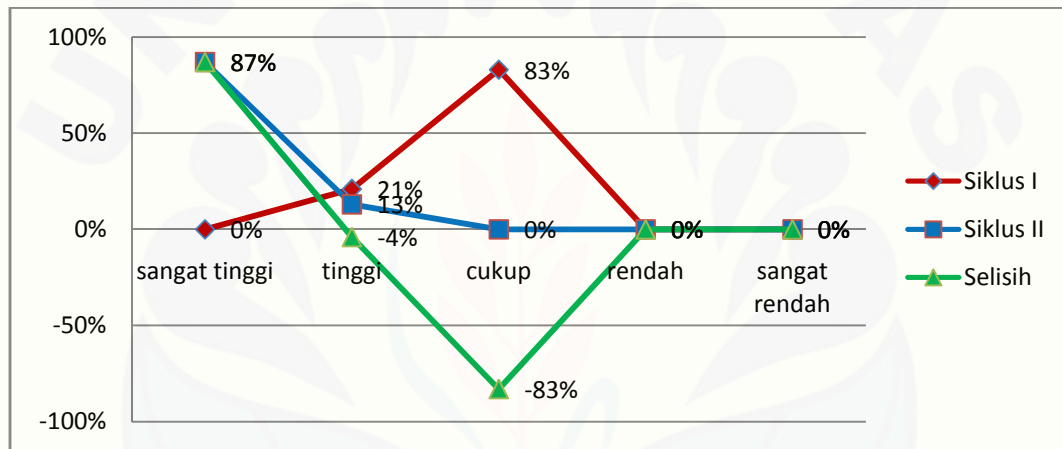


Gambar 4.10 Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus ke siklus I

Tabel 4.12 Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II

No.	Kategori Motivasi	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih Siklus II - Siklus I
51.	Sangat tinggi	0	87	87
2.	Tinggi	17	13	-4
3.	Cukup	83	0	-83
4.	Rendah	0	0	0
5.	Sangat rendah	0	0	0
	Jumlah	100	100	0

(Sumber: data diolah 2015)

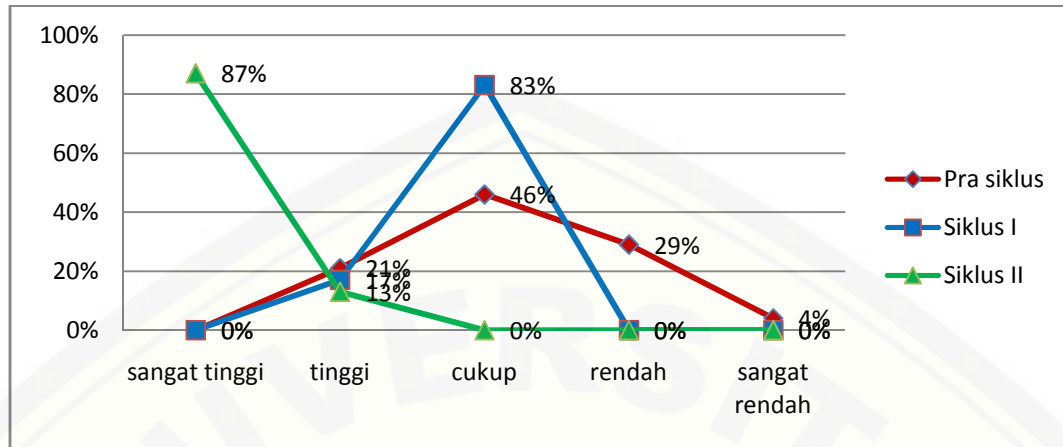


Gambar 4.11 Diagram peningkatan motivasi belajar siswa siklus I ke siklus II

Tabel 4.13 Peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I, siklus II

No.	Kategori Motivasi	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Sangat tinggi	0	0	87
2.	Tinggi	21	17	13
3.	Cukup	46	83	0
4.	Rendah	29	0	0
5.	Sangat rendah	4	0	0
	Jumlah	100	100	100

(Sumber: data diolah 2015)



Gambar 4.12 Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan Tabel 4.11, Tabel 4.12, Tabel 4.13, dan Gambar 4.12, motivasi pembelajaran IPS mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kriteria motivasi belajar pra siklus ke siklus I untuk kategori sangat tinggi tidak ada peningkatan (0%), sedangkan kriteria motivasi belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori sangat tinggi meningkat drastis 87% dari 0% menjadi 87%. Kriteria motivasi belajar pra siklus ke siklus I kategori tinggi mengalami penurunan sebesar 4% dari 21% menjadi 17%, sedangkan kriteria motivasi belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori tinggi menurun 4% dari 17% menjadi 13%. Kriteria motivasi belajar pra siklus ke siklus I untuk kategori cukup meningkat 37% dari 46% menjadi 83%, sedangkan kriteria motivasi belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori cukup mengalami penurunan 83% dari 83% menjadi 0%. Kriteria motivasi belajar pra siklus ke siklus I untuk kategori rendah mengalami penurunan 29% dari 29% menjadi 0%, Begitu juga dengan kriteria motivasi kategori rendah yang mengalami penurunan 4% dari 4% menjadi 0%.

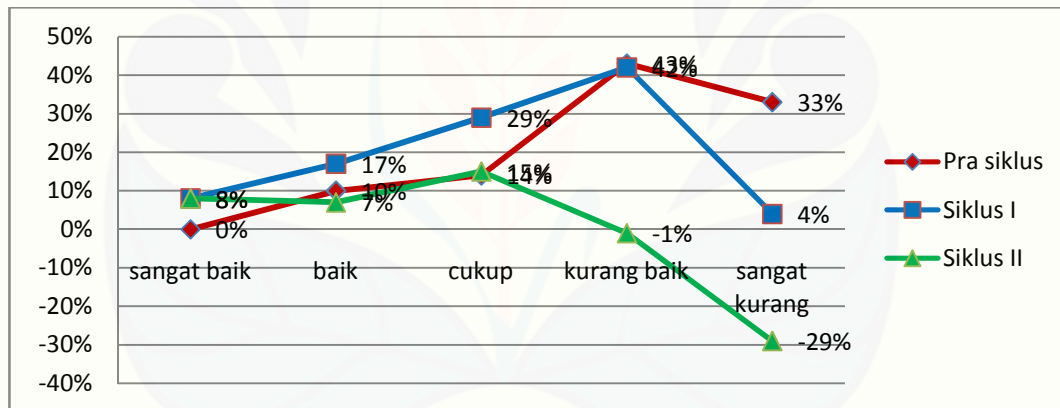
4.2.2 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mulai dari pra siklus hingga siklus II dapat dijelaskan pada Tabel 4.14, Tabel 4.15 dan Gambar 4.13, Gambar 4.14 berikut ini.

Tabel 4.14 Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I

No.	Kategori hasil belajar	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Selisih Siklus I - Pra siklus
1.	Sangat baik	0	8	8
2.	Baik	10	17	7
3.	Cukup	14	29	15
4.	Kurang baik	43	42	-1
5.	Sangat kurang	33	4	-29
	Jumlah	100	100	0

(Sumber: data diolah 2015)

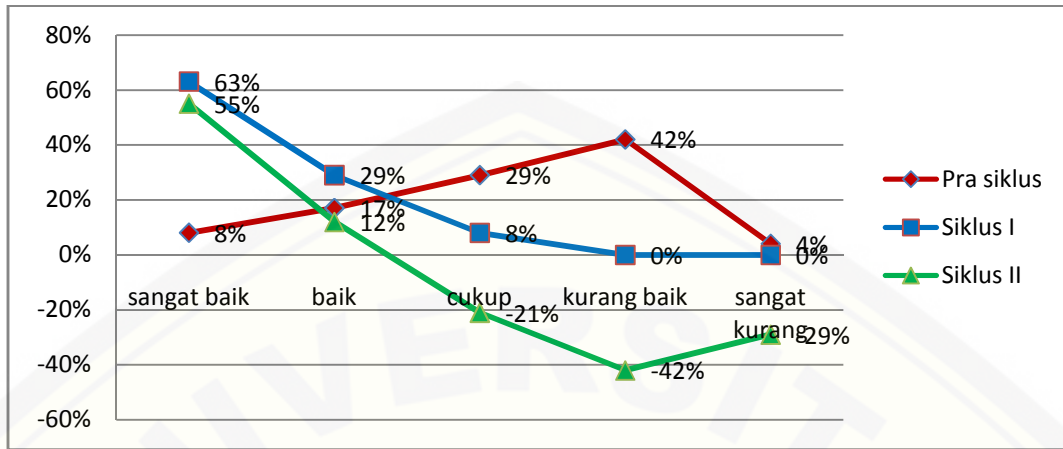


Gambar 4.13 Diagram peningkatan hasil belajar siswa pra siklus ke siklus I

Tabel 4.15 Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II

No.	Kategori hasil belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih Siklus II - Siklus I
1.	Sangat baik	8	63	55
2.	Baik	17	29	12
3.	Cukup	29	8	-21
4.	Kurang baik	42	0	-42
5.	Sangat kurang	4	0	-4
	Jumlah	100	100	0

(Sumber: data diolah 2015)

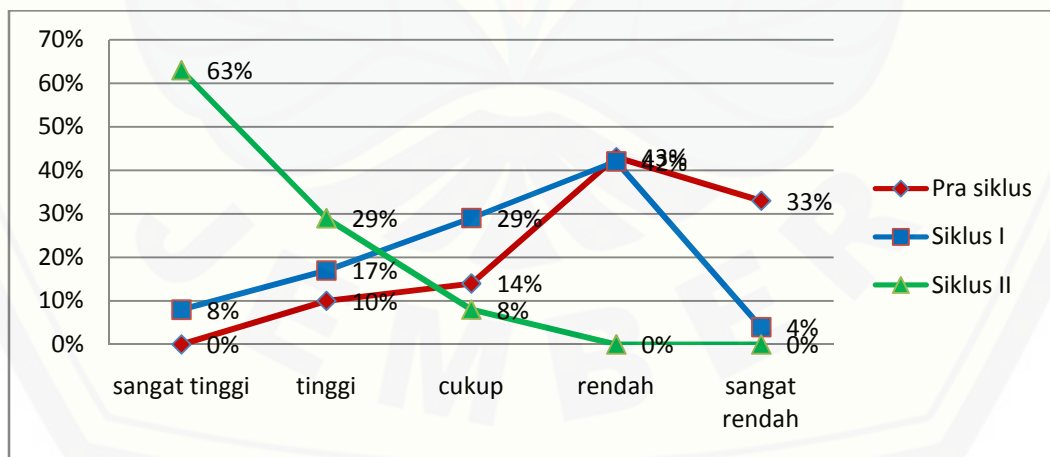


Gambar 4.14 Diagram peningkatan hasil belajar siswa siklus I ke siklus II

Tabel 4.16 Peningkatan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, siklus II

No.	Kategori hasil belajar	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Sangat baik	0	8	63
2.	Baik	10	17	29
3.	Cukup	14	29	8
4.	Kurang baik	43	42	0
5.	Sangat kurang	33	4	0
	Jumlah	100	100	100

(Sumber: data diolah 2015)



Gambar 4.15 Diagram peningkatan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan Tabel 4.14, Tabel 4.15, Tabel 4.16, dan Gambar 4.15, hasil belajar IPS mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dan siklus II dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kriteria hasil belajar pra siklus ke siklus I untuk kategori sangat baik meningkat 8% dari 0% menjadi 8%, sedangkan kriteria hasil belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori sangat baik meningkat 55% dari 8% menjadi 63%. Pada hasil belajar pra siklus ke siklus I kategori baik meningkat 7% dari 10% menjadi 17%, sedangkan hasil belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori baik mengalami peningkatan 12% dari 17% menjadi 29%. Hasil belajar pra siklus ke siklus I kategori cukup baik meningkat 15% dari 14% menjadi 29%, tetapi hasil belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori cukup baik mengalami penurunan 21% dari 29% menjadi 8%. Kriteria hasil belajar pra siklus ke siklus I untuk kategori kurang baik baik menurun 1% dari 43% menjadi 42%, demikian juga dengan kriteria hasil belajar siklus I ke siklus II untuk kategori kurang baik mengalami penurunan 42% dari 42% menjadi 0%. Kriteria hasil belajar dari pra siklus ke siklus I untuk kategori sangat kurang baik menurun 29% dari 33% menjadi 4%, sedangkan hasil belajar dari siklus I ke siklus II untuk kategori sangat kurang baik menurun 4% dari 4% menjadi 0%.

4.3 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa (Lampiran G) pada kegiatan pra siklus hari Rabu tanggal 10 Desember 2015, diperoleh data bahwa guru sudah menggunakan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan namun belum mengoptimalkan dan belum mengerti tentang metode yang akan peneliti gunakan dalam menyampaikan materi IPS. Selain itu, diperoleh informasi bahwa tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah. Hasil wawancara dengan tiga orang siswa menunjukkan bahwa tidak semua siswa menyukai pelajaran IPS dan siswa cenderung kurang memperhatikan, tidak menyukai ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan karena terlalu banyak materi yang harus dihafal. Setelah peneliti melaksanakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil wawancara (Lampiran H) bahwa motivasi belajar siswa lebih meningkat sehingga siswa lebih berminat dan lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna karena pembelajaran tidak hanya belajar saja tapi bisa dengan bermain, tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan siswa sebagai pemeran utama dalam prestasi belajar.

4.4 Pembahasan

Sebelum dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diperoleh data bahwa bahwa motivasi belajar dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPS masih kurang maksimal, data ini didapatkan langsung dari pernyataan guru kelas atas motivasi belajar siswanya yang lebih suka bergurau, kurang memotivasi diri siswa sendiri. Proses pembelajaran berpusat pada guru sesekali pada siswa, dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan kurang disertai pembelajaran yang inovatif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menjawab tetapi hanya siswa tertentu, terlihat kurang antusias, kurang berani berargumen dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi pembelajaran sudah berjalan dua arah dari guru ke murid saja, siswa dengan siswa yang lain tidak terlihat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa dan kurang menghidupkan suasana kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan sebuah varian diskusi kelompok dengan menggunakan sistem turnamen akademik berupa penskoran soal bernomor dan beradu argumen dengan kelompok lain memungkinkan komunikasi multi arah terjadi. Terdapat lima langkah utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yakni tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok/tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition* tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam

kelompok/tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Proses pembelajaran yang semula menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan pada tahap pra siklus diganti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II. Jika pada pra siklus siswa belum mengenal *reward*, belum mengenal kuis berupa *games*, belum mengenal beradu argumen, maka pada siklus I ini siswa dituntut harus berani berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru dengan imbalan berupa *reward* bintang juga piagam. Siswa belajar secara berkelompok sehingga dalam pembelajaran terdapat interaksi multi arah antara guru dan murid, murid ke guru, dan murid ke murid. Tentunya hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa yang semakin baik.

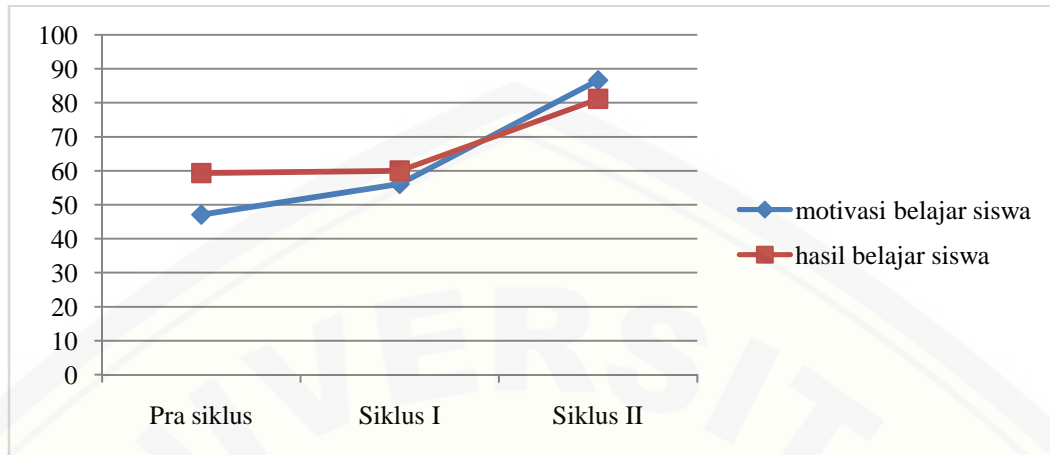
Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan baik. Saat pelaksanaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT), satu kelompok yang dibentuk secara heterogon terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Saat tahap presentasi, peneliti sebagai guru menjelaskan tentang materi tentang uang dan penggunaannya disertai tanya jawab dengan siswa. Tahap selanjutnya yaitu belajar dalam kelompok (*teams*), tiap kelompok akan diberi LKK untuk dikerjakan dan didiskusikan dengan kelompoknya, setelah itu guru memberikan umpan balik. Tahap berikutnya turnamen akademik (*games tournament*), dimulai dengan mengambil nomor kelompok yang akan menjadi pembaca, penantang 1, penantang 2 dst. Kelompok pembaca akan mengambil nomor berkartu dan menjawabnya. Tugas penantang 1, penantang 2, dst yaitu menantang atau menyanggah jawaban pembaca jika mereka mau. Begitu seterusnya hingga alokasi waktu yang ditetapkan, dengan demikian dapat pemeratakan partisipasi siswa dalam berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru berupa kuis, sehingga tidak hanya siswa tertentu saja yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Tanggung jawab siswa, semangat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan terhadap tugas yang diberikan guru kepadanya. Penghargaan (*Reward*) merupakan tahap terakhir dalam model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru mengumumkan kelompok dengan hasil kerjasama terbaik sebagai penguatan dan hadiah bagi kelompok yang mendapat skor terbaik. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, semangat belajar, dan rasa senang mengikuti pelajaran. Pada tahap akhir siklus, siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang mencapai 80 dari skor maksimal 100. Dikarenakan pada siklus I hasil motivasi belajar dan hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan siklus II. Skor rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 8,6 poin dari 47,5 menjadi 56,1. Pada siklus II, skor rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 30,5 poin dari 56,1 menjadi 86,6. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 0,7 poin dari 59,3 menjadi 60. Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 21,1 poin dari 60 menjadi 81,1. Peningkatan skor rata-rata secara klasikal motivasi dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II akan dielaskan secara rinci melalui tabel 4.17 dan Gambar 4.16 sebagai berikut.

