

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *MARJANKU* SISWA KELAS IV SD 3 KIRIG**

**Oleh:
ANA KHALIMATUL MUNA
NIM 201633116**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2020



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
MELALUI PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *MARJANKU* SISWA KELAS IV SD 3 KIRIG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Progam Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

ANA KHALIMATUL MUNA

NIM 201633116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Jangan menyerah saat doa-doamu belum terjawab, jika kamu mampu bersabar, Allah mampu memberikan lebih dari apa yang kamu minta”.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Zainal Abidin dan Ibu Mujiati yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan dukungan.
2. Dosen pembimbing, Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. dan bapak Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.
3. Prisma Adi Putra yang selalu memberikan dukungan semangat.
4. Sahabat dekat Rivia, Ulin, May, Tita, Indah, Epa yang selalu memberikan semangat.
5. Teman-teman PLP Firda, Linda, Feby, Richa yang selalu memberikan dukungan setiap mengerjakan skripsi.
6. Seluruh teman-teman kelas C PGSD angkatan 2016.
7. Almamater Universitas Muria Kudus.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKIPSI

Skripsi oleh Ana Khalimatul Muna (NIM 201633116) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 27 Desember 2019

Pembimbing I



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0619128801

Pembimbing II



Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0605048701

Mengetahui,

Ka. ProgdI PGSD



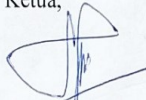
Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0619128801

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

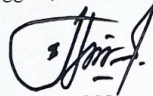
Skripsi oleh Ana Khalimatul Muna (NIM: 201633116) ini telah diseminarkan di depan Tim Penguji pada tanggal 4 Januari 2020 sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.

Kudus, 4 Januari 2020
Tim Penguji
Ketua,



Imania Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619128801

Anggota,



Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0605048701

Anggota,



Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0617088403

Anggota,



Dr. Irfal Fathurohman, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0718098502

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Marjanku* Siswa Kelas IV SD 3 Kirig” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Skripsi ini dapat disusun atas bantuan, bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak yang terlibat. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah terlibat yaitu:

1. Dr. Suparno, SH., MS. selaku rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus dan dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi.
4. Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi.
5. Rohman, S.Pd. selaku kepala sekolah SD 3 Kirig yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi pra siklus dalam penelitian ini.
6. Zaenal, S.Pd. selaku guru kelas IV SD 3 Kirig yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melakukan kegiatan observasi pra siklus dalam penelitian ini.
7. Siswa kelas IV SD 3 Kirig yang telah ikut berpartisipasi.
8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
9. Staf administrasi yang telah memberikan pelayanan dengan baik ketika peneliti menyusun skripsi.

10. Semua pihak yang membantu terselesainya skripsi ini. Peneliti mendoakan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini mendapat berkat dan karunia yang lebih berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Atas semua bantuan yang telah diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih. Dan terakhir peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu kritik dan saran yang positif sangat dibutuhkan oleh peneliti.



Kudus, 27 Desember 2019

Peneliti

Ana Khalimatul Muna

NIM 201633116

ABSTRACT

Muna, Ana Khalimatul. 2019. *Learning Outcome Improvement on Theme Various Occupations through Team Game Tournament Model Implementation Assisted by Marjanku Media for IV Graders of SD 3 Kirig Primary School* Teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisors (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Outcome, *Team Game Tournament*, Various Occupations, Local Wisdom, Game Media

This research aims to improve teacher's skill in learning and students' learning outcome, covering cognitive and psychomotor aspects of IV graders of SD 3 Kirig by implementing *Team Game Tournament* assisted by *Marjanku* media.

Team Game Tournament learning model is cooperative learning model which invites students to play *game* and *tournament* concerning with learning directly to achieve learning accomplishment. In this research, *Team Game Tournament* was assisted by *Marjanku* media. *Marjanku* is a simple medium resulted from snake and ladder game modification which omitted snake and ladder figures on each step. It consisted of level C1 until C6 which required students to answer the questions from the given questions to proceed into next level.

This Classroom Action Research consisted of 2 cycles with 4 steps in each, started from planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were fourth graders of Kirig 3 Primary School, consisting of 16 students with 11 male and 5 female students. The independent variable was *Team Game Tournament* learning model assisted by *Marjanku*. Meanwhile, the dependent variable was the students' learning outcomes on theme 4 - various occupations with Social Study and Indonesian language contents.

The findings showed that there were improvements on learning outcome and the teacher's teaching skill. The learning outcome on Social Study cognitive aspect in cycle I obtained average score 67.81 with classical accomplishment 56.25%. Meanwhile, the Indonesian language obtained average score 71.25 with classical accomplishment 62.5%. In cycle II, the learning outcome on Social Study cognitive aspect in obtained average score 77.5 with classical accomplishment 87.5%. Meanwhile, the Indonesian language obtained average score 79.06 with classical accomplishment 81.25%. The learning outcome on psychomotor aspect in cycle I obtained percentage 71.35%. It improved in cycle II in to 80.07%. The teacher's teaching skill in cycle I obtained percentage 79.5%. It improved in cycle II in to 88%. Based on the findings of *Team Game Tournament* model implementation assisted by *Marjanku*, It could improve the learning outcome of IV graders of Kirig 3 Primary School on theme 4 - various occupations.

ABSTRAK

Muna, Ana Khalimatul. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan melalui Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Media Marjanku Siswa Kelas IV SD 3 Kirig.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Team Games Tournament*, Berbagai Pekerjaan, Kearifan Lokal, Media Permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotorik (keterampilan) siswa kelas IV SD 3 Kirig dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk melakukan games dan tournament yang berkaitan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung untuk mencapai ketuntasan hasil belajar. Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*. Media *Marjanku* adalah media sederhana hasil dari modifikasi permainan ular tangga yang menghilangkan gambar ular dan tangga yang disetiap pijakan terdapat tingkatan mulai dari level C1 sampai C6 yang mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan dari soal agar dapat melaju ke level berikutnya.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 3 Kirig yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Kirig tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar dan keterampilan mengajar guru. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan IPS pada siklus I memperoleh rata-rata 67,81 dengan ketuntasan klasikal 56,25% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 71,25 dengan ketuntasan klasikal 62,5%. Pada siklus II meningkat untuk muatan IPS memperoleh rata-rata 77,5 dengan ketuntasan klasikal 87,5% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 79,06 dengan ketuntasan klasikal 81,25%. Hasil belajar ranah keterampilan siklus I memperoleh persentase 71,35% meningkat pada siklus II menjadi 80,07%. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 79,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 88%.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV SD 3 Kirig pada tema 4 Berbagai Pekerjaan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	9
A. Konsep Penelitian Tindakan.....	9
B. Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan.....	10
C. Kajian Penelitian Relevan.....	30
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hasil Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Tempat dan Waktu	37
B. Rancangan Penelitian	37
C. Subjek Penelitian.....	49

D. Data dan Sumber Data	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Validasi Data.....	56
G. Teknik Analisis Data	57
H. Indikator Keberhasilan.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Deskripsi dan Pembahasan Prasiklus.....	65
B. Hasil penelitian tindakan kelas.....	71
1. Hasil penelitian siklus I.....	71
2. Hasil penelitian siklus II	97
C. Perbandingan Hasil Antar Siklus.....	121
1. Perbandingan Keterampilan Mengajar Guru.....	121
2. Perbandingan Hasil Pengetahuan	122
3. Perbandingan Hasil Keterampilan	128
D. Pembahasan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	132
1. Keterampilan Mengajar Guru.....	132
2. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan	137
3. Hasil Belajar Aspek Keterampilan	142
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	147
A. Simpulan	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA.....	149
LAMPIRAN	153
PERNYATAAN	318
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	323