Tabel 4.17 Tabel peningkatan skor rata-rata secara klasikal motivasi dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

No.	Tahap	Skor rata-rata klasikal motivasi belajar siswa	Skor rata-rata klasikal hasil belajar siswa
1.	Pra siklus	47,1	59,3
2.	Siklus I	56,1	60
3.	Siklus II	86,6	81,1



Gambar 4.16 Diagram peningkatan skor rata-rata secara klasikal motivasi dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

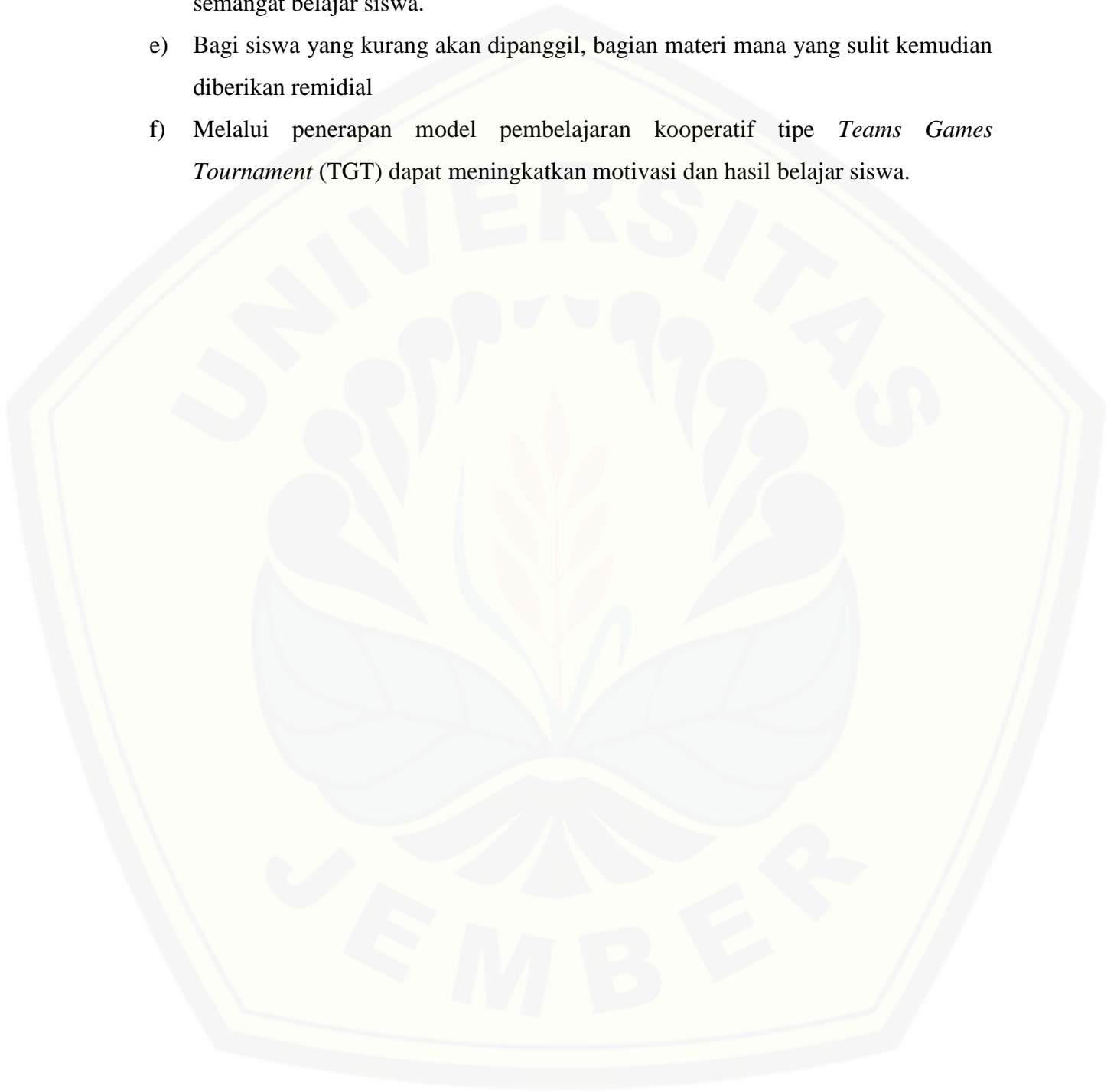
Berdasarkan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

4.5 Temuan Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mulai dari tindakan pra siklus sampai pada siklus I dan siklus II diperoleh beberapa temuan penelitian sebagai berikut.

- a) Selama pembelajaran berlangsung dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa terlihat lebih antusias, *enjoy*, dan terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), siswa berkemampuan akademik tinggi ataupun tidak dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru.
- c) Dengan adanya diskusi kelompok maka interaksi serta kerjasama antar siswa semakin meningkat. Masing-masing anggota kelompok berperan serta agar kelompok timnya berhasil memperoleh skor tinggi

- d) Pemberian reward berupa piagam serta bintang dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa.
- e) Bagi siswa yang kurang akan dipanggil, bagian materi mana yang sulit kemudian diberikan remedial
- f) Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams 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 *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang semester genap tahun ajaran 2014/2015. Skor rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 8,6 poin dari 47,5 menjadi 56,1. Pada siklus II, skor rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 30,5 poin dari 56,1 menjadi 86,6.
- b. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang semester genap tahun ajaran 2014/2015. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 0,7 poin dari 59,3 menjadi 60. Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 21,1 poin dari 60 menjadi 81,1.

5.2 Saran

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

- a. bagi siswa, diharapkan jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Torunament* (TGT) dalam pembelajaran, siswa lebih mengerti tentang materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar;
- b. bagi tenaga pendidik, diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Torunament* (TGT) dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru kelas sebaiknya memberikan varian baru, inovatif, kreatif dalam mengemas pembelajaran;
- c. bagi pihak sekolah yang diteliti, dalam mengemas proses pembelajaran dikelas lebih diperhatikan, media dan desain kelas penunjang pembelajaran perlu disediakan agar dapat dipergunakan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan;
- d. bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Anderson, L. W. And Krathwohl, D.R., et al (Eds), 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing : A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Allyn and Bacon. Boston, MA (Pearson Education Group).
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarana. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Menuju Masyarakat Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ketut, Supekta. 2012. Daftar Kata Kerja Ranah Kognitif (C1-C6), Afektif (A1-A5), Psikomotorik (P1-P4). [http://: Ketut Supekta Anak Bali.htm](http://KetutSupektaAnakBali.htm). [25 Maret 2015]
- Mahyuni, Siti. 2011. *Guru dan Kelas Cemerlang*. Jakarta : Indeks. (Emma S.McDonald, Dyan M.Hershman)
- Massardi, Yudhis. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Arraska
- Masyud, S. M. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

- Masyud, S. M. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyasa. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujtahid. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Malang: UIN-Malang Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Santrock, John. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya.
- Slameto. 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Taneo, S. (2005). *Bahan Ajar Materi dan Pembelajaran IPS SD*, FKIP Undana : Kupang
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahono, Satrio. 2012. *Strategi dan model Pembelajaran*. Jakarta : Indeks.
- Yusron, Narulita. 2005. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.	1. Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang ?	1. Pembelajar an Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Langkah-langkah penerapan pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT): a. penjelasan materi b. memberi tugas secara berkelompok c. meminta siswa mengerjakan tugas secara berkelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan d. meminta siswa mempresentasikan hasil dari	1. Subjek penelitian : Siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 2. Informan : a. Guru Kelas 3. Literatur	1. Jenis penelitian dan pendekatan : a. jenis penelitian : penelitian tindakan kelas b. pendekatan kualitatif 2. Lokasi Penelitian : SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang 3. Metode pengumpulan data : a. observasi b. wawancara c. Angket d. tes e. dokumentasi 4. Analisis Data : a. Motivasi belajar $P = \frac{M}{N} \times 100$	1. Jika diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam pembelajaran IPS tema Permainan, maka motivasi belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 akan meningkat

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Tindakan
			tugas berdasarkan aturan main <i>Teams Games Tournament (STGT)</i>		Keterangan: P = skor pencapaian motivasi belajar M = jumlah skor motivasi yang diperoleh N = jumlah skor maksimal motivasi	2. Jika diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dalam pembelajaran IPS tema Permainan, maka hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangu n Lor 1 akan meningkat.
2. Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangu Lor 01 Lumajang ?		2. Motivasi belajar siswa	e. menyimpulkan hasil diskusi kelompok.			
		3. Hasil belajar siswa	2. a. Minat siswa b. Semangat siswa c. Tanggung jawab siswa d. Reaksi siswa e. Rasa senang		b. Hasil belajar siswa : $P = \frac{n}{N} \times 100$ Keterangan : P = skor pencapaian hasil belajar peserta didik N = jumlah skor maksimal hasil belajar n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh.	
			3. Hasil belajar siswa menggunakan tes tulis : a. objektif b. subjektif			

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Wawancara****Sebelum penelitian**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Model atau metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran.	Guru Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
2.	Motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung sebelum penelitian dilaksanakan.	Guru Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
3.	Hasil belajar siswa	Guru Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
4.	Masalah-masalah yang timbul saat pembelajaran	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
5.	Tanggapan siswa mengenai kesulitan dalam pembelajaran IPS dengan metode yang biasa digunakan oleh guru di kelas	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

Sesudah penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Tanggapan guru terhadap penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Turnaments</i> (TGT) pada pembelajaran mata pelajaran IPS	Guru Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
2.	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Turnaments</i> (TGT) pada pembelajaran mata pelajaran IPS.	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
3.	Kesulitan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penerapan TGT	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

B.2 Pedoman Observasi**Sebelum penelitian**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas	Guru Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

Sesudah penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti dalam kelas	Peneliti sebagai guru model

B.3 Pedoman Observasi Motivasi Siswa**Sebelum penelitian**

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Motivasi belajar siswa sebelum model pembelajaran <i>Teams Games Turnaments</i> (TGT)	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

Sesudah penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Motivasi belajar siswa ketika model pembelajaran peta konsep diterapkan.	Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

B.4 Pedoman Tes

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil tes siswa setelah penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Turnaments</i> (TGT).	Nilai Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

B.5 Pedoman Dokumen

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.	Dokumen
2.	Daftar nilai siswa pada pembelajaran kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang	Dokumen
3.	Foto kegiatan penelitian.	Dokumen

LAMPIRAN C. DAFTAR NAMA SISWA**Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang**

No.	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1	Siti Khotijah		
2	Aldo Firmansyah		
3	Ananta Dwe Jananta		
4	Bella Fista Narendra		
5	Dyah Ayu Safitri		
6	Elndi Surangsang		
7	Farda Salsabila Muttaqi		
8	Flameta Amelda Prety I.		
9	Icha Mufida Syaharani		
10	Krisna Dwi Firmansyah		
11	Lailatul Izzah		
12	Laudiah Cinda Rizkia		
13	Zhavisca Audriana Renita		
14	Achmad Faza Muzakki		
15	Muhammad Dzikri Syafi		
16	Nayla Isroturrohma		
17	Nur Rohma		
18	Nurul Fadilah		
19	Qonita Ignasia Indra		
20	Revalina Mumtaznisa Arif		
21	Sally Nathania Azariah		
22	Sukma Linuwih		
23	Thabita Clarista Rahma		
24	Zakia Aura Maulita		
Jumlah siswa		6 orang	18 orang

Guru Kelas III

Ira Agustin K., S.Pd

NUPTK 6157755657300013

LAMPIRAN D. DAFTAR NAMA KELOMPOK

No.	Nama Siswa	Nama Kelompok
1.	Achmad Faza Muzakki	Awan
	Krisna Dwi Firmansyah	
	Dyah Ayu Safitri	
	Sally Nathania Azariah	
2.	Siti Khotijah	Bumi
	Zhavisca Audriana Renita	
	Bella Fista Narendra	
	Flameta Amelda Prety I.	
3.	Elni Surangsang	Bulan
	Laudiah Cinda Rizkia	
	Aldo Firmansyah	
	Lailatul Izzah	
4.	Nayla Isroturrohma	Bintang
	Sukma Linuwih	
	Muhammad Dzikri Syafi	
	Zakia Aura Maulita	
5.	Nurul Fadilah	Pelangi
	Ananta Dwe Jananta	
	Nur Rohma	
	Revalina Mumtaznisa Arif	
	Farda Salsabila Muttaqi	Pelangi
	Qonita Ignasia Indra	
	Icha Mufida Syaharani	
	Thabita Clarista Rahma	

LAMPIRAN E. PEDOMAN PENGISIAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PELAJARAN**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : III / II

Sekolah : SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

Hari/ Tanggal :

Nama :

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 20 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai anda pelajari, dan tentukan kebenarannya.
2. Catat respon/jawaban anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang () pada pilihan jawaban yang disediakan. Terima kasih.

3. Keterangan Pilihan jawaban:

SL = selalu dilakukan

SR = sering dilakukan

KK = kadang-kadang dilakukan , tapi sering tidak dilakukan

JR = jarang dilakukan

TP = tidak pernah dilakukan

No.	Aspek	Pernyataan	Pilihan jawaban				
			SL	SR	KK	JR	TP
1.	Minat belajar	a. Mendengarkan penjelasan guru					
		b. Memperhatikan dengan sungguh-sungguh					
		c. Mencatat bagian-bagian penting yang dijelaskan guru atau teman					
		d. Tidak sering meninggalkan kelas					
2.	Semangat belajar	a. Bertanya pada guru jika ada materi yang tidak dimengerti					
		b. Bertanya pada guru atau teman jika tidak memahami tugas yang diberikan					
		c. Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas guru					
		d. Tidak bergurau dengan teman					
3.	Tanggung	a. Langsung mengerjakan tugas dari					

No.	Aspek	Pernyataan	Pilihan jawaban				
			SL	SR	KK	JR	TP
	jawab	guru					
		b. Memberi kontribusi kepada kelompok belajarnya					
		c. Tekun mengerjakan tugas					
		d. Mengerjakan tugas tepat waktu					
4.	Reaksi yang ditunjukkan	a. Mendengarkan pertanyaan dari guru					
		b. Memperhatikan pertanyaan dari guru					
		c. Langsung menjawab pertanyaan dari guru					
		d. Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru					
5.	Rasa senang	a. Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas					
		b. Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru					
		c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru					
		d. Tekun bekerjasama dalam kelompok					

Jember,

Responden

(.....)

LAMPIRAN F. HASIL REKAPITULASI MOTIVASI BELAJAR SISWA

F.1 HASIL REKAPITULASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA PRA SIKLUS

HASIL ANALISIS DATA ANGKET PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN YOSOWILANGUN LOR 01

LUMAJANG TAHUN AJARAN 2014/2015

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diamanati																				Jumlah skor tiap siswa	Kategori									
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru						Rasa senang					SR	R	C	T	ST
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	Skor											
1.	Siti Khotijah	3	2	2	2	9	1	2	2	2	7	2	1	2	2	7	2	2	1	2	7	2	3	2	1	8	38					
2.	Aldo F.	4				4	3				3			4		4	5				5			3	3	19						
3.	Ananta Dwi J.	4	3	4	1	12	2	0	0	2	4	3	2	3	2	10	3	3	2	2	10	3	1	1	3	8	44					
4.	Bella Fista N.	3	3	2	1	9	0	3	1	3	7	3	2	3	2	10	3	4	2	2	11	3	1	1	2	7	44					
5.	Dyah Ayu S.	3	2	4	1	10	3	3	1	2	9	4	3	2	2	11	4	2	2	2	10	2	2	3	3	11	51					
6.	Elndi S.	3	3	2	1	9	2	1	2	2	7	3	2	2	2	9	3	3	2	2	10	3	2	3	1	9	34					
7.	Farda S.M.	3	5	1	1	10	4	3	3	3	13	3	3	4	2	12	5	4	4	3	16	3	3	3	4	13	64					
8.	Flameta A.P.I	2	4	3	1	10	3	3	3	2	11	3	2	4	3	12	4	3	2	3	12	1	3	3	3	10	55					
9.	Icha M.S.	2	2	1	2	7	3	3	2	2	10	2	1	2	2	7	2	2	1	2	7	3	3	2	1	9	40					
10.	Krisna Dwi F.	2	2	2	1	7	2	3	1	2	8	4	3	2	2	11	4	3	2	2	11	3	1	3	2	9	46					
11.	Lailatul Izzah	3	3	3	3	12	3	3	2	2	10	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	2	2	1	3	8	61					
12.	Laudiah Cinda R.	2	4	3	1	10	3	3	2	3	11	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	3	2	2	1	8	50					
13.	Zhavisia A.R.	3	3	1	1	8	3	1	1	2	7	3	2	2	1	8	3	2	1	2	8	4	1	1	2	8	39					
14.	Achmad Faza M.	2	2	4	1	9	5	2	3	2	12	5	5	4	2	16	4	4	2	4	14	2	2	2	5	11	62					
15.	M. Dzikri Syafi	4	4	2	1	11	2	3	1	3	9	4	2	3	3	12	2	2	2	2	8	2	2	4	3	11	51					

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diamanati																				Jumlah skor tiap siswa	Kategori													
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru						Rasa senang					SR	R	C	T	ST				
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor		a	b	c	d	Skor									
16.	Nayla I.	2	3	1	1	7	1	1	3	2	7	1	3	2	2	8	2	3	1	2	8	1	1	3	3	8	38									
17.	Nur Rohmah	5	4	4	0	13	3	1	1	3	8	5	4	5	2	16	4	0	3	4	11	4	3	4	2	13	61									
18.	Nurul Fadilah	2	2	2	1	7	0	2	2	2	6	1	2	2	2	7	3	0	1	3	7	2	2	3	3	10	37									
19.	Qonita Ignasia	3	2	2	1	8	1	2	1	2	6	2	2	2	2	8	3	0	1	4	8	3	1	2	2	8	38									
20.	Revalina M.A.	4	2	1	2	9	3	3	2	3	11	2	2	3	2	9	5	0	4	2	11	4	3	3	1	11	51									
21.	Sally Nathani	4	4	3	1	12	3	3	3	2	11	4	3	3	3	13	4	4	2	3	13	3	3	3	3	12	61									
22.	Sukma Linuwih	4	2	2	1	9	1	3	2	2	8	3	2	2	3	10	3	3	1	2	9	3	3	2	1	9	44									
23.	Thabita Clarista	2	5	2	3	12	3	3	2	2	10	4	3	2	3	12	3	3	2	2	10	3	2	2	1	8	55									
24.	Zakia Aura M.	3	4	2	1	10	3	2	1	2	8	2	2	4	2	10	4	2	2	3	11	3	2	2	2	9	48									
Jumlah skor masing-masing aspek		224					206					247					244					220					1131	1	7	11	5	0				
Skor maksimal		480					480					480					480					480					2400									
Jumlah skor rata-rata masing-masing aspek		46,6					42,9					51,5					50,8					45,8					47,5									

KETERANGAN:

ST = Sangat Tinggi

C = Cukup

SR = Sangat Rendah

T = Tinggi

R = Rendah

Observer 3

Observer 2

Jember, 10 Desember 2014

Observer 1

Lita Wahyuningsari

NIM 110210204

Ika Sri Wahyuningsih

NIM 110210204

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

ANALISIS DATA MOTIVASI BELAJARA SISWA PRA SIKLUS

1) Penilaian masing-masing indikator motivasi belajar

a. Minat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{224}{480} \times 100 = 46,6 \text{ (kategori cukup)}$$

b. Semangat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{206}{480} \times 100 = 42,9 \text{ (kategori cukup)}$$

c. Tanggung jawab siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{247}{480} \times 100 = 51,5 \text{ (kategori cukup)}$$

d. Reaksi siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{244}{480} \times 100 = 50,8 \text{ (kategori cukup)}$$

e. Rasa senang

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{220}{480} \times 100 = 45,8 \text{ (kategori cukup)}$$

2) Penilaian motivasi belajar secara klasikal

Kriteria Motivasi Belajar

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Masyhud, 2015: 71)

Skor rata-rata motivasi belajar 24 siswa menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{M}{N} \times 100 \\
 &= \frac{1131}{2400} \times 100 \\
 &= 47,1 \text{ (kategori cukup)}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian motivasi belajar

M = jumlah skor motivasi belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal motivasi belajar

F.2 HASIL REKAPITULASI OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS 1

**HASIL ANALISIS DATA OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN YOSOWILANGUN LOR 01
LUMAJANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diaminati																				Jumlah skor tiap siswa	Kategori									
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru						Rasa senang					SR	R	C	T	ST
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor		a	b	c	d	Skor					
1.	Siti Khotijah	3	3	4	2	12	1	2	2	5	10	3	2	2	3	10	2	4	4	3	13	4	3	2	5	14	59					
2.	Aldo F.	4	2	2	2	10	3	2	3	3	11	1	2	4	2	9	5	1	3	2	11	3	3	3	5	14	55					
3.	Ananta Dwi J.	4	3	4	2	13	2	1	5	2	10	2	2	3	3	10	3	3	3	4	13	2	2	4	5	13	59					
4.	Bella Fista N.	3	3	5	1	12	4	3	2	3	12	4	2	3	3	12	3	4	2	2	11	3	2	3	2	10	57					
5.	Dyah Ayu S.	2	2	4	1	9	3	2	1	3	9	3	3	2	2	10	3	3	2	1	9	2	2	2	5	11	48					
6.	Elndi S.	3	2	2	2	9	2	1	4	4	11	3	2	1	1	7	3	3	2	2	10	3	2	4	1	10	47					
7.	Farda S.M.	3	3	2	3	11	3	3	2	3	11	2	4	2	2	10	5	4	2	5	16	4	2	3	4	13	61					
8.	Flameta A.P.I	2	4	3	1	10	3	3	3	2	11	3	2	4	3	12	3	3	2	2	10	1	3	3	5	12	55					
9.	Icha M.S.	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	2	4	2	2	10	2	2	3	2	9	2	2	2	5	11	52					
10.	Krisna Dwi F.	3	3	2	2	10	2	4	2	2	10	2	3	4	3	12	4	2	3	3	12	1	4	4	1	10	54					
11.	Lailatul Izzah	4	3	5	4	16	3	3	3	4	13	4	4	3	4	15	4	4	4	5	17	2	2	4	5	13	74					
12.	Laudiah Cinda R.	3	3	3	2	11	4	3	2	2	11	2	4	2	2	10	3	3	3	3	12	1	3	2	3	9	53					
13.	Zhavisia A.R.	3	3	2	2	10	2	2	2	2	8	3	1	3	3	10	3	2	2	3	10	4	3	3	4	14	52					
14.	Achmad Faza M.	4	4	3	4	15	5	4	3	2	14	5	5	2	4	16	4	4	4	5	17	4	4	4	5	17	79					
15.	M. Dzikri Syafi	3	3	2	3	11	2	3	2	3	10	3	3	3	3	12	3	2	2	2	9	2	2	4	4	12	54					
16.	Nayla I.	5	2	3	5	15	2	1	3	1	7	1	3	2	3	9	3	4	1	2	10	2	1	3	3	9	50					
17.	Nur Rohmah	4	4	4	3	15	3	3	1	3	10	4	4	3	2	13	3	3	2	4	12	4	3	4	4	15	65					
18.	Nurul Fadilah	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9	3	3	3	3	12	2	4	3	5	14	52					
19.	Qonita Ignasia	3	3	2	3	11	3	4	3	4	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	3	2	2	4	11	52					

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diamanati																				Jumlah skor tiap siswa	Kategori									
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru						Rasa senang					SR	R	C	T	ST
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor		a	b	c	d	Skor					
20.	Revalina M.A.	4	2	2	2	10	3	2	2	3	10	4	4	3	2	13	1	1	4	2	8	3	1	2	4	10	51					
21.	Sally Nathani	2	2	2	5	11	2	4	3	1	10	1	1	3	1	6	2	2	2	2	8	3	3	4	4	14	49					
22.	Sukma Linuwih	3	3	2	3	11	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10	3	3	2	2	10	3	3	3	5	14	55					
23.	Thabita Clarista	3	4	2	3	12	3	2	2	2	9	3	3	2	3	11	3	3	2	2	10	3	2	3	4	12	54					
24.	Zakia Aura M.	3	3	3	3	12	3	2	3	2	10	2	2	4	2	10	4	2	4	3	13	3	2	4	5	14	59					
Jumlah skor masing-masing aspek		274					252					254					270					296					1346	0	0	20	4	0
Skor maksimal		480					480					480					480					480					2400					
Jumlah skor rata-rata masing-masing aspek		57					52,5					52,9					56,3					61,6					56,1					

KETERANGAN:

ST = Sangat Tinggi

T = Tinggi

C = Cukup

R = Rendah

SR = Sangat Rendah

Jember, 6 Mei 2015

Observer 3

Observer 2

Observer 1

Lita Wahyuningsari

NIM 110210204

Ika Sri Wahyuningsih

NIM 110210204

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

ANALISIS DATA OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS 1

1) Penilaian masing-masing indikator motivasi belajar

a. Minat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{274}{480} \times 100 = 57 \text{ (kategori cukup)}$$

b. Semangat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{252}{480} \times 100 = 52,5 \text{ (kategori cukup)}$$

c. Tanggung jawab siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{254}{480} \times 100 = 52,9 \text{ (kategori cukup)}$$

d. Reaksi siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{270}{480} \times 100 = 56,3 \text{ (kategori cukup)}$$

e. Rasa senang

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{296}{480} \times 100 = 61,6 \text{ (kategori tinggi)}$$

2) Penilaian motivasi belajar secara klasikal

Kriteria Motivasi Belajar

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Masyhud, 2015: 71)

Skor rata-rata motivasi belajar 24 siswa menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{M}{N} \times 100 \\
 &= \frac{1346}{2400} \times 100 \\
 &= 56,1 \text{ (kategori cukup)}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian motivasi belajar

M = jumlah skor motivasi belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal motivasi belajar

F.3 HASIL REKAPITULASI OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS II

**HASIL ANALISIS DATA OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN YOSOWILANGUN LOR 01
LUMAJANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diaminati																			Jumlah skor tiap siswa	Kategori										
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru					Rasa senang					SR	R	C	T	ST	
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	D		Skor										
1.	Siti Khotijah	5	4	4	4	17	5	5	4	4	18	5	4	4	4	17	5	4	5	4	18	5	4	4	5	18	71					
2.	Aldo F.	5	5	5	4	19	5	1	5	2	13	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	4	3	4	5	16	86					
3.	Ananta Dwi J.	5	4	4	5	18	4	5	5	3	17	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18	5	4	5	5	19	92					
4.	Bella Fista N.	5	5	2	5	17	4	4	5	5	18	5	4	5	4	18	5	5	4	4	18	3	4	4	5	16	87					
5.	Dyah Ayu S.	3	3	3	5	14	4	2	4	1	11	3	3	2	2	10	3	3	4	3	13	5	3	3	2	13	61					
6.	Elndi S.	5	5	3	5	18	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20	96					
7.	Farda S.M.	5	4	4	5	18	5	4	4	3	16	5	4	5	5	19	4	4	5	5	18	3	4	4	5	16	87					
8.	Flameta A.P.I	4	4	5	4	17	5	5	4	4	18	5	5	5	4	19	4	5	4	4	17	5	4	5	5	19	90					
9.	Icha M.S.	5	5	4	5	19	5	5	5	3	18	5	4	5	4	18	5	5	4	4	18	5	4	4	5	18	91					
10.	Krisna Dwi F.	3	2	1	4	10	3	4	5	2	14	5	2	2	2	11	4	4	5	2	15	4	2	4	4	14	64					
11.	Lailatul Izzah	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	100					
12.	Laudiah Cinda R.	4	4	5	5	18	5	4	5	4	18	4	5	5	5	19	4	5	4	4	17	4	5	5	4	18	90					
13.	Zhavisca A.R.	5	5	3	5	18	3	4	5	5	17	5	5	5	4	19	5	5	4	4	18	5	4	5	4	18	90					
14.	Achmad Faza M.	3	5	1	4	13	4	5	5	3	17	5	5	5	2	17	5	5	5	5	20	5	3	4	4	16	83					
15.	M. Dzikri Syafi	5	5	5	5	20	2	3	5	5	15	5	4	5	5	19	5	5	4	3	17	5	5	5	5	20	91					
16.	Nayla I.	5	5	5	4	19	5	5	5	2	17	5	3	3	1	12	5	5	4	3	17	5	5	5	3	18	83					
17.	Nur Rohmah	5	4	5	4	18	4	2	4	4	14	5	5	5	4	19	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18	87					
18.	Nurul Fadilah	5	5	3	5	18	4	5	5	4	18	4	4	5	4	17	5	5	4	4	18	5	4	4	5	18	89					
19.	Qonita Ignasia	5	4	5	5	19	3	4	5	4	17	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18	5	3	5	5	18	90					

No.	Nama Siswa	Motivasi yang diamanati																				Jumlah skor tiap siswa	Kategori														
		Minat belajar siswa					Semangat belajar siswa					Tanggung jawab siswa terhadap tugas					Reaksi siswa terhadap stimulus guru						Rasa senang					SR	R	C	T	ST					
		a	b	c	d	Skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor	a	b	c	d	skor		a	b	c	D	Skor										
20.	Revalina M.A.	3	5	2	3	13	3	3	5	2	13	5	3	5	3	16	3	3	5	5	16	5	5	5	5	20	78										
21.	Sally Nathani	5	4	4	4	17	5	5	4	4	18	5	4	4	4	17	5	4	5	4	18	5	5	4	5	19	89										
22.	Sukma Linuwih	5	4	3	4	16	4	4	3	4	15	5	3	5	3	16	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20	86										
23.	Thabita Clarista	4	4	5	5	18	4	4	5	5	18	5	4	5	5	19	5	5	4	5	19	5	2	5	5	17	93										
24.	Zakia Aura M.	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	4	5	5	4	18	5	5	4	4	18	4	5	5	5	19	91										
Jumlah skor masing-masing aspek							412					397					418					425					428					2153	0	0	0	3	21
Skor maksimal							480					480					480					480					480					2400					
Jumlah skor rata-rata masing-masing aspek							85,8					82,7					87					88,5					89,1					86,6					

KETERANGAN:

ST = Sangat Tinggi

T = Tinggi

C = Cukup

R = Rendah

SR = Sangat Rendah

Jember, 13 Mei 2015

Observer 3

Observer 2

Observer 1

Lita Wahyuningsari

NIM 110210204

Ika Sri Wahyuningsih

NIM 110210204

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

ANALISIS DATA OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS II

1) Penilaian masing-masing indikator motivasi belajar

a. Minat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{412}{480} \times 100 = 85,8 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

b. Semangat belajar siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{397}{480} \times 100 = 82,7 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

c. Tanggung jawab siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{418}{480} \times 100 = 87 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

d. Reaksi siswa

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{425}{480} \times 100 = 88,5 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

e. Rasa senang

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$P = \frac{428}{480} \times 100 = 89,1 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

2) Penilaian motivasi belajar secara klasikal

Kriteria Motivasi Belajar

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Masyhud, 2015: 71)

Skor rata-rata motivasi belajar 24 siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

$$= \frac{2153}{2400} \times 100$$

$$= 89,7 \text{ (kategori sangat tinggi)}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian motivasi belajar

M = jumlah skor motivasi belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal motivasi belajar

LAMPIRAN G. HASIL WAWANCARA SEBELUM TINDAKAN**G.1 LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan guru, tingkat motivasi dan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Bentuk : wawancara bebas

Nama Guru : Ernawati, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Metode pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 ?Sikap siswa bagaimana?	Metode ceramah, diskusi, pemberian tugas, dan tanya jawab Sebagian siswa ada yang hanya mendengarkan penjelasan guru dan sebagian lagi tidak memperhatikan. Kurang punya inisiatif dalam pembelajaran, terlalu menurut apa yang dikatakan guru
2.	Bagaimana motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung sebelum diadakan penelitian.	Ada saja yang tidak mengerjakan tugas rumah. Saat pembelajaran, banyak juga siswa kalau tidak disuruh mengerjakan cepat tetap bergurau dengan temannya dan biasa menggunakan kata “sebentar lah bu”. Motivasi dalam belajar bisa dikatakan kurang.
3.	Bagaimana hasil belajar siswa pada tema berbagai pekerjaan?	Masih ada siswa yang nilainya di bawah SKM
4.	Apa saja masalah-masalah yang timbul saat pembelajaran?	Siswa ramai sendiri, kurang memperhatikan dan jika diberikan pertanyaan banyak yang diam. Siswa banyak

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
		tidak bisa jika diberikan soal yang bersifat hafalan, misalnya nama pahlawan, yang bersifat hafalan, misalnya nama pahlawan, tanggal-tanggal yang berkaitan dengan sejarah Indonesia dll. Dari orang tua juga ada yang tidak mendukung terbukti ada saja yang tidak mengerjakan tugas.