DAFTAR TABEL

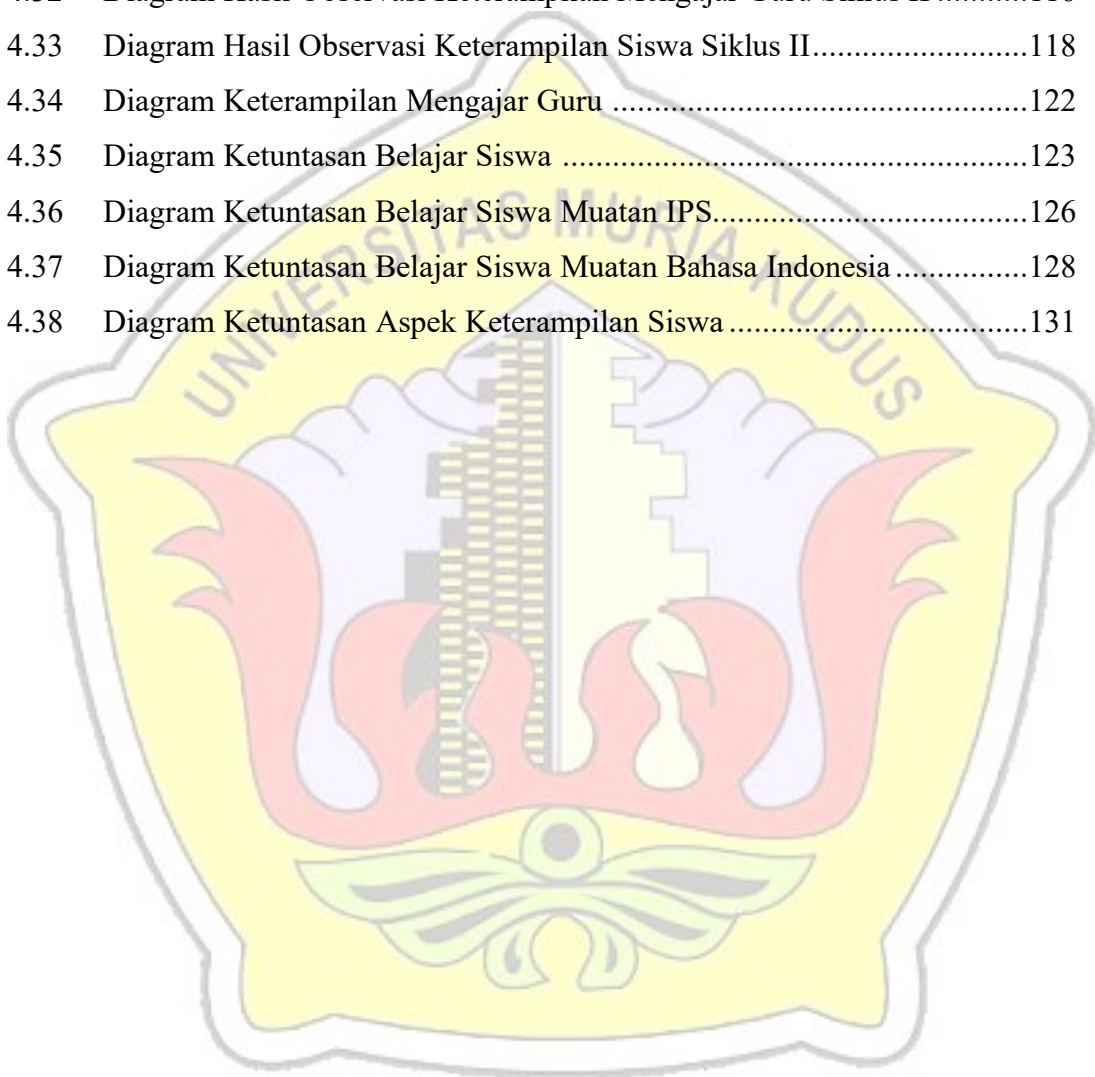
Tabel		Halaman
2.1	Tabel Model <i>Team Games Tournament</i>	12
2.2	Perbedaan Penelitian Relevan dengan Peneliti	33
3.1	Aspek Pedoman Wawancara Guru dan Siswa	54
3.2	Aspek Observasi Guru	55
3.3	Aspek Observasi Keterampilan Siswa	56
3.4	Kriteria Penilaian Butir Soal	57
3.5	KKM Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig	59
3.6	Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan IPS	60
3.7	Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia	60
3.8	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen	60
3.9	Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru	61
3.10	Pedoman Persentase Keterampilan Mengajar Guru	61
3.11	Pedoman Penskoran Ranah Keterampilan	62
3.12	Pedoman Persentase Ranah Keterampilan	63
4.1	Jadwal Penelitian	65
4.2	Ketuntasan Belajar Klasikal Prasiklus Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 3 Kirig	66
4.3	Data Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus Kelas IV SD 3 Kirig Muatan IPS	66
4.4	Data Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus Kelas IV SD 3 Kirig Muatan Bahasa Indonesia	67
4.5	Interval Nilai Prasiklus Muatan IPS	68
4.6	Interval Nilai Prasiklus Muatan Bahasa Indonesia	68
4.7	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	70
4.8	Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus I Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig	88
4.9	Interval Nilai Siklus I Muatan IPS	89
4.10	Interval Nilai Siklus I Muatan Bahasa Indonesia	89

4.11	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	91
4.12	Penilaian Aspek Keterampilan Siswa Siklus I Muatan IPS dan Bahasa Indonesia.....	93
4.13	Hasil Refleksi Aspek Keterampilan Siswa Siklus I.....	96
4.14	Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus II Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig.....	112
4.15	Interval Nilai Siklus II Muatan IPS.....	113
4.16	Interval Nilai Siklus II Muatan Bahasa Indonesia.....	113
4.17	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	115
4.18	Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II Muatan IPS dan Bahasa Indonesia.....	117
4.19	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan II.....	121
4.20	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siswa Muatan IPS Kelas IV SD 3 Kirig.....	124
4.21	Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig.....	125
4.22	Persentase Hasil Belajar IPS aspek Pengetahuan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	126
4.23	Persentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Pengetahuan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	127
4.24	Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Kelas IVSD 3 Kirig pada Siklus I.....	129
4.25	Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Kelas IV SD 3 Kirig pada Siklus II.....	130
4.26	Persentase Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Kelas IV SD 3 Kirig.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1	Gambar Kerangka Berpikir.....35
3.1	Gambar Siklus Pelaksanaan PTK.....38
4.1	Interval Nilai Muatan IPS.....68
4.2	Interval Nilai Muatan Bahasa Indonesia69
4.3	Guru Melakukan Presentasi Kelas Siklus I Pertemuan 175
4.4	Siswa Melakukan Belajar Tim Siklus I Pertemuan 1.....76
4.5	Guru Menjelaskan Cara Permainan <i>Marjanku</i> siklus 1 pertemuan 1.....77
4.6	Siswa Melakukan Turnamen Siklus I Pertemuan 178
4.7	Guru Memberikan Rekognisi Medali pada Kelompok Mbah Hamzah.....79
4.8	Guru Memberikan Pertanyaan Kepada Siswa Siklus 1 Pertemuan 2.....81
4.9	Presentasi Kelas Siklus I pertemuan 282
4.10	Siswa Melakukan Belajar Tim Siklus I Pertemuan 2.....83
4.11	Guru Memancing Pertanyaan Pada Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....84
4.12	Turnamen Siklus I Pertemuan 2.....85
4.13	Guru Memberikan Hadiah Untuk Juara Pertama.....86
4.14	Foto Bersama Dengan Seluruh Siswa86
4.15	Suasana Mengerjakan Soal Tes Evaluasi Siklus I.....87
4.16	Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I89
4.17	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....92
4.18	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus I.....94
4.19	Guru Melakukan Presentasi Kelas Siklus II Pertemuan 1100
4.20	Siswa Belajar Secara Berkelompok101
4.21	Siswa Melakukan Tahap <i>Game</i> Siklus II Pertemuan 1102
4.22	Turnamen Siklus II Pertemuan 1103
4.23	Rekognisi Tim Siklus II Pertemuan 1104
4.24	Presentasi Kelas Siklus II Pertemuan 2.....105
4.25	Belajar Tim Siklus II Pertemuan 2.....106
4.26	Siswa Diberi Pertanyaan.....107

4.27	Turnamen Siklus II Pertemuan 2	108
4.28	Guru Memberikan Hadiah Kepada Juara I Siklus II	109
4.29	Foto Bersama dengan Seluruh Siswa Siklus II	110
4.30	Suasana Mengerjakan Tes Evaluasi	111
4.31	Diagram Ketuntasan Klasikal	113
4.32	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	116
4.33	Diagram Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II.....	118
4.34	Diagram Keterampilan Mengajar Guru	122
4.35	Diagram Ketuntasan Belajar Siswa	123
4.36	Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Muatan IPS.....	126
4.37	Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia	128
4.38	Diagram Ketuntasan Aspek Keterampilan Siswa	131



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	153
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 3 Kirig.....	154
3 Pembagian kelompok	155
4 Daftar Nilai Ulangan Harian IPS Kelas IV SD 3 Kirig	156
5 Daftar Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia kelas IV SD 3 Kirig.....	157
6 Hasil Wawancara Pra Siklus Guru Kelas IV SD 3 Kirig	158
7 Hasil Wawancara Pra Siklus Siswa Kelas IV SD 3 Kirig.....	160
8 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	162
9 Absensi Siklus I Pertemuan 1	165
10 Silabus Siklus I Pertemuan 1	166
11 RPP Siklus I Pertemuan 1.....	172
12 Materi Siklus I Pertemuan 1	177
13 LKS Siklus I Pertemuan 1	179
14 Contoh LKS Siklus I Pertemuan 1.....	186
15 Daftar Nilai Keterampilan guru siklus I pertemuan 1	187
16 Daftar Nilai Keterampilan siswa siklus I pertemuan 1	188
17 Absensi siklus I pertemuan 2.....	191
18 Silabus Siklus I Pertemuan 2	192
19 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	196
20 Materi Siklus I Pertemuan 2	201
21 LKS Siklus I Pertemuan 2	202
22 Contoh LKS Siklus I Pertemuan 2.....	207
23 Daftar Nilai Keterampilan guru siklus I pertemuan 2.....	208
24 Daftar Nilai Keterampilan siswa siklus I pertemuan 2	209
25 Kisi-kisi Soal Uji Coba Evaluasi Siklus I	211
26 Soal Uji Coba Evaluasi Siklus I.....	213
27 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba Siklus I.....	215
28 Lembar Validasi Soal Siklus I.....	210

29	Pedoman Validitas Soal Siklus I.....	221
30	Contoh pengerjaan soal evaluasi siklus I	229
31	Daftar nilai siklus 1	235
32	Absensi Siklus II pertemuan I.....	237
33	Silabus Siklus II Pertemuan 1	238
34	RPP Siklus II Pertemuan 1	242
35	Materi Siklus II Pertemuan 1	247
36	LKS Siklus II Pertemuan 1.....	248
37	Contoh Pengerjaan LKS siklus II pertemuan 1	252
38	Daftar Nilai Keterampilan Guru Siklus II pertemuan 1	253
39	Daftar Nilai Keterampilan Siswa Siklus II pertemuan 1.....	254
40	Absen Siklus II pertemuan 2	257
41	Silabus Siklus II Pertemuan 2.....	258
42	RPP Siklus II Pertemuan 2	263
43	Materi Siklus II Pertemuan 2.....	268
44	LKS Siklus II Pertemuan 2.....	271
45	Contoh LKS Siklus II Pertemuan 2.....	274
46	Daftar Nilai Keterampilan Guru Siklus II pertemuan 2	275
47	Daftar Nilai Keterampilan Siswa Siklus II pertemuan 2.....	276
48	Kisi-kisi Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II	278
49	Soal Uji Coba Evaluasi Siklus II	280
50	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba Siklus II.....	282
51	Lembar Validasi Soal Siklus II.....	286
52	Pedoman Validitas Soal Siklus II	288
53	Contoh Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II.....	296
54	Hasil nilai Evaluasi siklus II.....	302
55	Indikator Penskoran Observasi Aspek Keterampilan Siswa	303
56	Lembar Observasi Aspek Keterampilan Siswa	305
57	Lembar Wawancara Guru Setelah Penelitian.....	308
58	Lembar Wawancara Siswa Setelah Penelitian.....	310
59	Foto Prasiklus	311

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi kemajuan bangsa. Perubahan yang terjadi dalam pendidikan selalu mengalami peningkatan di sesuaikan dengan perkembangan zaman guna meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Mulyasa (2014:2) Perubahan dalam pendidikan di era global antara lain: perubahan dari pandang kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat global, perubahan dari kohesi sosial menjadi partisipasi demokrasi, perubahan dari pertumbuhan ekonomi ke perkembangan manusia. Hal tersebut yang mendasari salah satu perubahan dan implementasi Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia pada saat ini guna menghadapi tuntutan perkembangan zaman seperti halnya di era industri 4.0 yang bertujuan agar kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Untuk merespon berbagai tantangan akan kemajuan pendidikan, pemerintah telah menerapkan Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum KTSP 2006. Penetapan Kurikulum 2013 beralasan bahwa peserta didik perlu disiapkan dalam kompetensi sikap, spiritual, keterampilan dan pengetahuan. Mulyasa (2014:39) Kurikulum 2013 menjanjikan lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Sehingga pandangan dasar Kurikulum 2013 menyatakan bahwa dari guru pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja ke peserta didik akan tetapi peserta didik merupakan subjek yang memiliki kemampuan mencari, mengolah mengembangkan informasi dan pengetahuan yang ada. Pembelajaran yang diterapkan harus berkenaan dengan apa yang diberikan kepada peserta didik untuk mengolah pengetahuan dalam proses kognitifnya. Maka dari itu Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang semula berpusat pada guru yang biasa disebut *teacher center learning* menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau yang biasa disebut *student center learning*.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan menjalankan prinsip pembelajaran terpadu. Ardianti dkk (2018:19) makna terpadu dalam pembelajaran adalah keterkaitan antar beberapa kompetensi dasar suatu mata pelajaran yang melahirkan satu atau beberapa tema pelajaran. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang memadukan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran dengan beberapa kompetensi. Hal tersebut bertujuan agar Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan tematik terpadu dapat mengembangkan kognitif peserta didik dengan memberikan pengalaman dan suasana yang bermakna bagi peserta didik pada saat keterlibatan dalam proses belajar secara aktif dan dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipelajari.

Pada tema Berbagai Pekerjaan terdapat muatan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang berkaitan satu sama lain. Muatan IPS ditekankan pada nilai-nilai sosial sedangkan muatan Bahasa Indonesia ditekankan pada bagaimana cara mengkomunikasikan. Keberhasilan pembelajaran khususnya dalam muatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari diri sendiri yaitu siswa dalam mengikuti pembelajaran dan faktor dari luar yaitu keluarga atau lingkungan serta faktor instrumental yaitu guru. Oleh karena itu salah satu peranan guru yaitu mampu menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya.

Menurut Hosnan (2014:8) proses pembelajaran memerlukan perwujudan multiperan dari guru, yang bukan hanya menitikberatkan sebagai penyampai pengetahuan dan pengalih keterampilan, serta merupakan satu-satunya sumber belajar. Tetapi perlu diubah menjadi pembimbing, pembina, pengajar dan pelatih yang berarti mengembangkan kreasi mengajar, memberi motivasi dan mampu menarik minat siswa untuk belajar. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai

dengan materi yang diajarkan oleh guru juga harus diperhatikan. Mengingat pemilihan model dalam pembelajaran yang tepat untuk suatu materi merupakan bagian penting dalam merencanakan pembelajaran agar tujuan dari dilakukannya proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan harapan yang di rencanakan. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru (lampiran 5), observasi dan hasil nilai harian siswa kelas IV SD 3 Kirig pada tanggal 23 Juli 2019 dan 27 Juli 2019 pada aspek pengetahuan menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia rendah (lampiran 4 dan 3), hal ini terlihat dari daftar nilai siswa pada ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2019/2020 yang sebagian besar masih di bawah KKM. Ulangan harian IPS dengan persentasi yaitu, tuntas = 37,5%, tidak tuntas = 62,5%, KKM 70, sedangkan ulangan harian Bahasa Indonesia yaitu, tuntas = 43,75 %, tidak tuntas = 56,25%, KKM 75. Berdasarkan hasil observasi terlihat pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher center learning*), media pembelajaran tidak dikembangkan secara kreatif dan inovatif, sumber belajar hanya berupa buku teks, pembelajaran belum dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di sekitar, aktivitas belajar yang tidak memunculkan pembelajaran yang menyenangkan, tidak adanya dukungan lingkungan dalam proses pembelajaran baik teman, guru, ataupun iklim pembelajaran yang mendukung motivasi belajar siswa, sehingga hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas IV SD 3 Kirig yakni guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung menyenangkan dan dapat merangsang peserta didik agar lebih mengembangkan kemampuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pembelajaran merupakan tahapan yang penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Murtono (2017:63) *Team Games Tournament*

merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan untuk memotivasi siswa dalam *Team Games Tournament* terdapat juga unsur *reinforcement*. TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar, Lestari Yudhanegara (2017:47). Pembelajaran kooperatif ini terlihat sangat menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan menuntut peserta didik mampu bekerjasama untuk menyelesaikan persoalan yang ada.

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas yaitu guru menyampaikan materi dengan cara pengajaran langsung atau ceramah diskusi. 2) *Team* (kelompok) yaitu pembentukan kelompok yang terdiri 4 sampai 5 orang siswa yang semua anggotanya heterogen, bisa dilihat dari prestasi akademik. 3) *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. 4) *Turnamen* yaitu sebuah struktur yang berisi *game* yang sedang berlangsung. 5) *Rekognisi Tim* yaitu memberikan penghargaan kepada setiap tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh.