Kesimpulan :

Dalam proses pembelajaran, guru belum mengoptimalkan metode yang digunakan, membuat siswa bosan dengan pembelajaran yang diberikan sehingga motivasi dan hasil belajar siswa tergolong rendah.

Lumajang, 10 Desember 2015

Pewawancara,

Ainul Yulia Mawaddah

NIM. 110210204120

G.2 LEMBAR WAWANCARA SISWA

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Bentuk : wawancara bebas

a. Nama siswa : Dyah Ayu Safitri

Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Tidak Bu.
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Kadang suka.
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Kadang bingung, kadang mengerti
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Hafalan terlalu banyak, bosan sama mengantuk kadang.

b. Nama siswa : Achmad Faza Muzakki

Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Agak suka.
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Agak suka.
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Kadang menyenangkan kadang tidak, IPS sulit. Banyak hafalannya.
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Banyak hafalan.

- c. Nama siswa : Elndi Surangsang
Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Tidak sama sekali.
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Tidak suka.
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Kadang membuat mengantuk, bosan. IPS sulit.
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Belajar mau ulangan materinya banyak.

Kesimpulan:

Tidak semua siswa menyukai pelajaran IPS, siswa cenderung kurang memperhatikan guru saat mengajar.

Lumajang, 10 Desember 2015

Pewawancara,

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

LAMPIRAN H. HASIL WAWANCARA SESUDAH TINDAKAN**H.1 LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan wawancara : untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan guru, tingkat motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Bentuk wawancara : wawancara bebas

Nama Guru : Ernawati, S.Pd

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pohon jaringan dalam tema permainanku?	Saya melihat, model ini bisa menarik minat siswa untuk lebih menyukai mata pelajaran IPS, mereka bisa bermain dan belajar meskipun di siklus 1 agak gagal
2.	Apakah model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pernah Ibu terapkan sebelumnya?	Ibu belum pernah menggunakan model TGT ini. Dalam TGT ini jika saya lihat ada diskusi dan ada tanya jawabnya. Saya pakai hanya diskusi dan tanya jawabnya saja, untuk meja tournamen tidak ada.
3.	Bagaimana tanggapan anda mengenai motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)?	Setiap pembelajaran pasti ada kelemahan dan kelebihanya ya. Saya melihat di siklus 1 Anda agak kurang memuaskan hasilnya, tapi di siklus 2 saya melihat anak-anak serta guru praktek sudah <i>enjoy</i> dengan pembelajaran dan hasilnya pun sudah bagus. Menunjukkan anak-anak sangat memiliki minat dan motivasi yang bagus terhadap Anda dan model pembelajaran yang Anda terapkan.

Kesimpulan:

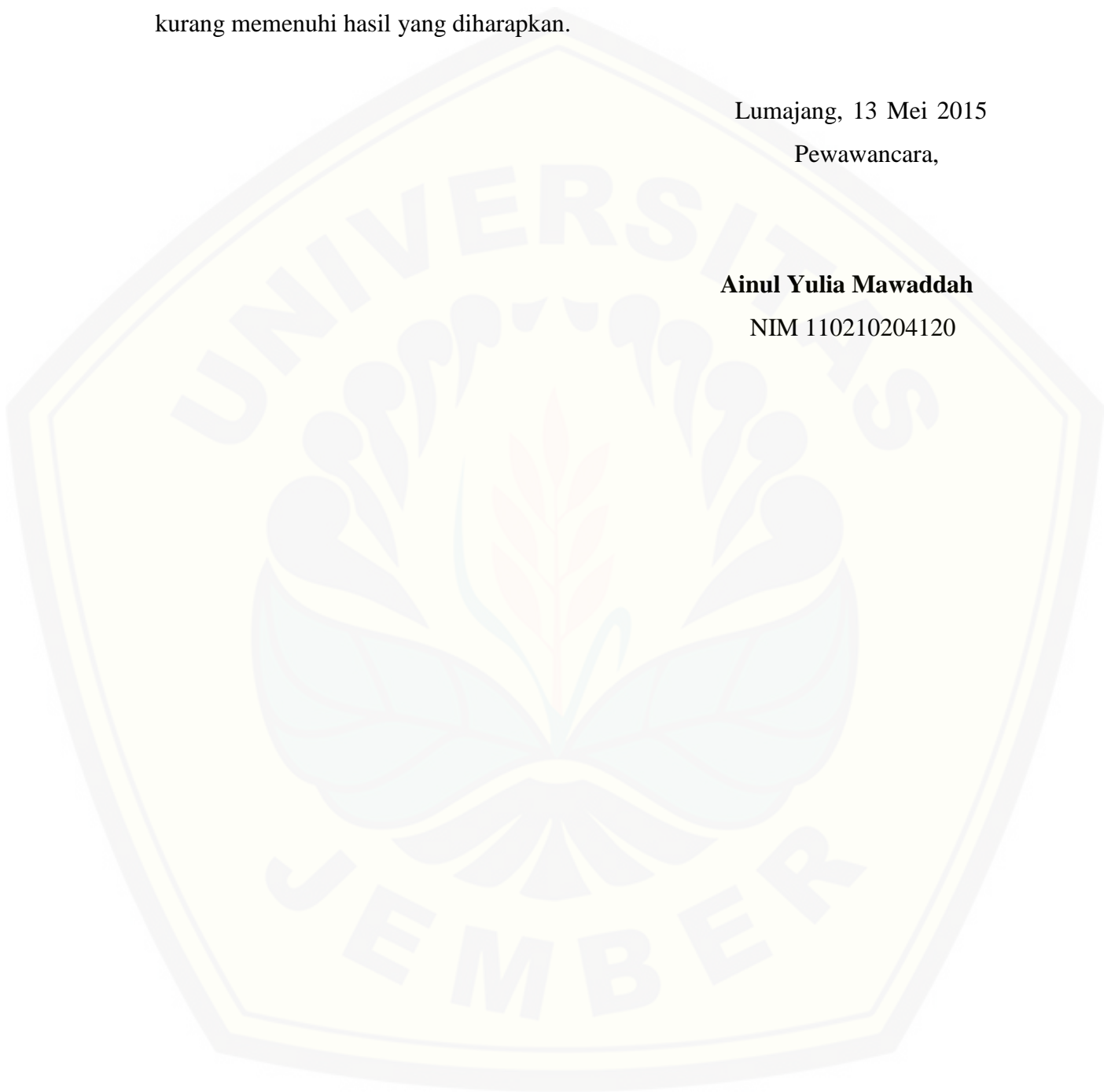
Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membawa pengaruh baik terhadap motivasi dan hasil belajar yang baik meskipun pada siklus pertama kurang memenuhi hasil yang diharapkan.

Lumajang, 13 Mei 2015

Pewawancara,

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120



H.2 LEMBAR WAWANCARA SISWA

Tujuan Wawancara : untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Bentuk : wawancara bebas

a. Nama siswa : Dyah Ayu Safitri

Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Iya Bu, bisa bercanda dan belajar seperti tadi juga mengumpulkan banyak bintang
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Kadang suka, tapi tadi menyenangkan bu. Seru!
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Seru! Seperti lomba bu.
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Diganggu teman bu.

b. Nama siswa : Achmad Faza Muzakki

Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Agak suka
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Suka bu. Seru!
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Suka Bu, bisa bercanda dan berlomba meskipun rame.
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Banyak hafalannya bu.

c. Nama siswa : Elndi Surangsang

Kelas : III

No.	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1.	Apakah Anda suka dengan pelajaran IPS?	Suka
2.	Apakah Anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?	Suka bu. Bisa lomba dengan kelompok lainnya banyak-banyakan nilai. Saya ingin jadi juara kelompok dan banyak bintang seperti kelompok bulan bu.
3.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang diterapkan Bu guru ?	Tegang bu, soalnya harus cepat punya jawaban, tapi menyenangkan.
4.	Apa kesulitan yang Anda hadapi dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Mudah lupa bu.

Kesimpulan:

Siswa bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibuktikan mereka banyak yang mengacungkan tangan ketika mereka tidak mengerti dan diberikan pertanyaan.

Lumajang, 13 Mei 2015

Pewawancara,

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

LAMPIRAN I. HASIL BELAJAR**I.1 HASIL BELAJAR PRA SIKLUS**

NILAI UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) SISWA KELAS III SDN
YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
1	Siti Khotijah	50	100					
2	Aldo Firmansyah	54	100					
3	Ananta Dwe Jananta	65	100					
4	Bella Fista Narendra	55	100					
5	Dyah Ayu Safitri	69	100					
6	Elndi Surangsang	40	100					
7	Farda Salsabila Muttaqi	70	100					
8	Flameta Amelda Prety I.	60	100					
9	Icha Mufida Syaharani	63	100					
10	Krisna Dwi Firmansyah	61	100					
11	Lailatul Izzah	86	100					
12	Laudiah Cinda Rizkia	60	100					
13	Zhavisca Audriana R.	54	100					
14	Achmad Faza Muzakki	80	100					
15	Muhammad Dzikri S.	60	100					
16	Nayla Isroturrohma	37	100					
17	Nur Rohma	70	100					
18	Nurul Fadilah	49	100					
19	Qonita Ignasia Indra	51	100					
20	Revalina Mumtaznisa A	60	100					
21	Sally Nathania Azariah	70	100					

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
22	Sukma Linuwih	60	100					
23	Thabita Clarista Rahma	50	100					
24	Zakia Aura Maulita	50	100					
Jumlah		1424	2400	2	3	9	7	3
Rata-rata		59,3						

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
B = Baik
C = Cukup Baik
KB = Kurang Baik
SKB = Sangat Kurang Baik

Guru Kelas III

Ira Agustin K., S.Pd

NUPTK 6157755657300013

➤ **Kriteria Hasil Belajar**

Kategori	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup baik	60 – 69
Kurang baik	40 – 59
Sangat kurang baik	0 – 39

(Masyhud ,2015:67)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{1424}{2400} \times 100 \\ &= 59,3 \text{ (kategori kurang baik)} \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

I.2 HASIL BELAJAR SIKLUS I

NILAI IPS TEMA PERMAINAN SISWA KELAS III SDN YOSOWILANGUN
LOR 01 LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
1	Siti Khotijah	45	100					
2	Aldo Firmansyah	45	100					
3	Ananta Dwe Jananta	50	100					
4	Bella Fista Narendra	63	100					
5	Dyah Ayu Safitri	62	100					
6	Elndi Surangsang	50	100					
7	Farda Salsabila Muttaqi	55	100					
8	Flameta Amelda Prety I.	53	100					
9	Icha Mufida Syaharani	76	100					
10	Krisna Dwi Firmansyah	50	100					
11	Lailatul Izzah	81	100					
12	Laudiah Cinda Rizkia	80	100					
13	Zhavisca Audriana R.	71	100					
14	Achmad Faza Muzakki	76	100					
15	Muhammad Dzikri S.	35	100					
16	Nayla Isroturrohma	45	100					
17	Nur Rohma	54	100					
18	Nurul Fadilah	66	100					
19	Qonita Ignasia Indra	66	100					
20	Revalina Mumtaznisa A	68	100					
21	Sally Nathania Azariah	45	100					
22	Sukma Linuwih	65	100					

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
23	Thabita Clarista Rahma	68	100					
24	Zakia Aura Maulita	72	100					
Jumlah		1441	2400	2	4	7	10	1
Rata-rata		60						

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

SKB = Sangat Kurang Baik

Observer,

Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120

➤ **Kriteria Hasil Belajar**

Kategori	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup baik	60 – 69
Kurang baik	40 – 59
Sangat kurang baik	0 – 39

(Masyhud ,2015:67)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} P &= \frac{n}{N} \times 100 \\ &= \frac{1387}{2400} \times 100 \\ &= 60 \text{ (kategori cukup baik)} \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

I.3 HASIL BELAJAR SIKLUS II

NILAI IPS TEMA PERMAINAN SISWA KELAS III SDN YOSOWILANGUN
LOR 01 LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
1	Siti Khotijah	91	100					
2	Aldo Firmansyah	82	100					
3	Ananta Dwe Jananta	64	100					
4	Bella Fista Narendra	71	100					
5	Dyah Ayu Safitri	67	100					
6	Elndi Surangsang	71	100					
7	Farda Salsabila Muttaqi	90	100					
8	Flameta Amelda Prety I.	83	100					
9	Icha Mufida Syaharani	86	100					
10	Krisna Dwi Firmansyah	75	100					
11	Lailatul Izzah	84	100					
12	Laudiah Cinda Rizkia	83	100					
13	Zhavisca Audriana R.	72	100					
14	Achmad Faza Muzakki	97	100					
15	Muhammad Dzikri S.	76	100					
16	Nayla Isroturrohma	72	100					
17	Nur Rohma	81	100					
18	Nurul Fadilah	84	100					
19	Qonita Ignasia Indra	76	100					
20	Revalina Mumtaznisa A	83	100					
21	Sally Nathania Azariah	93	100					
22	Sukma Linuwih	83	100					

No.	Nama	Nilai	Skor Maksimal	Kategori				
				SB	B	C	KB	SKB
23	Thabita Clarista Rahma	97	100					
24	Zakia Aura Maulita	83	100					
Jumlah		1947	2400	15	7	2	0	0
Rata-rata		81,1						

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

SKB = Sangat Kurang Baik

Observer,

Ainul Yulia Mawaddah
NIM 110210204120

➤ **Kriteria Hasil Belajar**

Rentang Skor	Predikat Hasil Belajar
80 – 100	Sangat baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup baik
40 – 59	Kurang baik
0 – 39	Sangat kurang baik

(Masyhud ,2015:67)

Skor hasil belajar secara klasikal menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{n}{N} \times 100 \\
 &= \frac{1947}{2400} \times 100 \\
 &= 81,1 \text{ (kategori sangat baik)}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

LAMPIRAN J. HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU**PEDOMAN OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom penelitian jika masing-masing kegiatan dilakukan sesuai dengan pengamatan pelaksanaan pembelajaran.

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
	Pra Pembelajaran:		
1	Menata lingkungan belajar senyaman mungkin		
	Menyiapkan siswa untuk fokus belajar pada pembelajaran saat dimulai		
	Kegiatan Pendahuluan:		
2	Mengucapkan salam		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar		
	Menggali pengetahuan siswa dengan apresepsi sesuai materi		
	Kegiatan Inti:		
3	Menejelaskan materi		
	Memberi kesempatan siswa bertanya		
	Menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah pendekatan kooperatif tipe TGT		
	Membimbing siswa dalam membentuk kelompok		
	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat point tertinggi		
	Kegiatan Penutup		
4	Bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran		
	Memberikan motivasi dan penguatan		
	Membimbing berdoa		
5	Ketepatan dalam mengatur waktu		

Jember,

Pengamat,

.....

J.1 HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
	Pra Pembelajaran:		
1	Menata lingkungan belajar senyaman mungkin		
	Menyiapkan siswa untuk fokus belajar pada pembelajaran saat dimulai		
	Kegiatan Pendahuluan:		
2	Mengucapkan salam		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar		
	Menggali pengetahuan siswa dengan apresepri sesuai materi		
	Kegiatann Inti:		
3	Menejelaskan materi		
	Memberi kesempatan siswa bertanya		
	Menjelaskan dan memberi contohlangkah-langkah pendekatan kooperatif tipe TGT		
	Membimbing siswa dalam membentuk kelompok		
	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat point tertinggi		
	Kegiatan Penutup		
4	Bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran		
	Memberikan motivasi dan penguatan		
	Membimbing berdoa		
5	Ketepatan dalam mengatur waktu		

Jember, 6 Mei 2015

Pengamat,

Herna Wiliyanti, S.Pd.

NUPTK 3451759661300002

J.2 HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS II

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1	Pra Pembelajaran:		
	Menata lingkungan belajar senyaman mungkin		
2	Menyiapkan siswa untuk fokus belajar pada pembelajaran saat dimulai		
	Kegiatan Pendahuluan:		
2	Mengucapkan salam		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
3	Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar		
	Menggali pengetahuan siswa dengan apresepsi sesuai materi		
3	Kegiatann Inti:		
	Menejelaskan materi		
3	Memberi kesempatan siswa bertanya		
	Menjelaskan dan memberi contohlangkah-langkah pendekatan kooperatif tipe TGT		
4	Membimbing siswa dalam membentuk kelompok		
	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat point tertinggi		
4	Kegiatan Penutup		
	Bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran		
5	Memberikan motivasi dan penguatan		
	Membimbing berdoa		
5	Ketepatan dalam mengatur waktu		

Jember, 13 Mei 2015

Pengamat,

Herna Wiliyanti, S.Pd.

NUPTK 3451759661300002

LAMPIRAN K. RPP PRASIKLUS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang

Kelas/Semester : III / II

Tema : Permainan

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit

A. STANDART KOMPETENSI

1. IPA

- Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

2. IPS

- Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

3. Matematika

- Menghitung keliling, luas persegi, dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. IPA

- 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar.

2. IPS

- 2.4 Mengetahui sejarah uang.
- 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai kebutuhan.

3. Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk permukaan bumi
- Siswa dapat menyimpulkan melalui pengamatan model bahwa bentuk bumi tidak datar tetapi bulat pipih
- Siswa dapat menyebutkan pengertian pembeli
- Siswa dapat menyebutkan hal - hal yang harus diperhatikan dalam membeli satu barang
- Siswa dapat menyebutkan nama-nama pasar yang ada di lingkungan rumah masing-masing
- Siswa dapat membangun bangun datar sesuai dengan sifat-sifatnya
- Siswa dapat menghitung keliling bangun persegi
- Siswa dapat menghitung keliling bangun persegi panjang.

❖ Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin
- Tekun
- Tanggung Jawab
- Percaya Diri
- Jujur

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Energi, kenampakan bumi, kelestarian dan pemeliharaan alam
- Jual beli, semangat kerja, uang
- Bangun datar, persegi dan persegi panjang

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Informasi
2. Diskusi
3. Tanya Jawab
4. Tugas

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal

Apersepsi

- ✓ Mengisi daftar kelas, berdoa, mempersiapkan materi ajar
- ✓ Mengajukan pertanyaan materi minggu lalu

2. Kegiatan Inti

- ✓ Guru dan siswa mengidentifikasi besarnya permukaan bumi
- ✓ Guru mempergakan bentuk bumi dengan globe
- ✓ Siswa secara beregu mengamati globe
- ✓ Guru memberi penjelasan beberapa hal tentang cara membeli suatu barang
- ✓ Siswa dihibau mencatat dibuku tulis
- ✓ Guru berdiskusi dengan siswa tentang pengertian dan kegunaan uang
- ✓ Siswa menggambar persegi panjang dengan berbagai ukuran yang diberikan oleh guru
- ✓ Siswa menghitung luas dan kelilingnya

3. Kegiatan Akhir

- ✓ Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
- ✓ Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami
- ✓ Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
- ✓ Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa
- ✓ Guru dan siswa menyimpulkan.

G. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Buku IPA
2. Buku IPS
3. Buku Matematika
4. Globe
5. Uang kartal dan uang giral

6. Bangun datar

H. PENILAIAN1. **Teknik Tes**

Tes dan non tes

2. **Bentuk Tes**

Penilaian dilakukan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Keterangan		
	Teknik	Bentuk Tes	Contoh Instrumen
IPA <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi cara-cara yang digunakan manusia dalam melestarikan alam ▪ Mengumpulkan gambar lingkungan alam yang baik dan buruk ▪ Memberi contoh perilaku menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan merusak lingkungan ▪ Menjelaskan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan 	Tes lisan Tes tertulis	Uraian isian	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskan cara-cara yang digunakan manusia dalam melestarikan alam? ▪ Sebutkan gambar lingkungan alam yang baik dan buruk ! ▪ Berikan contoh perilaku menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan merusak lingkungan! ▪ Jelaskan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan
IPS <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan jenis-jenis uang kartal ▪ Menjelaskan beberapa 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebutkan jenis uang kartal ▪ Sebutkan beberapa kegunaan

<p>macam kegunaan uang</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan apa yang dimaksud kurs <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan keliling bangun datar ▪ Menyelesaikan soal yang berkaitan dengan luas bangun datar 			<p>dari uang!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskan yang dimaksud kurs! <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang! ▪ Selesaikan soal cerita yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang!
---	--	--	---

Kepala Sekolah

Tukiyawati, S.Pd

NIP 19571127 197703 2004

Jember,

Guru Kelas III

Ira Agustin K., S.Pd

NUPTK 6157755657300013

LAMPIRAN L. RPP SIKLUS 1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
Tema : Permainan
Kelas/Semester : III / 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDART KOMPETENSI**▪ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

▪ Bahasa Indonesia**Mendengarkan**

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan.

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.

B. KOMPETENSI DASAR**▪ Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS)**

2.4 Mengetahui sejarah uang.

2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

▪ Bahasa Indonesia

5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya.

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

▪ ***Kognitif: Produk***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Menjelaskan secara singkat sejarah uang.
2. Menjelaskan pengertian dan kegunaan uang.

Bahasa Indonesia

1. Menyebutkan isi pembacaan teks drama.

▪ ***Kognitif: Proses***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Mengidentifikasi alat tukar jual beli yang digunakan dari zaman dahulu hingga sekarang.

Bahasa Indonesia

1. Menunjukkan isi pembacaan teks drama

▪ ***Psikomotor***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Membuat urutan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dahulu hingga sekarang

Bahasa Indonesia

1. Menceritakan masalah yang dialaminya

▪ ***Afektif***

1. Membangun sikap disiplin, tekun, tanggungjawab, percaya diri, jujur, berani dalam berpendapat
2. Mengembangkan perilaku bekerjasama

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

▪ ***Kognitif: Produk***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat menjelaskan secara singkat sejarah uang dengan tepat setelah dijelaskan oleh guru.
2. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan kegunaan uang dengan tepat setelah dijelaskan oleh guru.

Bahasa Indonesia

1. Siswa dapat menyebutkan isi pembacaan teks drama dengan benar setelah mendengarkan teks yang dibaca tersebut.

▪ ***Kognitif: Proses***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat tukar jual beli yang digunakan dari zaman dahulu hingga sekarang dengan tepat setelah dijelaskan guru

Bahasa Indonesia

1. Siswa dapat menunjukkan isi pembacaan teks drama dengan benar ketika diberikan soal.

▪ ***Psikomotor***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat membuat urutan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dahulu hingga sekarang dengan benar.

Bahasa Indonesia

1. Dengan diberi contoh, siswa dapat peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar dengan baik.

▪ ***Afektif***

1. Siswa mampu membangun sikap disiplin, tekun, tanggungjawab, percaya diri, jujur, berani dalam berpendapat setelah terlibat dalam pembelajaran.
2. Siswa mampu mengembangkan perilaku bekerjasama setelah terlibat dalam pembelajaran.

E. MATERI POKOK

1. Uang
2. Memahami cerita
3. Menceritakan peristiwa

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Metode : Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, TGT, penugasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pra Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru menyiapkan siswa untuk belajar dengan melihat benda-benda yang tidak berkepentingan dimasukkan dalam tas; 	5 menit
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru masuk kelas dan memberi salam; ▪ mengajak siswa berdo'a dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a; <ul style="list-style-type: none"> - guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a; ▪ guru melakukan perkenalan diri; ▪ guru mengecek kehadiran siswa; ▪ guru menanyakan kabar siswa dan menanyakan kesiapan siswa mengikuti pelajaran; ▪ guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang heterogen; ▪ guru menyampaikan apersepsi dengan menunjukkan sebuah Uang; ▪ guru memberitahu siswa materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan 	60 menit

	dicapai siswa dari pembelajaran hari ini;	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru menjelaskan jenis-jenis uang di Indonesia; ▪ guru membagikan LKK untuk dikerjakan bersama kelompok; ▪ siswa mempresentasikan hasil diskusinya, siswa lain memperhatikan; ▪ guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan hasil jawaban dari LKK yang dibagikan; ▪ guru memulai permainan dengan membagi kelompok yang sebelumnya sudah terbentuk ▪ guru membacakan aturan permainan ▪ guru memulain permainan dengan aba-aba ▪ permainan dimulai dengan menentukan pembaca , penantang 1, penantang 2 dan seterusnya, untuk menentukan penjawab dari regu siapa dilakukan dengan melotre terlebih dahulu sedangkan untuk penantang ditentukan sebelah kanan pemain pertama; ▪ pemain yang menjawab soal akan memperoleh point 25, jika pemain tidak berhasil maka deserahkan ke penantang untuk menjawab kartu soal dan mendapatkan point ▪ permainan diakhiri jika semua kartu soal habis dan semua pemain mendapat giliran untuk menjawab kartu soal; ▪ guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan point terbanyak sekaligus keluar menjadi pemenang; 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan sertifikat penghargaan kelompok terbaik dan memampang nama 	5 menit

	kelompok pada suatu papan kecil untuk “Best group”; <ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan motivasi pada siswa dan memberikan kesimpulan; ▪ guru mengakhiri pembelajaran dengan salam. 	
--	---	--

H. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku dan LKS IPS kelas III Sekolah Dasar
2. Berbagai replika pecahan uang, cek, giro

I. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif

Produk kognitif (hasil kerja kelompok)

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

CATATAN :

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

2. Penilaian Afektif

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Kelompok :

Ketua Kelompok:

Anggota : 1.....

2.....

NO ·	Aspek yang Diamati	Skor Pengamatan			
		4	3	2	1
1	Partisipasi				
2	Kerjasama				
3	Antusias				
4	Ide/Gagasan				
5	Keberanian/Percaya diri (Berkomunikasi dan bertindak)				
6	Tanggung Jawab				

Keterangan:

- 4 = Bagus Sekali
- 3 = Bagus
- 2 = Cukup bagus
- 1 = Kurang bagus

Lumajang, 6 Mei 2015

Peneliti

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

LAMPIRAN M. LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS 1

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

Diskusikan bersama kelompokmu!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan barter!
2. Mengapa barter bisa merugikan salah satu pihak?
3. Mengapa bahan uang logam terbuat dari emas atau perak?
4. Jelaskan perbedaan uang giral dan uang kartal!

LAMPIRAN N. KUNCI JAWABAN LKK SIKLUS 1

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan barter! Berikan contohnya!

Jawab: barter adalah tukar menukar barang dengan syarat barang tersebut juga dibutuhkan oleh si penukar, contohnya sayur ditukar dengan ikan.

2. Mengapa barter bisa merugikan salah satu pihak?

Jawab: karena nilai barang yang akan kita tukarkan tidak sesuai. Misalnya daging yang mahal ditukar dengan seikat sayur.

3. Mengapa bahan uang logam terbuat dari emas atau perak?

Jawab: karena logam digemari umum, memiliki nilai tinggi, mudah dibawa, mudah disimpan, nilai dapat dibagi-bagi.

4. Jelaskan fungsi uang sebagai alat pembayaran!

Jawab: uang dapat digunakan untuk membayar keperluan sehari-hari.

LAMPIRAN O. RPP SIKLUS II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang
Tema : Permainan
Kelas/Semester : III / 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDART KOMPETENSI**▪ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

▪ Bahasa Indonesia**Mendengarkan**

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

B. KOMPETENSI DASAR**▪ Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS)**

2.4 Mengetahui sejarah uang

2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

▪ Bahasa Indonesia

5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

▪ ***Kognitif: Produk***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Menjelaskan secara singkat sejarah uang
2. Menjelaskan pengertian dan kegunaan uang
3. Menyebutkan keuntungan dari mengelola uang dengan benar

Bahasa Indonesia

1. Menyebutkan isi pembacaan teks drama

▪ ***Kognitif: Proses***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Mengidentifikasi alat tukar jual beli yang digunakan dari zaman dahulu hingga sekarang.

Bahasa Indonesia

1. Menunjukkan isi pembacaan teks drama

▪ ***Psikomotor***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Membuat urutan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dahulu hingga sekarang

Bahasa Indonesia

1. Menceritakan masalah yang dialaminya

▪ ***Afektif***

1. Membangun sikap disiplin, tekun, tanggungjawab, percaya diri, jujur, berani dalam berpendapat
2. Mengembangkan perilaku bekerjasama

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

▪ ***Kognitif: Produk***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat menjelaskan secara singkat sejarah uang dengan tepat setelah dijelaskan oleh guru.
2. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan kegunaan uang dengan tepat setelah dijelaskan oleh guru.
3. Dengan mengikuti pelajaran siswa dapat menyebutkan keuntungan dari mengelola uang dengan benar setelah diberi soal.

Bahasa Indonesia

1. Siswa dapat menyebutkan isi pembacaan teks drama dengan benar setelah mendengarkan teks yang dibaca tersebut.

▪ ***Kognitif: Proses***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat tukar jual beli yang digunakan dari zaman dahulu hingga sekarang dengan tepat setelah dijelaskan guru

Bahasa Indonesia

1. Siswa dapat menunjukkan isi pembacaan teks drama dengan benar ketika diberikan soal.

▪ ***Psikomotor***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Siswa dapat membuat urutan alat tukar jual beli yang digunakan pada zaman dahulu hingga sekarang dengan benar.

Bahasa Indonesia

1. Dengan diberi contoh, siswa dapat peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar dengan baik.

▪ ***Afektif***

1. Siswa mampu membangun sikap disiplin, tekun, tanggungjawab, percaya diri, jujur, berani dalam berpendapat setelah terlibat dalam pembelajaran.
2. Siswa mampu mengembangkan perilaku bekerjasama setelah terlibat dalam pembelajaran.

E. MATERI POKOK

1. Uang
2. Memahami cerita
3. Menceritakan peristiwa

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Metode : Ceramah, presentasi, diskusi, tanya jawab, TGT, penugasan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pra Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru menyiapkan siswa untuk belajar dengan melihat benda-benda yang tidak berkepentingan dimasukkan dalam tas; 	5 menit
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru masuk kelas dan memberi salam; ▪ mengajak siswa berdo'a dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a; <ul style="list-style-type: none"> - guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a; ▪ guru melakukan perkenalan diri; ▪ guru mengecek kehadiran siswa; ▪ guru menanyakan kabar siswa dan menanyakan kesiapan siswa mengikuti pelajaran; ▪ guru membagi kelas menjadi 5 kelompok yang heterogen; ▪ guru menyampaikan apersepsi dengan menunjukkan sebuah Uang; ▪ guru memberitahu siswa materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan 	60 menit

	dicapai siswa dari pembelajaran hari ini;	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru menjelaskan jenis-jenis uang di Indonesia; ▪ guru membagikan LKK untuk dikerjakan bersama kelompok; ▪ siswa mempresentasikan hasil diskusinya, siswa lain memperhatikan; ▪ guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan hasil jawaban dari LKK yang dibagikan; ▪ guru memulai permainan dengan membagi kelompok yang sebelumnya sudah terbentuk ▪ guru membacakan aturan permainan ▪ guru memulain permainan dengan aba-aba ▪ permainan dimulai dengan menentukan pembaca , penantang 1, penantang 2 dan seterusnya, untuk menentukan penjawab dari regu siapa dilakukan dengan melotre terlebih dahulu sedangkan untuk penantang ditentukan sebelah kanan pemain pertama; ▪ pemain yang menjawab soal akan memperoleh point 25, jika pemain tidak berhasil maka deserahkan ke penantang untuk menjawab kartu soal dan mendapatkan point ▪ permainan diakhiri jika semua kartu soal habis dan semua pemain mendapat giliran untuk menjawab kartu soal; ▪ guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan point terbanyak sekaligus keluar menjadi pemenang; 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan sertifikat penghargaan kelompok terbaik dan memampang nama 	5 menit

	kelomok pada suatu papan kecil untuk “Best group”; <ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan motivasi pada siswa dan memberikan kesimpulan; ▪ guru mengakhiri pembelajaran dengan salam. 	
--	--	--

H. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku dan LKS IPS kelas III Sekolah Dasar
2. Berbagai replika pecahan uang, cek, giro

I. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif

Produk kognitif (hasil kerja kelompok)

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

CATATAN :

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

2. Penilaian Afektif

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Kelompok :

Ketua Kelompok :

Anggota : 1.....