Mengoptimalkan hasil belajar pada model *Team Games Tournament* perlu adanya media. Menurut Sundayana (2016:5) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merancang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan berantusias mengikutinya, selain itu penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami materi yang sedang dipelajari. Salah satu syarat yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran, akan tetapi pengembangan media juga sangat baik dilakukan di sesuaikan dengan mata pelajaran dan kreativitas guru dalam merancang dan mengkolaborasikan dengan materi, hal ini diperkuat dengan pendapat Arsyad (2016:101) Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Seperti halnya penggunaan media

Marjanku yang di rancang dan di sesuaikan dengan materi dan penggunaan model pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Penggunaan media permainan *Marjanku* yaitu macam-macam pekerjaan Kudus merupakan salah satu alternatif mengoptimalkan hasil belajar siswa selain penggunaan model pembelajaran TGT. Media *Marjanku* merupakan media permainan yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema Berbagai Pekerjaan materi IPS dan Bahasa Indonesia. Media *Marjanku* merupakan media sederhana modifikasi dari media ular tangga akan tetapi menghilangkan gambar ular dan tangga seperti penjelajahan yang dilengkapi dengan gambar macam-macam pekerjaan dan kearifan lokal budaya Kudus. Media *Marjanku* juga dilengkapi kartu soal di setiap tantangan yang terdiri dari kartu soal C1 sampai C6 dan kartu informasi. Sehingga pada saat siswa melakukan permainan *Marjanku* akan merasakan tertantang untuk menyelesaikan permainan dengan baik. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Penggunaan materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal juga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal sangat baik diterapkan apalagi mengaitkan setiap mata pelajaran dengan kearifan budaya lokal setempat guna mengenalkan budaya yang ada di sekitar mereka lewat pembelajaran sehingga kelestarian budaya bangsa dapat terjaga dengan baik dan tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar bersifat teoretis, khususnya materi tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-Jenis Pekerjaan. Muatan pembelajaran IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan menghubungkannya dalam berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar provinsi. Bahasa Indonesia KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) dan 4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah yang pertama penelitian dari Theresia Dwi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” berdasarkan analisis data yang dilakukan di dapat adanya kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I sebanyak 16 siswa 61,53% mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 23 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 88,46%. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai prestasi sebesar 26,93%. Yang kedua penelitian relevan dari Lia Wahidah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD NEGERI 06 Metro Barat “ terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 66,04 dan pada siklus II menjadi 75,03 dan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa kelas I sebesar 46,15% dan meningkat pada siklus II menjadi 88,46%.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* yang berbasis kearifan lokal memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi dengan bermain sambil belajar dan mengenal kearifan lokal budaya sekitar. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Marjanku* Siswa Kelas IV SD 3 Kirig“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020?

2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan hasil belajar tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teori, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan dan sumbangan khasanah ilmu pengetahuan pada tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-jenis Pekerjaan dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia sebagai peningkatan hasil belajar siswa yang berbantuan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktik, ada empat pandangan :

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan membuat siswa giat dalam belajar tema Berbagai Pekerjaan dengan muatan IPS dan

Bahasa Indonesia dengan suasana menyenangkan guna merangsang siswa mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki serta berperan aktif dalam pembelajaran melalui model *Team Games Tournament*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran yakni model *Team Games Tournament* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik dan dapat mendorong para guru agar dapat menggunakan media yang menarik dan inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan pendekatan materi berbasis kearifan lokal.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru SD 3 Kirig untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku* serta memberikan ilmu pengetahuan terhadap sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran pada semua kelas sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan keilmuan, syarat kelulusan mendapat gelar sarjana pendidikan, dan sebagai bahan pertimbangan dengan penelitian yang memiliki tema serupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Konsep Penelitian Tindakan

Konsep penelitian tindakan ini akan menguraikan tentang berbagai konsep metode penelitian tindakan dengan memberikan penjelasan karakteristik masing-masing. Adapun penjelasan sebagai berikut.

1. Pengertian Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan yang dimaksud adalah PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas. Sependapat dengan hal tersebut Suwandi berpendapat (2011:12) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Muslich (2009:9) PTK dirancang, dilaksanakan, dan dianalisis oleh guru yang bersangkutan dalam rangka ingin memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapinya di kelas.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu penelitian yang dilakukan pada ruang lingkup pendidikan yang berorientasi pada penerapan pendidikan guna meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas dapat dilakukan oleh guru untuk mengetahui atau memperhatikan praktik mengajarnya serta bersedia memperbaiki atau melakukan perubahan demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat 4 tahapan yang berkesinambungan, seperti yang dikemukakan oleh Asmani (2011:77) bahwa “PTK pada dasarnya terdiri dari 4 (empat) tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*)”. Dari tahapan tersebut perlu kita tahu bahwa penelitian tindakan kelas ini memiliki tahapan-tahapan yang perlu dilakukan serta suatu perencanaan merupakan hal yang sangat penting untuk nantinya menuju ke tahap akhir yaitu tindakan atau pada hipotesis yang dipikirkan.

2. Jenis Penelitian Tindakan

Ada empat jenis penelitian tindakan yang masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya sendiri. Keempat jenis itu adalah penelitian tindakan diagnostik, penelitian tindakan partisipan, penelitian tindakan empiris, dan penelitian tindakan eksperimen menurut Subyantoro (dalam Asmani 2011:63). Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Penelitian Tindakan Diagnostik.

Penelitian tindakan diagnostik ini dirancang untuk menuntut ke arah tindakan. Seperti halnya peneliti memasuki situasi yang telah ada, akan lebih bagus jika ia masuk karena diundang dan peneliti itu langsung mengdianosis situasinya.

b. Penelitian Tindakan Partisipan.

Disebut sebagai PTK partisipan ialah apabila orang yang akan melaksanakan penelitian harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan penyusunan laporan hasil penelitian.

c. Penelitian Tindakan Empiris.

PTK empiris ialah apabila peneliti berupaya melaksanakan penelitian sesuai tindakan atau aksi yang nyata, dan kemudian ia mendokumentasikan (membubukan) apa yang dilakukan dan apa yang terjadi selama saksi penelitian itu berlangsung.

d. Penelitian Tindakan Eksperimental.

PTK eksperimental ialah PTK diselenggarakan dengan berupaya menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar-mengajar.

Dari beberapa jenis penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian tindakan partisipan yang dipilih oleh peneliti. Hal ini telah disesuaikan dengan karakteristik penelitian yang mengharuskan peneliti terlibat langsung dari awal hingga hasil penelitian berupa laporan. Dengan demikian, sejak perencanaan penelitian peneliti senantiasa terlibat, memantau, mencatat serta mengumpulkan data dan menganalisis data, berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Dari pemilihan PTK model partisipan ini diharapkan dapat menentukan cara mana yang paling efektif dalam rangka mencapai tujuan pengajaran yang baik.

B. Konsep Model Tindakan Yang Dilakukan

Konsep model tindakan yang dilakukan ini akan menguraikan tentang model pembelajaran *Team Games Tournament*, Media Pembelajaran, Keterampilan

Mengajar Guru, Hasil Belajar Siswa, Tema Berbagai Pekerjaan, Pembelajaran Kearifan Lokal. Adapun penjelasan kajian teori sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa di dalamnya tanpa adanya perbedaan status apapun dan peran siswa dalam bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran dalam *Team Games Tournament* hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, yakni sebagai ganti kuis dan skor perbaikan individu, TGT menggunakan *Turnament* permainan akademik sehingga siswa dapat belajar dengan senang, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama antar kelompok. Adapun hal-hal yang perlu diketahui dalam model pembelajaran sebagai berikut.

a. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas. Perencanaan itu dimaksudkan agar pembelajaran lebih menyenangkan sesuai dengan model yang digunakan. Sependapat dengan hal itu Murtono (2017:29) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Lestari dan Yudhanegara (2017:37) Model pembelajaran merupakan suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi pembelajaran yang meliputi kegiatan sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan model pembelajaran sangat penting. Mengingat menghidupkan suasana kelas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, sehingga anak akan mudah dalam memahami setiap materi yang disampaikan.

b. Hakikat Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devied Devries dan Keith Edward. Pada umumnya model pembelajaran *Team Games Tournament* hampir sama dengan model pembelajaran STAD, hanya dalam pelaksanaannya TGT lebih menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan akademik individu Murtono (2017:63). Lestari dan Yudhanegara (2017:47) TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar. Shoimin (2014:203) pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam pembelajaran sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* bisa digunakan diberbagai mata pelajaran. Tidak adanya perbedaan status dalam pemilihan kelompok dapat memberikan contoh terhadap siswa untuk saling menghargai satu sama lain tanpa membedakan jenis kelamin, suku, dan ras.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Murtono (2017:64) menyimpulkan lima fase dalam pembelajaran *Team Games Tournament*, dua fase yang pertama dan fase yang terakhir sama dengan STAD, dua fase di tengah yang berbeda, yaitu fase games dan fase tournament. berikut beberapa indikator yang ada dalam TGT.

Tabel 2.1 Langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*

Presentasi di kelas	Materi pembelajaran pertama-tama dipresentasikan di dalam kelas.
Tim	Membentuk kelompok dengan anggota 4-6 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi , jenis kelamin, suku, dan lain-lain). Kemudian melakukan diskusi secara kelompok tentang materi pembelajaran.

Tabel 2.1 Lanjutan

<i>Game</i>	<i>Game</i> terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim.
Turnament	Sebuah struktur yang berisi game yang sedang berlangsung.
Rekognisi tim	Setiap tim mendapatkan penghargaan sesuai dengan prestasi masing-masing.

Lestari dan Yudhanegara (2017:47) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai berikut.