2.....

NO .	Aspek yang Diamati	Skor Pengamatan			
		4	3	2	1
1	Partisipasi				
2	Kerjasama				
3	Antusias				
4	Ide/Gagasan				
5	Keberanian/Percaya diri (Berkomunikasi dan bertindak)				
6	Tanggung Jawab				

Keterangan:

- 4 = Bagus Sekali
- 3 = Bagus
- 2 = Cukup bagus
- 1 = Kurang bagus

Lumajang, 13 Mei 2015

Peneliti

Ainul Yulia Mawaddah

NIM 110210204120

LAMPIRAN P. LEMBAR KERJA KELOMPOK SIKLUS II

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

Diskusikan bersama kelompokmu!

1. Jelaskan jenis-jenis uang!
2. Sebutkan jenis-jenis uang logam dan kertas yang ada di Indonesia!

No	Uang Logam	Uang Kertas
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

3. Bandingkan kelebihan dan kekurangan menabung di celengan dan di bank!

No	Menabung di Bank	Menabung di Celengan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

LAMPIRAN Q. KUNCI JAWABAN LKK SIKLUS II

1. Jelaskan jenis-jenis uang!

Jawab :

- a. Uang Kartal adalah uang yang dapat dibelanjakan secara langsung contohnya uang kertas dan uang logam
- b. Uang Giral adalah sejenis surat-surat berharga yang tidak dapat diuangkan secara langsung harus melalui bank contohnya cek dan giro.

2. Sebutkan jenis-jenis uang logam dan kertas yang ada di Indonesia!

No	Uang Logam	Uang Kertas
1.	Rp 100,00	Rp 1000,00
2.	Rp 200,00	Rp 2000,00
3.	Rp 500,00	Rp 5000,00
4.	Rp 1000,00	Rp 10.000,00
5.		Rp 20.000,00
6.		Rp 50.000,00
7.		Rp 100.000,00

3. Bandingkan kelebihan dan kekurangan menabung di celengan dan di bank!

No	Menabung di Bank	Menabung di Celengan
1.	Mendapat bunga	Tidak mendapatkan bunga
2.	Mendapat tabungan	Mudah hilang
3.	Uang bisa diambil sewaktu-waktu	Uang mudah rusak
4.	Lebih aman	Tidak aman
5.		

LAMPIRAN R. KISI KISI SOAL

R.1 KISI KISI TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1

Mata Pelajaran : IPS
 Jumlah Soal : 20 soal (15 soal obyektif dan 5 soal subjektif)
 Tema : Permainan
 Pokok bahasan :Uang dan Kegunaannya
 Kelas/Semester : III/2
 Standart Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄			
1.	Dapat menjelaskan pengertian barter					Obyektif	1	4
						Obyektif	4	4
						Obyektif	8	4
						Subyektif	1	4
2.	Dapat mencontohkan alat tukar jual beli yang digunakan zaman dahulu					Obyektif	2	4
						Obyektif	6	4
						Obyektif	12	4
						Obyektif	9	4
						Obyektif	3	4
						Obyektif	15	4
						Obyektif	5	4
						Obyektif	10	4
3.	Dapat menjelaskan pengertian dan kegunaan uang					Obyektif	11	4
						Obyektif	13	4
4.	Dapat mengkategorikan jenis-jenis dan fungsi uang					Obyektif	14	4
						Subyektif	4	12
						Subyektif	2	4
5.	Dapat menyimpulkan manfaat mengelola uang					Subyektif	5	16
						Subyektif	3	4

Keterangan:

C₁ = Pengetahuan C₃= Penerapan

C₂ = Pemahaman C₄=Analisis

$$Skor = \frac{C_4\text{-Analisis peroleh siswa}}{Skor\ maks\imal\ (100)} \times 100$$

R.2 KISI KISI TES HASIL BELAJAR SIKLUS I

Mata Pelajaran : IPS
 Jumlah Soal : 20 soal (15 soal obyektif dan 5 soal subjektif)
 Tema : Permainan
 Pokok bahasan :Uang dan Kegunaannya
 Kelas/Semester : III/2
 Standart Kompetensi : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	Nomor Soal	Skor
		C ₁	C ₂	C ₃	C ₄			
1.	Dapat menjelaskan kategori barter					Obyektif	3	4
						Obyektif	11	4
						Obyektif	12	4
2.	Dapat mencontohkan alat tukar jual beli yang digunakan zaman dahulu					Obyektif	4	4
						Subyektif	1	16
						Subyektif	4	4
3.	Dapat menjelaskan pengertian dan kegunaan uang					Obyektif	14	4
						Obyektif	1	4
						Subyektif	5	4
4.	Dapat mengkategorikan jenis-jenis dan fungsi uang					Obyektif	5	4
						Obyektif	2	4
						Obyektif	7	4
						Obyektif	15	4
						Obyektif	6	4
						Obyektif	8	4
5.	Dapat menyimpulkan manfaat mengelolah uang					Obyektif	9	4
						Subyektif	2	4
						Subyektif	3	12
						Obyektif	13	4
				Obyektif	10	4		

Keterangan:

C₁ = Pengetahuan C₃ = Penerapan

C₂ = Pemahaman C₄ = Analisis

$$Skor = \frac{C_4 - \text{Analisis peroleh siswa}}{Skor \text{ yang di} \text{maksimal (100)}} \times 100$$

LAMPIRAN S. LEMBAR TES HASIL BELAJAR

S.1 LEMBAR TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1

Pilihan Ganda

A. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Sebelum adanya uang, orang yang biasa menukarkan barang dengan barang disebut.....
 - a. transfer
 - b. hutang
 - c. barter
 - d. meminta
2. Alat tukar dibawah ini adalah.....
 - a. uang
 - b. uang dan barang
 - c. barang dan tenaga
 - d. tenaga dan uang
3. Seorang penggembala ingin menukarkan kambingnya dengan 2 keranjang ikan milik nelayan. Penggembala kerepotan membawa dua keranjang ikan tersebut. Cerita tersebut merupakan salah satu kesulitan barter dari.....
 - a. tidak mudah menentukan orang yang memiliki keinginan sama
 - b. tidak praktis
 - c. digunakan kebutuhan sehari-hari
 - d. sulit menentukan nilai barang yang akan ditukarkan
4. Barter sulit dilakukan karena.....
 - a. diterima secara umum
 - b. mudah dilakukan
 - c. praktis
 - d. sulit menemukan orang yang memiliki keinginan sama
5. Mata uang negara kita adalah.....
 - a. yen
 - b. dollar
 - c. ringgit

- d. rupiah
6. Emas dan perak dalam uang kertas digunakan untuk.....
 - a. hiasan
 - b. memperindah
 - c. menjamin keaslian nilai uang kertas
 - d. penanda bahwa uang itu milik negara Indonesia
7. Cek merupakan contoh dari jenis uang.....
 - a. logam
 - b. kertas
 - c. kartal dan kertas
 - d. giral
8. Berdasarkan sejarah, uang logam pertama kali digunakan daerah..... kemudian diikuti oleh negara.....
 - a. Indonesia - Inggris, Amerika, Cina
 - b. Lybia, Turki - Cina, Malaysia, Indonesia
 - c. Malaysia - Cina, Malaysia, Indonesia
 - d. Lybia, Turki - Inggris, Amerika, Cina
9. Pahlawan yang terdapat pada uang pecahan Rp 1000,00 rupiah adalah.....
 - a. Pattimura
 - b. I Gusti Ngurah Rai
 - c. Imam Bonjol
 - d. R.A Kartini
10. Ringgit adalah mata uang dari negara.....
 - a. Inggris
 - b. Singapura
 - c. Cina
 - d. Malaysia
11. Somad ingin membeli sepatu, tas, jaket. Dia mengumpulkan uang sakunya sedikit demi sedikit, maka dari itu dia menabung untuk membeli barang-barang yang diinginkannya. Maka fungsi uang sebagai.....
 - a. penunjuk harga
 - b. pembanding harga

- c. mengukur nilai
 - d. menyimpan kekayaan
12. Pak Mail membutuhkan beras. Dia ingin menukarkan seikat sayur miliknya dengan beras bu Mei mei. Kegiatan seperti ini disebut.....
- a. tukar menukar
 - b. hutang
 - c. pinjam
 - d. barter
13. Uang adalah.....
- a. benda dapat digunakan untuk membeli
 - b. untuk membeli makanan
 - c. alat pembayaran berfungsi untuk membeli keperluan barang sehari-hari
 - d. barang yang dianggap sebagai alat tukar
14. Contoh jenis uang yang tidak semua tempat dapat menerima alat pembayaran langsung adalah.....
- a. uang Rp 5000,00
 - b. uang logam Rp 500,00
 - c. cek
 - d. uang kertas
15. Bukan termasuk alasan logam dipilih adalah.....
- a. mudah disimpan
 - b. mudah berkarat
 - c. mudah dibawa
 - d. digemari umum

Uraian

- B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang tepat!
1. Mengapa barter bisa merugikan salah satu orang yang akan menukarkan barangnya?
 2. Jelaskan fungsi uang sebagai alat pembayaran! Berikan contohnya!
 3. Mengapa kita perlu menabung?
 4. Berikan contoh fungsi uang sebagai alat tukar!
 5. Apa arti pepatah “ Sedikit-sedikit lama-lama menjadi bukit?

S.2 LEMBAR TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

Pilihan Ganda

A. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Alat pembayaran yang sah adalah.....
 - a. daun
 - b. kertas
 - c. uang
 - d. karcis
2. 2 jenis uang yaitu.....
 - a. uang
 - b. kartal dan giral
 - c. logam dan non logam
 - d. cek dan kertas
3. Seorang pedagang ingin menukarkan berasnya dengan 2 keranjang ikan milik nelayan. Pedagang tersebut bersedih karena sulit menemukan orang yang membutuhkan beras. Cerita tersebut merupakan salah satu kesulitan barter dari.....
 - a. tidak mudah menentukan orang yang memiliki keinginan sama
 - b. tidak praktis
 - c. digunakan kebutuhan sehari-hari
 - d. sulit menentukan nilai barang yang akan ditukarkan
4. Pada zaman dahulu keris termasuk uang.....
 - a. barang
 - b. barter
 - c. logam
 - d. pinjaman
5. Mata uang negara kita adalah.....
 - a. yen
 - b. dollar
 - c. ringgit
 - d. rupiah

6. (1) Tembaga (3) Perunggu

(2) Emas (4) Perak

Yang digunakan sebagai bahan pembuat uang logam adalah nomor.....

- a. 2 dan 1
 - b. 1 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 4, 2 dan 1
7. Emas dan perak dalam uang kertas digunakan untuk.....
- a. hiasan
 - b. memperindah
 - c. menjamin keaslian nilai uang kertas
 - d. penanda bahwa uang itu milik negara Indonesia
8. Jika kamu diberi uang oleh ayahmu sebaiknya kamu.....
- a. mentraktir teman
 - b. tidak dibelikan apa-apa
 - c. sebagian ditabung, sebagian dijajankan
 - d. dihabiskan
9. Manfaat yang didapat jika mengelola uang dengan baik adalah.....
- a. menjadi miskin
 - b. hati menjadi risau karena tidak bisa membeli barang
 - c. melatih bersabar
 - d. melatih disiplin dan mempersiapkan kebutuhan masa datang
10. Menabung di bank akan lebih.....
- a. sulit
 - b. berbahaya
 - c. sedih
 - d. aman
11. Upin dan Ipin ingin membeli baju dan celana ditemani kak Ros. Dia mengumpulkan uang sakunya sedikit demi sedikit, maka dari itu dia menabung untuk membeli barang-barang yang diinginkannya sehingga Upin dan Ipin mendapatkan baju dan celana. Maka fungsi uang sebagai.....
- a. penunjuk harga

- b. pembandingan harga
 - c. alat tukar
 - d. penyimpanan kekayaan
12. Perusahaan yang dipercaya oleh pemerintah untuk mencetak uang adalah.....
- a. Perum Peruri
 - b. Persindo
 - c. PT. Cahaya Group
 - d. CV. Indo
13. Berikut adalah cara mengelola uang dengan benar, *kecuali*.....
- a. Budayakan menabung
 - b. Membuat daftar belanja
 - c. Mengatur pengeluaran
 - d. Membelikan sebagian uang
14. Membelanjakan uang secara berlebihan termasuk sifat.....
- a. hemat
 - b. pelit
 - c. terpuji
 - d. boros
15. Nasabah adalah sebutan untuk.....
- a. orang yang menabung
 - b. orang yang menukarkan uang barang
 - c. orang yang menabung di bank
 - d. pegawai bank

Uraian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Mengapa suatu benda ditetapkan sebagai uang barang?
2. Apa keuntungan menabung di bank?
3. Bagaimana hendaknya kita mengelola uang? Apa manfaatnya?
4. Apa yang dimaksud Cek dan Giro?
5. Buat daftar belanjamu di sekolah jika mempunyai uang Rp 5000,00?

LAMPIRAN T. KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR

T.1 KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS 1

Pilihan Ganda

1. c. barter
2. b. uang dan barang
3. b. tidak praktis
4. d. sulit menemukan orang yang memiliki keinginan sama
5. d. Rupiah
6. c. menjamin keaslian nilai uang kertas
7. d. giral
8. d. Lybia, Turki - Inggris, Amerika, Cina
9. a. Pattimura
10. d. Malaysia
11. d. penyimpan kekayaan
12. d. barter
13. c. alat pembayaran berfungsi untuk membeli keperluan barang sehari-hari
14. c. cek
15. b. mudah berkarat

Uraian

1. a. Tidak praktis, karena dapat merepotkan salah satu pihak;
b. Barang yang hendak ditukar mempunyai nilai yang tidak sama.
2. Uang dapat digunakan untuk membayar keperluan sehari-hari, contohnya membayar iuran, membayar pada saat membeli makanan dikantin.
3. a. Berlatih hidup hemat;
b. memenuhi kebutuhan dengan usaha;
c. melatih kesabaran;
d. kebutuhan terpenuhi.
4. Membeli kue dikantin saat beristirahat, berarti uang ditukar dengan kue.
5. Melakukan usaha dengan pelan pelan pasti tujuan akan tercapai.

T.2 KUNCI JAWABAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

Pilihan Ganda

1. c. uang
2. b. kartal dan giral
3. a. tidak mudah menentukan orang yang memiliki keinginan sama
4. a. barang
5. d. Rupiah
6. d. 4,2 dan 1
7. c. menjamin keaslian nilai uang kertas
8. c. sebagian ditabung, sebagian dijajankan
9. d. melatih disiplin dan mempersiapkan kebutuhan masa datang
10. d. aman
11. d. menyimpan kekayaan
12. a. Perum Peruri
13. d. Membelikan sebagian uang
14. d. boros
15. c. orang yang menabung di bank

Uraian

1. a. Memiliki nilai yang tinggi
b. Diterima secara umum
c. Memiliki buah atau khasiat
d. Dapat digunakan sehari-hari
2. a. Aman
b. Mendapat bunga
c. Mendapat tabungan
d. Bisa diambil sewaktu-waktu
3. Tidak membelanjakannya secara berlebihan. Manfaatnya yaitu :
a. melatih Kesabaran
b. memenuhi kebutuhan dengan usaha sendiri
c. dapat memenuhi kebutuhan mendesak

d. berhemat

4. Giro adalah simpanan di bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan menggunakan cek.

Cek adalah surat perintah pada bank untuk membayarkan sejumlah uang kepada nasabah.

5. (mengesplor jawaban siswa) contohnya :

No	Kebutuhan	Uang yang dibelanjakan
1	Beli kue dan minuman	Rp 2000,00
2	Beli nasi	Rp 1000,00
3.	Ditabung	Rp 2000,00
Jumlah		Rp 5000,00

LAMPIRAN U. PEDOMAN PENSKORAN**U.1 PEDOMAN PENSKORAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS I**

Bentuk Soal	Kriteria Penilaian
	Jumlah soal = 15 soal
Pilihan Ganda (Obyektif)	Setiap soal mempunyai bobot skor 4 Dalam 1 item soal, jawaban : benar = 4 salah = 0
	Kriteria C ₁ = bobot skor 4 (soal nomor 1) Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 4 benar 2 = 2 salah = 0
	Kriteria C ₂ = bobot skor 8 (soal nomor 2 dan 3) Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 8 benar 1 = 2 salah = 0
Uraian (Subyektif)	Kriteria C ₃ = bobot skor 12 (soal nomor 4) Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 12 benar 2 = 8 benar 1 = 4 salah = 0
	Kriteria C ₄ = bobot skor 16 (soal nomor 5) Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 16 benar 2 = 8 benar 1 = 4 salah = 0

U.2 PEDOMAN PENSKORAN TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

Bentuk Soal	Kriteria Penilaian
Pilihan Ganda (Obyektif)	Jumlah soal = 15 soal
	Setiap soal mempunyai bobot skor 4
	Dalam 1 item soal, jawaban : benar = 4 salah = 0
Uraian (Subyektif)	Kriteria C ₁ = bobot skor 4 (soal nomor 4)
	Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 4 benar 2 = 2 salah = 0
	Kriteria C ₂ = bobot skor 8 (soal nomor 2 dan 5)
Uraian (Subyektif)	Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 8 benar 1 = 2 salah = 0
	Kriteria C ₃ = bobot skor 12 (soal nomor 3)
	Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 12 benar 2 = 8 benar 1 = 4 salah = 0
Uraian (Subyektif)	Kriteria C ₄ = bobot skor 16 (soal nomor 1)
	Dalam 1 item soal, jawaban : benar semua = 16 benar 2 = 8 benar 1 = 4 salah = 0

LAMPIRAN V. KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

V.1 KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SIKLUS 1

1
**APA YANG DIMAKSUD
DENGAN UANG?**

2
**APA YANG DIMAKSUD
DENGAN BARTER?**

3
**UANG BARANG ADALAH.....
CONTOHNYA?**

4
**BERIKAN CONTOH
KESULITAN DARI BARTER
“TIDAK PRAKTIS”**

5
**PERUSAHAHAAN YANG
MENDAPAT KEPERCAYAAN
UNTUK MENCETAK UANG DI
INDONESIA ADALAH.....**

6
**JENIS UANG TERDIRI
DARI.....
SEBUTKAN!**

7
**CEK ADALAH CONTOH DARI
JENIS UANG.....**

8
**GAMBAR BERIKUT INI
ADALAH CONTOH DARI
JENIS UANG**



The image shows four examples of Indonesian Rupiah currency. On the left, there are two banknotes: a 2000 Rupiah note (blue and white) and a 5000 Rupiah note (green and yellow). On the right, there are two coins: a 1000 Rupiah coin (copper) and another 1000 Rupiah coin (silver).

9
“..... PANGKAL KAYA”
LENGGAPI UNGKAPAN
BERIKUT!

10
SEBUTKAN SATU SYARAT
BENDA YANG DAPAT
DITETAPKAN SEBAGAI
UANG BARANG!

11
BAHAN YANG DIPILIH
SEBAGAI BAHAN UANG
ADALAH....

12
PADA UANG LOGAM,LOGAM
MENJADI PILIHAN UNTUK
PEMBUATANNYA, KARENA....

13
DIMANA UANG LOGAM
PERTAMA KALI
DIGUNAKAN?

14
UNTUK MENJAMIN
KEASLIAN NILAI UANG
KERTAS MAKA DAPAT
MENGGUNAKAN....

15
SEBUTKAN CIRI-CIRI DARI
UANG KERTAS!

16
SEBUTKAN CIRI-CIRI DARI
UANG LOGAM!

17

**PEMBAYARAN DALAM
JUMLAH BESAR LEBIH
AMAN MENGGUNAKAN
UANG.....**

18

**BERIKAN CONTOH SALAH
SATU FUNGSI UANG
SEBAGAI “ALAT TUKAR”!**

19

**SEBUTKAN FUNGSI UANG
YANG KAMU KETAHUI!**

20

**WUJUD DARI FUNGSI UANG
SEBAGAI ALAT PENYIMPAN
KEKAYAAN ADALAH....**

21

**ORANG YANG MENABUNG DI
BANK DISEBUT....**

22

**SEBUTKAN 3 CARA AGAR
KITA TERHINDAR DARI
UANG KERTAS PALSU!**

23

**SEBELUM ADA UANG ,
DENGAN CARA APA
MANUSIA MELAKUKAN
JUAL BELI?**

24

**MATA UANG INDONESIA
ADALAH...**

V.2 KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SIKLUS 2

1

MATA UANG YANG BERLAKU DI MALAYSIA ADALAH.....

2

APA YANG DIMAKSUD DENGAN BARTER?

3

CARA YANG DAPAT DILAKUKAN MENGELOLA UANG ADALAH.....

4

SEBUTKAN KEUNTUNGAN MENABUNG!

5

GAMBAR PAHLAWAN PADA UANG RP 5000,00 ADALAH...

6

**JENIS UANG TERDIRI DARI.....
SEBUTKAN!**

7

MENABUNG DIRUMAH DAPAT DILAKUKAN MENGGUNAKAN...

8

BULAT PIPIH ADALAH CIRI DARI UANG...

9

**“HEMAT PANGKAL KAYA”
JELASKAN UNGKAPAN
BERIKUT!**

10

**SEBUTKAN DUA KESULITAN
DARI UANG BARANG!**

11

**NOMINAL UANG LOGAM
TERTINGGI ADALAH.....**

12

**PADA UANG LOGAM,LOGAM
MENJADI PILIHAN UNTUK
PEMBUATANNYA, KARENA....**

13

**MUDAH KUSUT, MUDAH
ROBEK ADALAH CIRI-CIRI
DARI UANG.....**

14

**CARA MENGETAHUI UANG
ASLI ATAU PALSU DENGAN
CARA BAGAIMANA?**

15

**SEBUTKAN TEMPAT
MENABUNG!**

16

**SEBUTKAN SALAH SATU
KEUNTUNGAN MENABUNG
DI BANK!**

17

**APA YANG KAMU KETAHUI
TENTANG GIRO?**

18

**BERIKAN CONTOH SALAH
SATU FUNGSI UANG
SEBAGAI “ALAT
PEMBAYARAN”!**

19

**BERIKAN CONTOH DALAM
MENGELOLA UANG**

20

**BERIKAN CONTOH BANK
MILIK NEGARA**

21

**MENGELOLA UANG DENGAN
BAIK YAITU DENGAN CARA
MEMBELANJAKAN UANG
SECARA BERLEBIHAN.
BENAR APA TIDAK?**

22

**PAHLAWAN YANG TERTERA
PAD AUANG RP 1000,00
ADALAH...**

23

**SEBELUM ADA UANG ,
DENGAN CARA APA
MANUSIA MELAKUKAN
JUAL BELI?**

24

**MENGAPA KITA HARUS
MENABUNG?**

LAMPIRAN W. KUNCI JAWABAN KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

W.1 KUNCI JAWABAN KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SIKLUS 1

1

ALAT PEMBAYARAN YANG DIGUNAKAN UNTUK MEMBELI BARANG KEBUTUHAN SEHARI-HARI

2

BARTER ADALAH TUKAR MENUKAR BARANG

3

**UANG BARANG ADALAH BARANG-BARANG YANG DIANGGAP SEBAGAI ALAT TUKAR.
CONTOHNYA KERIS YANG DIANGGAP KERAMAT DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MEMBAYAR**

4

SEORANG PEDAGANG YANG MENUKARKAN BERASNYA DENGAN 2 KERANJANG IKAN DARI NELAYAN

5

PERUM PERURI

6

2 JENIS YAITU KARTAL DAN GIRAL

7
UANG GIRAL

8
UANG KARTAL

9
RAJIN

10
DAPAT DIGUNAKAN DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI

11
EMAS DAN PERAK

12
MUDAH DIBAWA
MEMILIKI NILAI TINGGI
MUDAH DISIMPAN
TIDAK MUDAH BERKARAT
DIGEMARI UMUM

13
LYBIA, TURKI

14
EMAS DAN PERAK

15

- 1. TERBUAT DARI KERTAS**
- 2. BERBENTUK PERSEGI PANJANG**
- 3. BILA DITRAWANG AKAN**
- 4. TERLIHAT BENAR PENGAMAN DARI GAMBAR**

16

- 1. TERBUAT DARI LOGAM**
- 2. BERBENTUK BULAT PIPIH**
- 3. TERBUAT DARI ALUMINIUM, TEMBAGA, PERAK**

17

GIRAL SEPERTI CEK DAN GIRO

18

MEMBELI KUE DENGAN UANG. DENGAN MENUKARKAN UANG KITA MENDAPATKAN KUE

19

- 1. SEBAGAI ALAT TUKAR**
- 2. SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN**
- 3. SEBAGAI ALAT PENUNJUK HARGA**
- 4. SEBAGAI ALAT MENGUKUR NILAI**
- 5. SEBAGAI ALAT PENYIMPAN KEKAYAAN**

20

MENABUNG

21

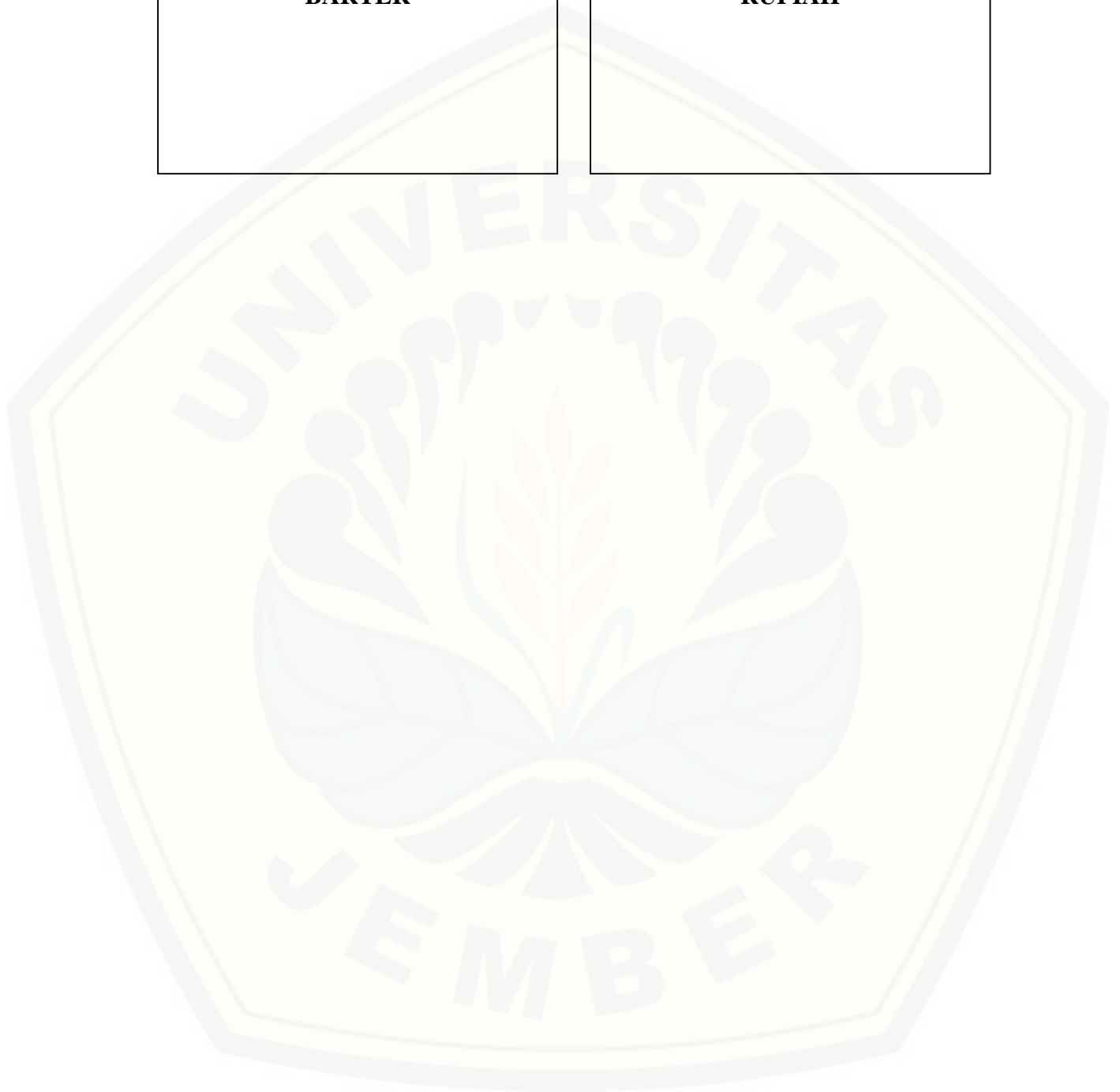
NASABAH

22

DILIHAT, DIRABA, DITERAWANG

23
BARTER

24
RUPIAH



**W.2 KUNCI JAWABAN KARTU KUIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) SIKLUS II**

1

RINGGIT

2

**BARTER ADALAH TUKAR
MENUKAR BARANG**

3

**MENYUSUN DAFTAR
KEBUTUHAN DAN
MENABUNG**

4

- 1. BERLATIH HIDUP
HEMAT**
- 2. MEMNUHI KEBUTUHAN
MENDESAK**
- 3. MELATIH KESABARAN**

5

TEUKU IMAM BONJOL

6

**ADA 2 JENIS YAITU KARTAL
DAN GIRAL**

7

CELENGAN

8

UANG LOGAM

9

**JIKA KITA SELALU BERHEMAT
DAN MEMBELANJAKAN UANG
TIDAK BERLEBIHAN AKAN
BISA MEMEBUAT ORANG
TERSEBUT KAYA**

10

**1. HANYA BERLAKU
DIDAERAH TERTENTU
2. KESULITAN
MEMBAWA**

11

RP 1000,00

12

**MUDAH DIBAWA
MEMILIKI NILAI TINGGI
MUDAH DISIMPAN
TIDAK MUDAH BERKARAT
DIGEMARI UMUM**

....

13

UANG KERTAS

14

**DILIHAT, DIRABA,
DITERAWANG**

15

BANK

16

**AMAN DAN MENDAPATKAN
BUNGA**

17

**GIRO ADALAH BENTUK
SIMPANAN DI BANK
PENARIKANNYA
MENGUNAKAN CEK**

18

**UANG DIGUNAKAN UNTUK
MEMBAYAR KUE WAKTU
MEMBELI DI KANTIN
SEKOLAH**

19

**MEMBUAT DAFTAR
BELANJA DAN MENABUNG**

20

**BANK INDONESIA (BI), BTN,
BRI, BNI**

21

TIDAK

22

PATTIMURA

23

BARTER

24

**KARENA MENABUNG DAPAT
MEMENUHI SEGALA
KEBUTUHAN, MEMBANTU KITA
MELATIH HIDUP SEDERHANA
SERTA TIDAK BOROS**

LAMPIRAN X. SAMPEL TES BELAJAR SISWA**X.1 Hasil tes belajar secara kelompok pada siklus I**

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelompok: Bintang

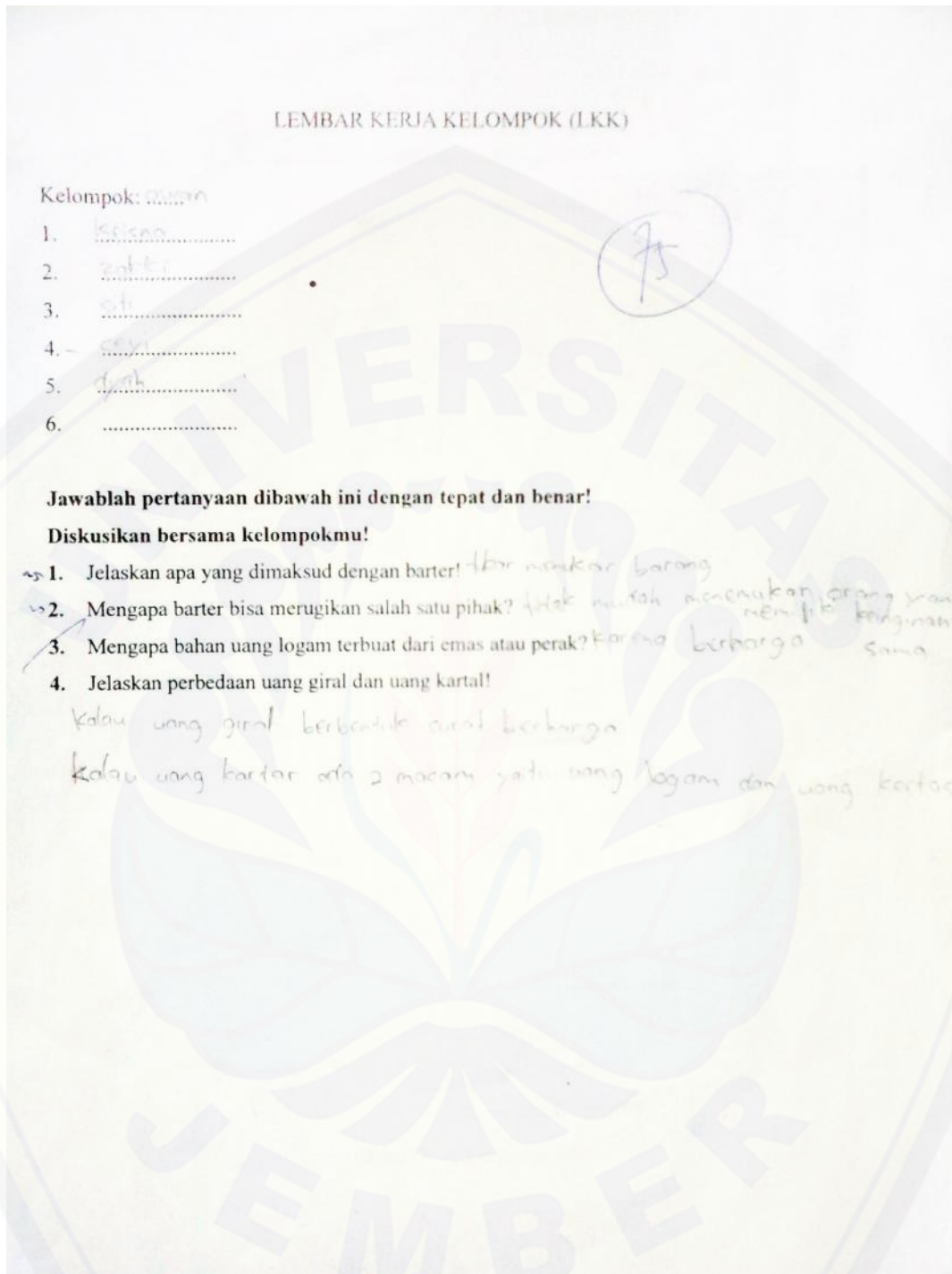
1. Zakia
2. Nur
3. Valia
4. Dila
5. Narla
6. _____