1. *Class Presentation*, Presentasi kelas merupakan tahapan dimana guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa.
2. *Teams*, Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil (tim) yang terdiri atas 4-5 orang yang heterogen, baik dari segi kemampuan, gender, ras, maupun karakter lainnya.
3. *Games*, Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil (tim) yang terdiri atas 4-5 orang yang heterogen, baik dari segi kemampuan, gender, ras, maupun karakter lainnya.
4. *Tournament*, Setiap meja-meja turnamen terdiri atas perwakilan dari kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang sama. Setiap siswa akan bertanding dengan siswa lainnya yang ada pada meja turnamen yang sama dan mengambil kartu yang berisi pertanyaan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan poin. Turnamen ini memungkinkan siswa dari semua tingkatan kemampuan untuk turut berkontribusi terhadap timnya.
5. *Team Recognition*, Rekognisi tim diperoleh dari skor yang diperoleh setiap anggota tim pada saat turnamen. Tim yang memperoleh total skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (*reward*) dari guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), penelitian ini mengambil langkah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (2017:64). Sintak model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menuntut siswa aktif dan kreatif. Peran guru juga sangat penting untuk membimbing dan mengarahkan siswa pada saat melakukan turnamen sehingga tercipta suasana belajar yang lebih, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta menjadikan anak paham terhadap materi yang diberikan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Banyak kelebihan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament*. Shoimin (2014:207) menyebutkan kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut.

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pelajaran,

tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Huda dalam Murtono (2017:64) dengan *Team Games Tournament* siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan setara, maka kompetisi dalam *Team Games Tournament* terasa lebih *fair* dibanding kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.

2. Media Pembelajaran

Pada sub bab ini akan membahas tentang media pembelajaran yang meliputi hakikat media pembelajaran, media permainan, manfaat media pembelajaran, media Marjanku. Adapun kajian teori sebagai berikut:

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran serta sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.

Menurut Sundayana (2016:6) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Arsyad (2016:10) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Kustandi dan Sutjipto (2011:9) Media pembelajaran alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan.

Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran dari guru. Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat diantaranya sebagai berikut.

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman siswa
5. Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

Dale (dalam Kustandi dan Sutjipto 2011:24)

Pendapat lain juga disampaikan oleh Arsyad (2016:29) bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

c. Media *Marjanku* (Macam Pekerjaan Kudus)

Media *Marjanku* adalah media sederhana modifikasi dari media ular tangga akan tetapi menghilangkan gambar ular dan tangga dalam permainan yang dilakukan. Permainan ini dimulai dengan mengocok dadu dan memulai perjalanan sesuai dengan nomor yang diperoleh. Setiap perolehan nomor terdapat kartu soal yang disediakan sesuai dengan jenjang permainan. Setiap jawaban soal akan memperoleh koin di akhir pertandingan. Permainan *Marjanku* membuat

pembelajaran akan menyenangkan karena setiap turnamen harus mampu dilewati oleh setiap kelompok dengan bekerjasama sebaik mungkin sehingga dapat menyelesaikan rintangan yang ada. Media *Marjanku* sudah disesuaikan dengan tema materi yang akan di teliti yaitu tema Berbagai Pekerjaan sehingga menjadikan siswa lebih berminat dalam pembelajaran. Media *Marjanku* memiliki beberapa manfaat yaitu.

- 1) Pembelajaran akan terasa menyenangkan.
- 2) Menjadikan anak lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Melatih anak dalam bekerjasama antar teman.
- 4) Penyampaian materi akan lebih mudah dipahami oleh anak.

Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan baik melalui benda, alat peraga atau media permainan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga kiranya patut menjadi pertimbangan dan perhatian bagi guru dalam melakukan belajar mengajar di dalam kelas.

3. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi yang di dalamnya terdapat berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Dalam proses pembelajaran, keterampilan guru merupakan hal yang penting karena berdampak langsung pada proses belajar mengajar.

Majid (2013:231) berpendapat dalam keterampilan, pembelajaran juga mencakup kegiatan perencanaan yang dikembangkan guru, struktur dan fokus pembelajaran, serta pengelolaan pembelajaran. Dengan kata lain, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran merupakan siasat yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal dan teknik pembelajaran ditentukan berdasarkan metode yang digunakan

Turney (dalam Majid 2013:233) mengemukakan 8 (delapan) keterampilan dasar mengajar, yaitu sebagai berikut.

1. Keterampilan bertanya. yang mensyaratkan guru harus menguasai teknik mengajukan pertanyaan yang cerdas, baik keterampilan bertanya dasar maupun keterampilan bertanya lanjut.

2. Keterampilan memberi penguatan. Seorang guru perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena penguatan merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan perhatian.
3. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, yang mensyaratkan guru agar mengadakan pendekatan secara pribadi, mengorganisasikan, membimbing dan memudahkan belajar, serta merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.
4. Keterampilan menjelaskan yang mensyaratkan guru untuk merefleksi segala informasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Setidaknya, penjelasan guru relevan dengan tujuan, materi, sesuai dengan kemampuan dan latar belakang siswa, serta diberikan pada awal, tengah, ataupun akhir pelajaran sesuai dengan keperluan.
5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Dalam konteks ini, guru perlu mendesain situasi beragam sehingga kondisi kelas menjadi dinamis.
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Hal terpenting pada proses ini adalah mencermati aktivitas siswa dalam diskusi.
7. Keterampilan mengelola kelas, mencakup keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan serta pengendalian kondisi belajar yang optimal.
8. Keterampilan mengadakan variasi, baik variasi dalam gaya mengajar, penggunaan media dan bahan pembelajaran dan pola interaksi dan kegiatan.

Sanjaya (2012:33) keterampilan dasar merupakan syarat mutlak agar guru bisa mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang akan di bahas pada bab-bab selanjutnya. Beberapa keterampilan dasar tersebut adalah.

1. Keterampilan Dasar Bertanya
Setiap proses pembelajaran, strategi pembelajaran apa pun yang digunakan, bertanya merupakan kegiatan yang selalu ada dan bagian yang tidak terpisahkan. Pertanyaan yang baik memiliki dampak yang baik terhadap siswa.
2. Keterampilan Dasar Memberikan *Reinforcement*
Segala bentuk respons yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa.
3. Keterampilan Variasi Stimulus
Keterampilan guru untuk menjaga agar iklim pembelajaran tetap menarik perhatian, tidak membosankan, sehingga siswa menunjukkan sikap antusias dan ketekunan, penuh gairah, dan berpartisipasi aktif dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran.
4. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran
Membuka pelajaran atau *set induction* adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada pengalaman belajar yang disajikan.
5. Keterampilan Mengelola Kelas
Adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya manakala terjadi hal-hal yang dapat mengganggu suasana pembelajaran.

Penelitian ini mengambil langkah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Turnay Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah seperangkat kemampuan guru dalam membimbing aktivitas dan pengalaman siswa

serta membantu berkembang dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan dalam melaksanakan tugas. Tugas utama guru adalah mendidik, membimbing, melatih, dan mengembangkan kurikulum. Jadi keterampilan mengajar guru sangat berdampak terhadap proses pembelajaran karena guru dituntut untuk terampil dalam mendidik.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar pada siswa. Di bawah ini hal-hal yang perlu diketahui dalam hasil belajar.

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan aktivitas dari seseorang yang menimbulkan perubahan pada dirinya sendiri. Menurut Shoimin (2014:20) Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Murtono (2017:2) Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antar stimulus dan respons. Adapun pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu yaitu adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut tiga hal yang bersifat pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Siregar dkk. (2011:4) belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. aspek tersebut adalah:

1. Bertambahnya jumlah pengetahuan,
2. Adanya kemampuan mengingat dan memproduksi,
3. Adanya penerapan pengetahuan,
4. Menyimpulkan makna,
5. Menafsir dan mengkaitkannya dengan realitas, dan
6. Adanya perubahan sebagai pribadi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain pada diri seseorang.

b. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Wingkel (dalam Siregar dan Nara,2011) Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Shoimin (2014:20) pembelajaran merupakan sistem yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan dan Majid (2014:15) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk membantu proses belajar peserta didik, meliputi serangkaian peristiwa yang sudah dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi terjadinya proses belajar pada siswa.

c. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Adapun pendapat beberapa ahli dalam menyingkapi hasil belajar. Suprijono (2010:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Kunandar (2015:62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Murtono (2017:19) Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat kegiatan belajar. Sedangkan Sudjana (2016:3) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Dari beberapa pengertian para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu hal yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan berkat adanya suatu usaha yang dilakukan. Dalam kurikulum 2013 terdapat empat penilaian hasil belajar yakni sikap, spiritual, pengetahuan dan keterampilan. Akan tetapi pada penilaian ini hanya terfokus pada dua penilaian hasil belajar yaitu hasil belajar pengetahuan dan keterampilan dikarenakan materi yang diteliti adalah materi pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

d. Ranah Dimensi Hasil Belajar

Terdapat tiga ranah dalam pengertian hasil belajar yang meliputi sikap siswa (afektif), pengetahuan siswa (kognitif), keterampilan siswa (psikomotorik). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

1) Sikap (Aspek Afektif)

Sikap merupakan proses yang paling penting dalam pembelajaran karena tanpa adanya sikap yang baik maka proses belajar tidak akan terjadi dengan baik. Sikap akan sangat mempengaruhi hasil belajar yang didapat siswa. Hasil belajar ranah afektif tidak dapat dilihat bahkan diukur seperti halnya dalam bidang kognitif atau pengetahuan. Murtono (2017:21) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau refleksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Suprijono (2010:7) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *valving* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

Ranah afektif yang seperti dikembangkan oleh Krathwohl, Bloom, dan Masia (Nasution, 2012:70-71) dalam garis besarnya sebagai berikut:

1. *Menerima* (Memperhatikan) menaruh perhatian, ada kepekaan terhadap adanya kondisi, gejala, keadaan, atau masalah tertentu.
2. *Merespons*, Memberi reaksi terhadap suatu gejala (dan sebagainya) secara terbuka, melakukan sesuatu sebagai respons terhadap gejala itu.
3. *Menghargai*, memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu gejala yang cukup konsisten.
4. *Organisasi*, mengembangkan nilai-nilai sebagai suatu sistem, termasuk hubungan antar-nilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu.
5. Karakteristik suatu nilai atau perangkat nilai-nilai. Mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai-nilai dengan cara yang cukup selaras dan mendalam sehingga individu bertindak konsisten dengan nilai-nilai, keyakinan atau cita-cita yang merupakan inti falsafah dengan pandangan hidupnya.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengukur sikap peserta didik sebagai hasil dari suatu program pembelajaran. Kegunaan utama penilaian sikap sebagai bagian dari pembelajaran adalah refleksi atau cerminan pemahaman dan kemajuan sikap peserta didik secara individual. Namun

penilaian hasil belajar ranah afektif hanya ada di mata pelajaran PPKn karena diajarkan secara langsung sedangkan pada penelitian ini hasil belajar ranah afektif tidak diajarkan secara langsung dan tidak ada penilaiannya.

2) Pengetahuan (Aspek Kognitif)

Ranah Kognitif atau pengetahuan berkenaan pada kemampuan intelektual yang sederhana sampai dengan kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide atau gagasan yang dipelajari untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2010:99-106) ada beberapa dimensi proses kognitif yaitu:

1. Mengingat
Untuk mengakses pembelajaran siswa dalam kategori proses kognitif yang paling sederhana ini, guru mengenali atau mengingat kembali dalam kondisi yang sama persis dengan kondisi ketika siswa belajar materi yang diujikan. Dalam hal ini aspek mengingat memiliki kategori proses kognitif yaitu mengenali dan mengingat.
2. Memahami
Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan maupun grafis, yang disampaikan melalui mengajar, buku, atau layar komputer. Aspek memahami juga memiliki kategori yaitu Menafsirkan, Mencontohkan, Mengklarifikasikan, Merangkum, Menyimpulkan, Membandingkan, Menjelaskan.
3. Mengaplikasikan
Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Soal latihan adalah tugas yang prosedur penyelenggaranya telah dikuasai oleh siswa, sehingga siswa menggunakannya secara rutin. Aspek mengaplikasikannya juga memiliki kategori yaitu Mengeksekusikan dan Mengimplementasikan.
4. Menganalisis
Menganalisis mengakibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antar setiap bagian dan struktur antar keseluruhannya. Aspek analisis juga memiliki kategori yaitu Membedakan dan Mengorganisasi.
5. Mengevaluasi
Membuat keputusan sebagai kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, dan konsisten. Dan kriteria ini ditentukan oleh siswa yaitu Memeriksa dan Mengkritik.
6. Mencipta

Tujuan-tujuan yang diklarifikasi dalam mencipta meminta siswa membuat produk baru dengan mengorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Merumuskan, Merencanakan, Memproduksi.

Aspek kognitif memiliki tujuan pada kemampuan peserta didik untuk berpikir pada kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah. Pada aspek kognitif ini penilaian bisa dilihat pada semua mata pelajaran yang diteliti yakni IPS dan Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat paada saat siswa melakukan game turnamen yakni pada saat siswa menjawab soal pada kartu tantangan yang ada pada media *Marjanku*. Hal ini karena kartu tantangan pada media *Marjanku* terdiri dari soal-soal C1 sampai dengan C6. Namun demikian penilaian-penilaian aspek kognitif tidak hanya pada media *Marjanku* saja namun pada soal evaluasi juga.

3) Keterampilan (Aspek Psikomotorik)

Ranah psikomotorik atau keterampilan merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah mendapatkan pengalaman belajar tertentu. Sejalan dengan itu Murtono (2017:21) ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Susanto (2015:9) keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Jadi ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yang berupa ketrampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu itu meliputi 6 keterampilan yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, mencipta. Dalam penelitian ini penilaian pada aspek psikomotorik dapat dilihat ketika siswa mampu menyelesaikan turnamen terakhir yang ada pada media *Marjanku* baik pada materi IPS dan Bahasa Indonesia.

e. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri

sedangkan faktor eksternal faktor yang berasal dari luar dirinya, seperti halnya keluarga dan lingkungan sekitar.

Murtono (2017:10) membagi dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa. Faktor internal antara lain adalah kecerdasan, faktor fisiologis, sikap, minat, bakat, motivasi.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa yang berasal dari luar dirinya. Faktor eksternal antara lain adalah faktor keluarga, faktor dari lingkungan sekolah, faktor masyarakat.

Djamarah (2010:176) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu faktor lingkungan, faktor instrumental, faktor psikologis, dan faktor psikologis. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alami berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal anak didik, sedangkan lingkungan sosial budaya berkaitan dengan peraturan dan tata tertib sekolah yang harus ditaati.

2. Faktor instrumental

Faktor instrumental terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru.

3. Faktor fisiologis

Faktor fisiologi berkaitan dengan kondisi fisiologi siswa.

4. Faktor psikologis

Faktor psikologis berkaitan dengan minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli bahwa faktor internal dan faktor eksternal sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Pada umumnya hasil belajar yang rendah bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, di antaranya: semangat belajar siswa yang minim, sarana belajar yang kurang, penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dan lain sebagainya.

5. Tema Berbagai Pekerjaan

Pada tema empat Berbagai Pekerjaan subtema satu Jenis-jenis Pekerjaan memuat materi salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.

a. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

1) Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan menghubungkannya dalam berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya dilingkungan sekitar provinsi.

2) Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib dalam struktur dalam kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar. Wahidmurni (2017:17) mendefinisikan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Gunawan (2014:3) berpendapat bahwa melalui pendidikan IPS di sekolah dapat membekali pengetahuan serta wawasan siswa tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dilingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial yang baik, yang pada akhirnya siswa yang belajar IPS dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam menanam nilai sosial dalam masyarakat. Lebih luasnya lagi dapat membina siswa menjadi warga yang memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama, karena di dalam pembelajaran IPS tidak hanya mengajarkan cara-cara bersosialisasi dengan masyarakat saja tetapi juga dengan lingkungan alam. Siswa tidak cukup berpengetahuan serta mampu berpikir tinggi, namun juga harus memiliki kesadaran yang luas serta tanggung jawab yang kuat terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa, dan negara.

3) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam proses pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan yang harus dicapai dalam jangka panjang. Wahidmurni (2017:18) berpendapat

bahwa tujuan utama dari mempelajari IPS adalah membantu siswa sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional untuk kepentingan publik dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung.

Inti dari ketiga pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari IPS yaitu mengembangkan potensi siswa agar mereka peduli terhadap masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat serta memberikan keterampilan dan pengetahuan dalam kehidupan masyarakat pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang, sehingga siswa dapat membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

4) Materi Kegiatan Ekonomi

Reksohadiprodjo (2009:1) Ilmu Ekonomi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai sumber daya yang jumlahnya terbatas yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia yang jumlahnya tidak terbatas. Sejalan dengan hal itu Suparmoko (2010:1) Ilmu Ekonomi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang bagaimana tingkah laku manusia baik secara perorangan maupun sebagai masyarakat berusaha memenuhi kebutuhan mereka dari berbagai alat pemuas kebutuhan atau sumber daya yang terbatas adanya.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ilmu ekonomi sangatlah penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan keseharian yang dialami oleh manusia dalam hidupnya. Dalam ilmu ekonomi terdapat kegiatan ekonomi, kegiatan ekonomi merupakan kegiatan/aktivitas manusia yang berhubungan produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa

Macam-macam kegiatan ekonomi yang biasa dilakukan, menurut Boediono (2012:1) macam-macam kegiatan ekonomi ada 3 yaitu.

- 1) Kegiatan produksi
- 2) Kegiatan konsumsi
- 3) Kegiatan pertukaran

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang saling mempunyai keterkaitan antara kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Kegiatan tersebut dilakukan guna memenuhi kebutuhan hidup manusia yang sifatnya tidak terbatas.

Dalam macam-macam ekonomi terdapat tahapan kehidupan ekonomi manusia. Menurut Friedich (dalam Rosyidi, 2011:3) seorang ahli ekonomi bangsa jerman membagi tahapan-tahapan kehidupan ekonomi manusia diantaranya.

- 1) Perburuan dan perikanan
- 2) Pertenakan
- 3) Pertanian
- 4) Pertanian dan kerajinan setempat
- 5) Pertanian, industri, perniagaan internasional

Dalam materi kegiatan ekonomi terdapat pembelajaran tentang pekerjaan yang akan diajarkan. Pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan dilingkungan sekitar. Pekerjaan yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan hasil, hasil tersebut bisa berupa upah ataupun barang untuk memenuhi kehidupannya.