(We)

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

Diskusikan bersama kelompokmu!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan barter! tukar menukar barang
2. Mengapa barter bisa merugikan salah satu pihak? karena orang tidak memiliki keinginan berbeda
3. Mengapa bahan uang logam terbuat dari emas atau perak? mudah di bawa dan di simpan
4. Jelaskan perbedaan uang giral dan uang kartal! uang giral adalah uang dalam bentuk surat-surat berharga uang kartal adalah uang yang berupa uang logam dan uang kertas



X.2 Hasil tes belajar secara individu pada siklus I

NAMA: LAILATUL
IZZAH

(81)

Pilihan Ganda

A. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Sebelum adanya uang, orang yang biasa menukarkan barang dengan barang disebut.....
 - a. transfer
 - b. hutang
 - c. barter
 - d. meminta
2. Alat tukar dibawah ini adalah.....
 - a. uang
 - b. uang dan barang
 - c. barang dan tenaga
 - d. tenaga dan uang
3. Seorang penggembala ingin menukarkan kambingnya dengan 2 keranjang ikan milik nelayan. Penggembala kerepotan membawa dua keranjang ikan tersebut. Cerita tersebut merupakan salah satu kesulitan barter dari
 - a. tidak mudah menentukan orang yang memiliki keinginan sama
 - b. tidak praktis
 - c. digunakan kebutuhan sehari-hari
 - d. sulit menentukan nilai barang yang akan ditukarkan
4. Barter sulit dilakukan karena.....
 - a. diterima secara umum
 - b. mudah dilakukan
 - c. praktis
 - d. sulit menemukan orang yang memiliki keinginan sama
5. Mata uang negara kita adalah.....
 - a. yen
 - b. dollar
 - c. ringgit
 - d. rupiah
6. Emas dan perak dalam uang kertas digunakan untuk.....
 - a. hiasan
 - b. memperindah
 - c. menjamin keaslian nilai uang kertas

NAMA: DZIKRI

35

Pilihan Ganda

A. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini dengan benar!

1. Sebelum adanya uang, orang yang biasa menukarkan barang dengan barang disebut.....
 - a. transfer
 - b. hutang
 - c. barter
 - d. meminta
2. Alat tukar dibawah ini adalah.....
 - a. uang
 - b. uang dan barang
 - c. barang dan tenaga
 - d. tenaga dan uang
3. Seorang penggembala ingin menukarkan kambingnya dengan 2 keranjang ikan milik nelayan. Penggembala kerepotan membawa dua keranjang ikan tersebut. Cerita tersebut merupakan salah satu kesulitan barter dari.....
 - a. tidak mudah menentukan orang yang memiliki keinginan sama
 - b. tidak praktis
 - c. digunakan kebutuhan sehari-hari
 - d. sulit menentukan nilai barang yang akan ditukarkan
4. Barter sulit dilakukan karena.....
 - a. diterima secara umum
 - b. mudah dilakukan
 - c. praktis
 - d. sulit menemukan orang yang memiliki keinginan sama
5. Mata uang negara kita adalah.....
 - a. yen
 - b. dollar
 - c. ringgit
 - d. rupiah
6. Emas dan perak dalam uang kertas digunakan untuk.....
 - a. hiasan
 - b. memperindah
 - c. menjamin keaslian nilai uang kertas

X.3 Hasil tes belajar secara kelompok pada siklus II

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelompok: Bintang

1. Ananta
2. Zakia
3. Nur
4. Dilla
5. Velin
6. _____

150

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!
Diskusikan bersama kelompokmu!

1. Jelaskan jenis-jenis uang! = uang kertas dan uang logam
2. Sebutkan jenis-jenis uang logam dan kertas yang ada di Indonesia!

No	Uang Logam	Uang Kertas
1.	Rp. 100,00	Rp. 1000,00
2.	Rp. 200,00	Rp. 2000,00
3.	Rp. 500,00	Rp. 5000,00
4.	Rp. 1000,00	Rp. 10.000,00
5.		Rp. 20.000,00
6.		Rp. 50.000,00
7.		Rp. 100.000,00
8.		



3. Bandingkan kelebihan dan kekurangan menabung di celengan dan di bank!

No	Menabung di Bank	Menabung di Celengan
1.	Aman	tidak aman
2.	Mendapatkan bunga	tidak praktis
3.	bisa di ambil sewaktu-waktu	tidak mendapat bunga
4.	Praktis	tidak mendapat tabungan
5.	mendapatkan tabungan	tidak bisa di ambil sewaktu-waktu

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)

Kelompok bumi

1. bella
2. melda
3. laudiah
4. fiska
5. eldi
6.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!
 Diskusikan bersama kelompokmu!

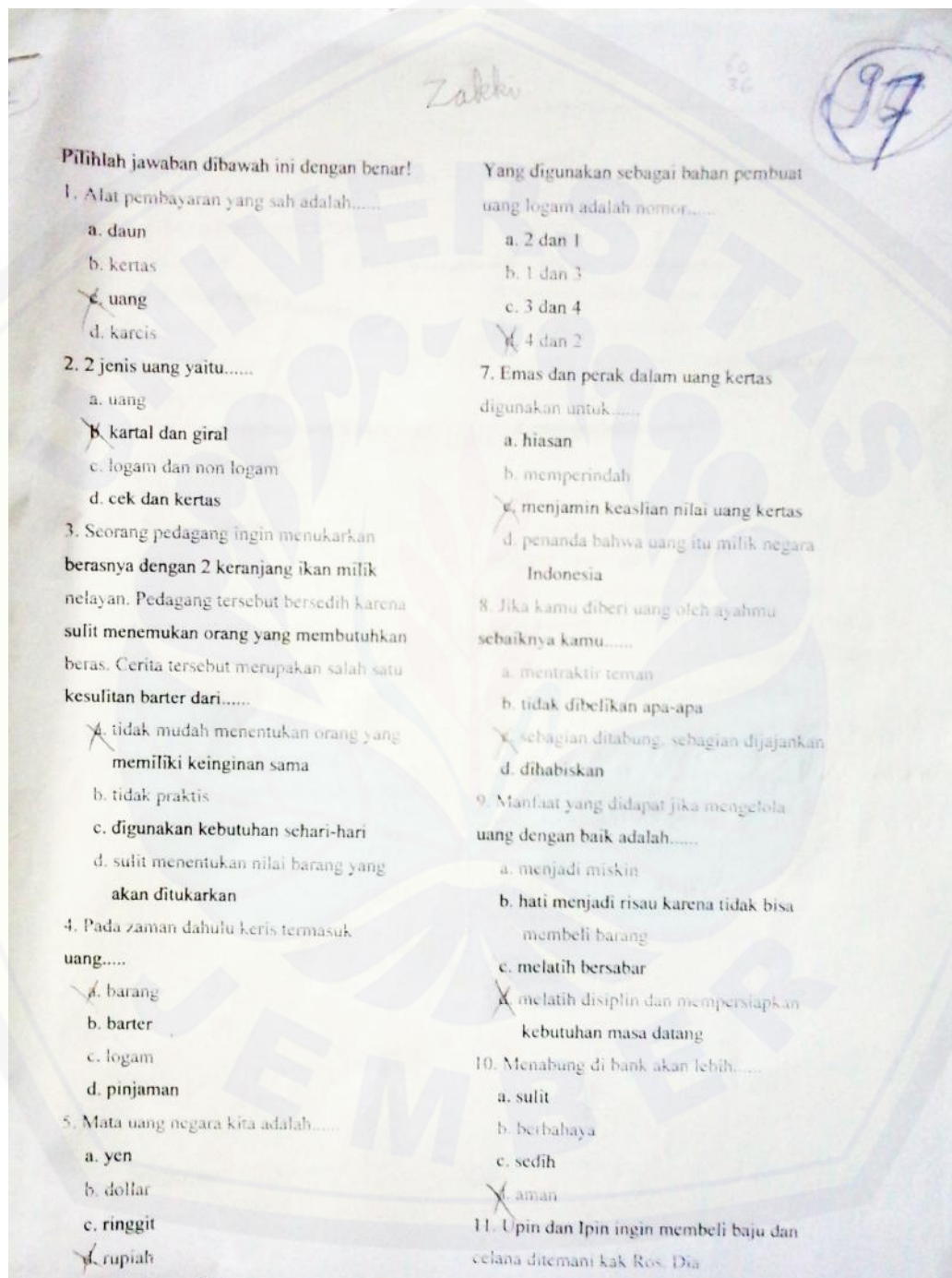
1. Jelaskan jenis-jenis uang!
2. Sebutkan jenis-jenis uang logam dan kertas yang ada di Indonesia!

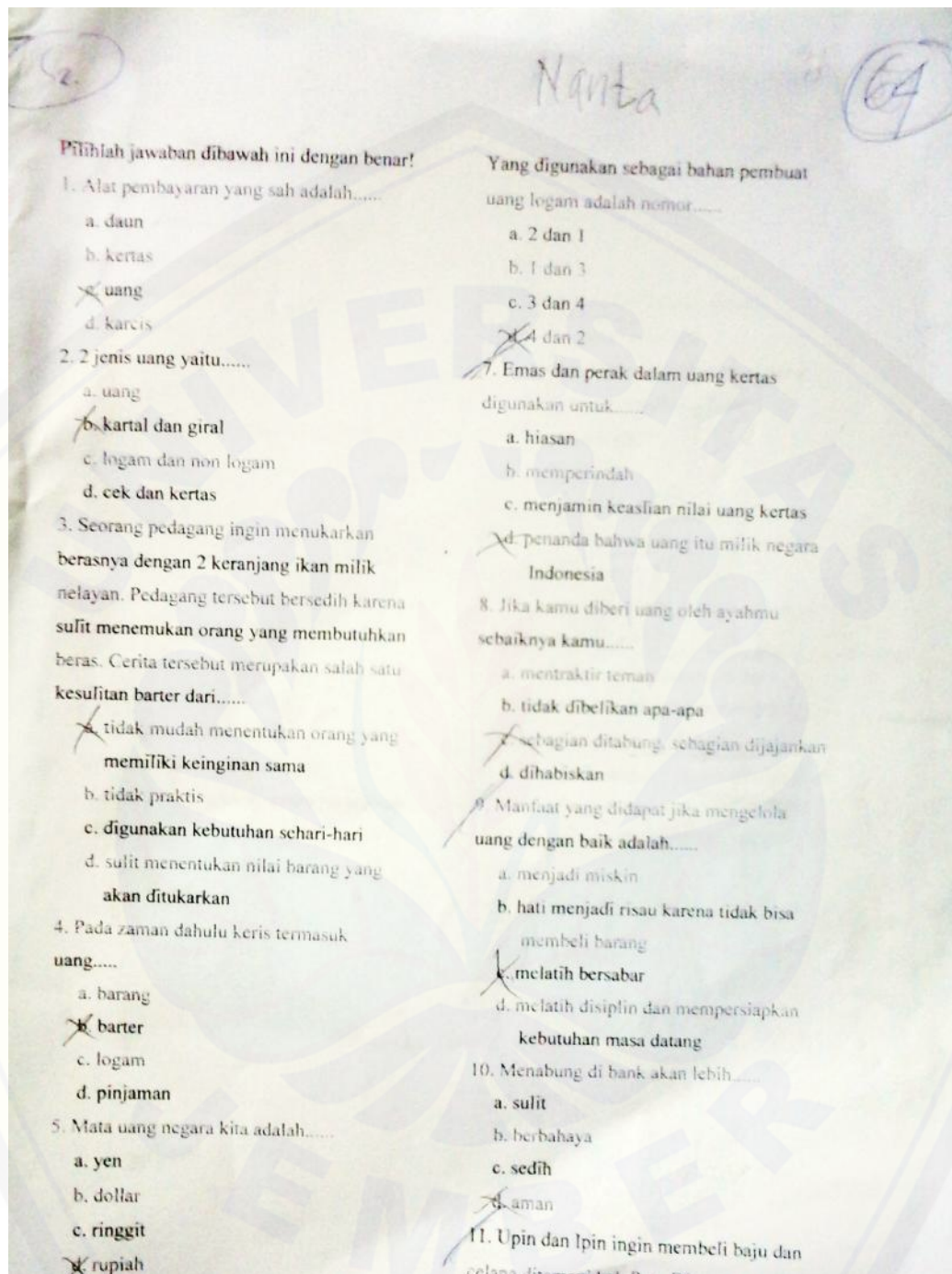
No	Uang Logam	Uang Kertas
1.	Rp. 500	Rp. 1000,00
2.	Rp. 100	Rp. 2000,00
3.	Rp. 200	Rp. 5.000,00
4.		Rp. 10.000,00
5.		Rp. 20.000,00
6.		Rp. 50.000,00
7.		Rp. 100.000,00
8.		

3. Bandingkan kelebihan dan kekurangan menabung di celengan dan di bank!

No	Menabung di Bank	Menabung di Celengan
1.	mendapat bunga	tidak aman
2.	aman	kalaupun rumah terbakar ikut terbakar
3.		
4.		
5.		

X.4 Hasil tes belajar secara individu pada siklus II





LAMPIRAN Y. PIAGAM PENGHARGAAN SIKLUS I DAN SIKLUS II

PIAGAM PENGHARGAAN

DIBERIKAN KEPADA :

KELOMPOK.....

SANG JUARA

**PRESTASI KELOMPOK TERTINGGI DAN TERBAIK
DALAM PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) UNTUK KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01
LUMAJANG**



LAMPIRAN Z. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



Pembentukan Kelompok



Peneliti menjelaskan materi tentang tema Permainan



Siswa berdiskusi



Teams Games Tournament



Pemberian Penghargaan



Mengerjakan tes hasil belajar

LAMPIRAN AA. SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : **5584** UN25.1.5/LT/2014 **73 AUG 2014**
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Yosowilangun Lor 01
Lumajang

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

Nama : Ainul Yulia Mawaddah
 NIM : 110210204120
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang " Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe TGT (Time Game Turnament) Pembelajaran IPS pada siswa Kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2014/2015 ", di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



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



LAMPIRAN BB. SURAT KETERANGAN SESUDAH PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI YOSOWILANGUN LOR 01
Jln. Stadion No. 59 – Yosowilangun Lor
LUMAJANG, 67382

SURAT PERNYATAAN
Nomor : 423.6/021/427.34.11.001/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tukiyawati, S.Pd
NIP : 19571127 197703 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ainul Yulia Mawaddah
NIM : 110210204120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Yosowilangun Lor 01 Lumajang tahun pelajaran 2014/2015 terhitung sejak 6 Mei sampai dengan 13 Mei 2015 dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS Tema Permainan pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang".

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 13 Mei 2015
Kepala Sekolah

Tukiyawati, S.Pd
19571127 197703 2 004



LAMPIRAN CC. BIODATA PENELITI



Nama : Ainal Yulia Mawaddah

Nim : 110210204120

Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 23 Juli 1993

Status : Mahasiswi

Jurusan / Prodi : Ilmu Pendidikan / PGSD

Universitas Jember

Angkatan : 2011