Jenis pekerjaan dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan jenis pekerjaan yang menghasilkan barang.

- 1) Pekerjaan yang menghasilkan barang.

Yaitu pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang biasa digunakan oleh seseorang. Contohnya seperti penjual makanan maupun minuman, petani, peternak, pengrajin kayu dan sebagainya.

- 2) Pekerjaan yang menghasilkan jasa.

Yaitu pekerjaan yang dimana dari hasil pekerjaannya bisa dinikmati dirasakan oleh orang lain, dan pekerjaan yang menghasilkan jasa tidak dapat menghasilkan barang. Contohnya seperti guru, dokter, polisi, sopir dan sebagainya.

b. Materi Bahasa Indonesia

1) Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

2) Membaca Sastra

Membaca sastra merupakan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa sedini mungkin dengan cara menggunakan sebuah karya sastra seperti puisi, cerpen, dongeng, dan lain-lain. Faidah (2018:127) secara garis besar genre sastra anak terbagi menjadi lima macam yaitu fiksi, non fiksi, puisi, sastra tradisional dan komik. Hal itu didukung pendapat Aminuddin (dalam Priyatni 2012:3) membaca sastra sering disebut membaca estesis atau membaca indah yang tujuan utamanya adalah agar pembaca menikmati, menghayati, dan sekaligus menghargai unsur-unsur keindahan yang terpapar dalam teks sastra.

Membaca sastra bersifat impresif yang artinya dapat memberikan atau meninggalkan kesan yang dalam. Priyatni (2012:25) berpendapat untuk dapat menikmati, menghayati, dan menghargai unsur-unsur keindahan yang terdapat dalam teks sastra, pembaca terlebih dahulu harus memahami isi dan konteks penuturan dalam teks sastra.

Berikut ini beberapa tujuan membaca yang dikemukakan oleh Anderson (dalam Achmad dan Alex, 2011).

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian atau fakta-fakta.
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami sang tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh sang tokoh untuk mencapai tujuan.
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita.
- 4) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca, dan kualitas-kualitas para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi.
- 5) Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan.
- 6) Membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang

diperbuat oleh sang tokoh, atau bekerja seperti cara sang tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi.

- 7) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan.

Nurgiantoro (2018:66) Penilaian buku bacaan anak mencakup aspek berikut Alur cerita, Penokohan, Tema dan moral, Latar, Stile, Ilustrasi, format. Dalam membaca cerita sastra penelitian ini tekankan untuk mengemukakan pendapat baik secara lisan dan tulisan. Ramandhani dkk. (2014) Kemampuan mengungkapkan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya disertai kemampuan untuk dapat menerima perasaan atau pendapat orang lain dan dengan tidak mengingkari hak mereka dalam mengespresikan pikiran dan perasaan. yang dilakukan secara benar dan bertanggung jawab. Adapun cara berpendapat sebagai berikut.

- a. Menyampaikan pendapat dengan kata sopan.
- b. Tidak memotong pembicaraan orang lain.
- c. Berani menanggung risiko bila ada sanggahan dari pihak lain.
- d. Mengutamakan kepentingan bersama, bukan kepentingan pribadi.
- e. Dapat melaksanakan hasil keputusan secara jujur dan bertanggung jawab.

Tanggapan adalah sambutan terhadap hal, peristiwa, masalah, ucapan, pendapat, atau gagasan yang berupa kritik, dan komentar. Tanggapan dapat berupa pertanyaan setuju, tidak setuju, suka, tidak suka, atau menambahkan pendapat. Tanggapan yang dikeluarkan harus bersifat objektif dan disertai dengan alasan yang tepat. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika mengemukakan pendapat.

Beberapa cara mengemukakan tanggapan adalah sebagai berikut.

1. Tanggapan berhubungan dengan masalah yang sedang dibicarakan.
2. Tanggapan yang dapat mempercepat pemahaman masalah.
3. Tanggapan disampaikan dengan kata atau kalimat yang tepat.
4. Tanggapan disampaikan dengan sikap yang sopan.

Sedangkan ciri-ciri dari tanggapan yaitu, merupakan pertanyaan berbentuk lisan atau tulisan, bertujuan untuk menanggapi suatu hal yang disampaikan atau dilakukan pihak lain.

6. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal atau *Local Wisdom* dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan, setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat Widyanti (2015:161). Keunggulan budaya daerah perlu dikenalkan kepada anak-anak pada usia dini. Oleh karena itu pemerintah mulai mengenalkan kebudayaan yang ada di sekitar daerah lewat pendidikan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Tujuan pembelajaran itu adalah agar generasi muda mengenal kebudayaan, potensi, dan nilai yang ada di setiap daerah. sejalan dengan hal tersebut Daryanto (2014:1) berpendapat bahwa melalui pendidikan, nilai-nilai luhur kebudayaan hendaknya dapat diperkenalkan kepada peserta didik serta dapat dikembangkan sehingga peserta didik mampu menjadi pewaris yang bangga serta mampu mengembangkan kebudayaan bangsa.

Dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal diperlukan tenaga guru yang mempunyai pemahaman memadai akan nilai budaya setempat, di samping kemampuannya memahami materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya karena guru sebagai ujung tombak keberhasilan dalam pendidikan diharapkan dapat merancang pembelajaran berbasis kearifan lokal yang ditentukan dengan materi yang akan disampaikan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal. Menurut Shufa (2018:51) langkah yang dapat dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi keadaan dan potensi daerah.
2. Menentukan fungsi dan tujuan.
3. Menentukan kriteria dan bahan kajian.
4. Menyusun rencana pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Langkah tersebut merupakan salah satu cara mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Melalui langkah tersebut diharapkan

siswa akan memiliki pemahaman akan kearifan lokal di daerahnya, sehingga menimbulkan kecintaanya terhadap budaya serta meningkatkan nilai nasionalisme terhadap negara Indonesia.

Bentuk kearifan lokal yang digunakan pada penelitian ini disisipkan pada materi pembelajaran yang akan diajarkan. Penggunaan materi berbasis kearifan lokal pada penelitian ini yaitu IPS dan Bahasa Indonesia. Sebagai contoh pada mata pelajaran IPS pembelajaran kearifan lokal dilakukan dengan cara mengaitkan materi kegiatan ekonomi dengan budaya di lingkungan sekitar seperti kegiatan ekonomi yang terdapat di daerah menara kudus. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran kearifan lokal dilakukan dengan cara menyisipkan sejarah daerah atau tokoh setempat ke dalam bacaan. Sehingga pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi sarana bagi guru dan siswa untuk menjaga kelestarian budaya setempat.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang pertama adalah penelitian dari Pangesti (2015) Berdasarkan hasil penelitian diketahui keterampilan guru pada siklus I memperoleh kategori baik kemudian pada siklus II memperoleh kategori sangat baik dan siklus III memperoleh kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh kategori baik kemudian pada siklus II dan III memperoleh kategori sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I memperoleh ketuntasan 72,7% dan meningkat pada siklus II yakni 90,75% dan pada siklus III meningkat menjadi 100%. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Kesamaan penelitian diatas dengan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dapat menjadikan pembelajaran semakin efektif serta membangun kerjasama antar siswa satu dengan lainnya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Namun demikian pada penelitian relevan di atas model pembelajaran *Team Games Tournament* dibantu dengan media multimedia sedangkan pada penelitian ini dibantu dengan media permainan *Marjanku*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran,

subjek dan objek penelitian, penelitian di atas menggunakan kualitas pembelajaran dalam variabel terikat sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar dalam melakukan penelitian, mata pelajaran yang digunakan oleh penelitian di atas adalah PKN sedangkan peneliti memfokuskan penelitian di dua mata pelajaran yakni IPS dan Bahasa Indonesia, sedangkan Subjek dan Objek penelitian, penelitian di atas menggunakan subjek dan Objek siswa kelas III SD HJ. Istriati Baiturrahman 01 Kota Semarang, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek dan objek siswa Kelas IV SD 3 Kirig.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian dari Devi (2015). Berdasarkan hasil penelitian diketahui keterampilan guru pada siklus I mendapat persentase sebesar 78,33% dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 88,33% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I dengan skor rata-rata 2,89, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,41. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh skor 2,93 dan pada siklus II memperoleh skor 3,39. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan sebesar 65,52% dan pada siklus II sebesar 82,76% Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PKn.

Kesamaan penelitian di atas dengan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dapat menjadikan pembelajaran semakin efektif serta membangun kerjasama antar siswa satu dengan lainnya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran, subjek dan objek penelitian, penelitian di atas menggunakan kualitas pembelajaran dalam variabel terikat sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar dalam melakukan penelitian, mata pelajaran yang digunakan oleh penelitian diatas adalah Matematika sedangkan peneliti memfokuskan penelitian di dua mata pelajaran yakni IPS dan Bahasa Indonesia, sedangkan Subjek dan Objek penelitian, penelitian di atas menggunakan subjek dan Objek siswa kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek dan objek siswa Kelas IV SD 3 Kirig, namun demikian

subjek dan objek penelitian memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti siswa kelas IV.

Penelitian relevan yang ke tiga Wahidah (2016). Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 66,04 dengan kategori “baik” meningkat pada siklus II menjadi 75,03 dengan kategori “baik”. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa siklus I sebesar 46,15% dengan kategori “sedang” meningkat pada siklus II menjadi 88,46% dengan kategori “sangat baik”. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS.

Kesamaan penelitian di atas dengan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Namun demikian pada penelitian relevan di atas model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak berbantuan dengan media pembelajaran sedangkan pada penelitian ini dibantu dengan media permainan *Marjanku*. Persamaan lainnya adalah penggunaan materi IPS akan tetapi pada penelitian ini ditambah materi Bahasa Indonesia karena pembelajaran bersifat tematik. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian, pada penelitian relevan di atas menggunakan subjek dan objek penelitian siswa kelas Siswa Kelas IV SD Negeri Dondong 01 Kabupaten Cilacap, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek dan objek siswa kelas IV SD 3 Kirig.

Penelitian relevan yang keempat adalah Laksana (2015). Berdasarkan hasil penelitian diketahui pada siklus I menunjukkan nilai performansi guru sebesar 78,25 dengan kategori (B) dan keaktifan siswa mencapai 74,62% dengan kategori tinggi. Rata-rata nilai gabungan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik siswa sebesar 79,55 dengan persentase tuntas belajar klasikan sebesar 72,72%. Rata-rata ranah afektif sebesar 3,01 dengan kategori (B+). Kemudian pada siklus II diketahui terjadi peningkatan performansi guru mencapai 87,83 dengan kategori (A) dan keaktifan siswa sebesar 81,7% dengan kategori sangat tinggi. Untuk rata-rata gabungan ranah kognitif dan psikomotor sebesar 82,08 dengan persentase tuntas belajar klasikal sebesar 81,82% dan rata-rata nilai hasil belajar ranah afektif sebesar

3,43 dengan kategori (A-). Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesamaan penelitian di atas dengan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Namun demikian pada penelitian relevan di atas model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak berbantuan dengan media pembelajaran apapun. Hanya menggunakan model pembelajaran saja. sedangkan pada penelitian ini dibantu dengan media permainan *Marjanku*. Persamaan lainnya adalah penggunaan materi IPS. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek penelitian, pada penelitian relevan di atas menggunakan subjek dan objek penelitian siswa Kelas IV SD Negeri Dondong 01 Kabupaten Cilacap, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek dan objek siswa kelas IV SD 3 Kirig.

Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini dapat dilihat berdasarkan dari tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Perbedaan Penelitian Relevan dengan Peneliti

Pengarang	Variabel terikat	Variabel bebas	Mata pelajaran	Subjek dan Objek Penelitian
Aminah Imanisatya Pangesti	Kualitas Pembelajaran	Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan Multimedia	PKN	Siswa kelas III A SD Hj. Isriati Baiturrahman 01 Kota Semarang
Larrysa Devi	Kualitas Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	Matematika	Siswa Kelas IV SDN Gunungpati 02 Semarang
Lia Wahidah	Hasil Belajar	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	IPS	Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat
Dian Laksana	Kualitas Pembelajaran	Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i>	IPS	Siswa Kelas IV SD Negeri Dondong 01 Kabupaten Cilacap
Ana Khalimatul Muna	Hasil Belajar	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Marjanku</i>	IPS Bahasa Indonesia	Siswa Kelas IV SD 3 Kirig

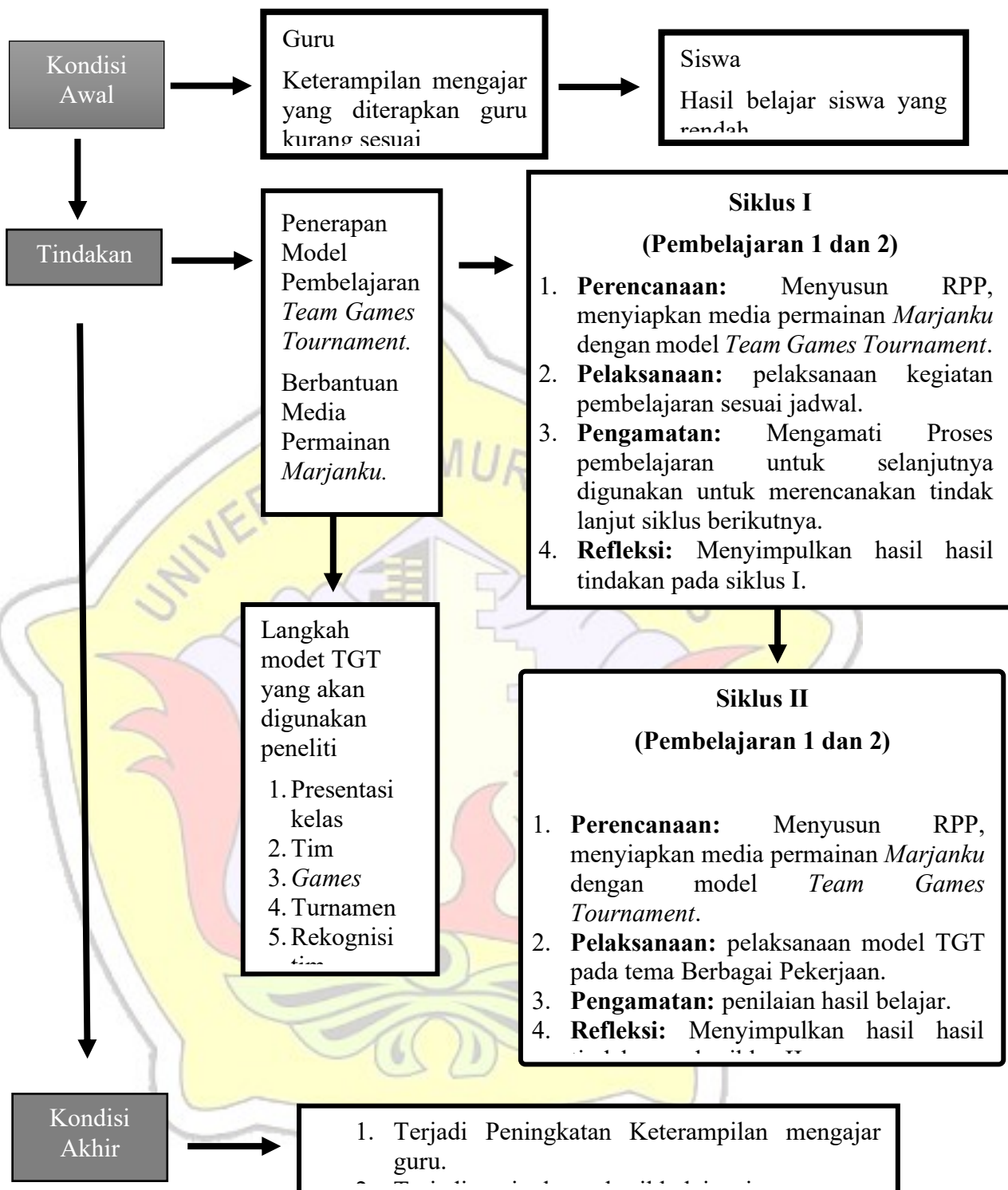
Sumber: Peneliti, 2019

C. Kerangka Berpikir

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, terdapat fokus masalah yang muncul. Fokus utama dalam hal ini terjadi di SD 3 Kirig kelas IV yakni hasil belajar siswa yang rendah terutama pada muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar ditunjukkan pada kegiatan pembelajaran guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga membuat siswa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar serta media pembelajaran yang tidak dikembangkan secara kreatif dan inovatif serta sumber belajar yang hanya berupa buku teks yang berakibat kejenuhan dalam pembelajaran yang pada akhirnya kurang membentuk sikap aktif pada siswa.

Permasalahan tersebut harus diselesaikan dengan cara perlu adanya keterampilan rancangan pembelajaran guru yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang peneliti gunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema Berbagai Pekerjaan dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media permainan *Marjanku*. Pemilihan model TGT karena keunggulan mampu menjadikan siswa aktif selain itu disesuaikan dengan media permainan *Marjanku*.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada kondisi awal adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan *Marjanku*. Penelitian ini dilakukan sekurang-kurangnya dua siklus yang setiap siklus terdiri dari pertemuan. pada setiap siklus terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan ini berkaitan dengan penyusunan RPP, menyiapkan media dan hal-hal yang diperlukan. Kemudian tahap pelaksanaan, yaitu merupakan implementasi dari tahap perencanaan. Tahap observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan. Tahap yang terakhir adalah refleksi yaitu tahap menyimpulkan dari hasil observasi. Pada kondisi akhir dari penelitian diharapkan melalui penerapan model TGT berbantuan media *Marjanku* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 3 Kirig pada tema berbagai pekerjaan.



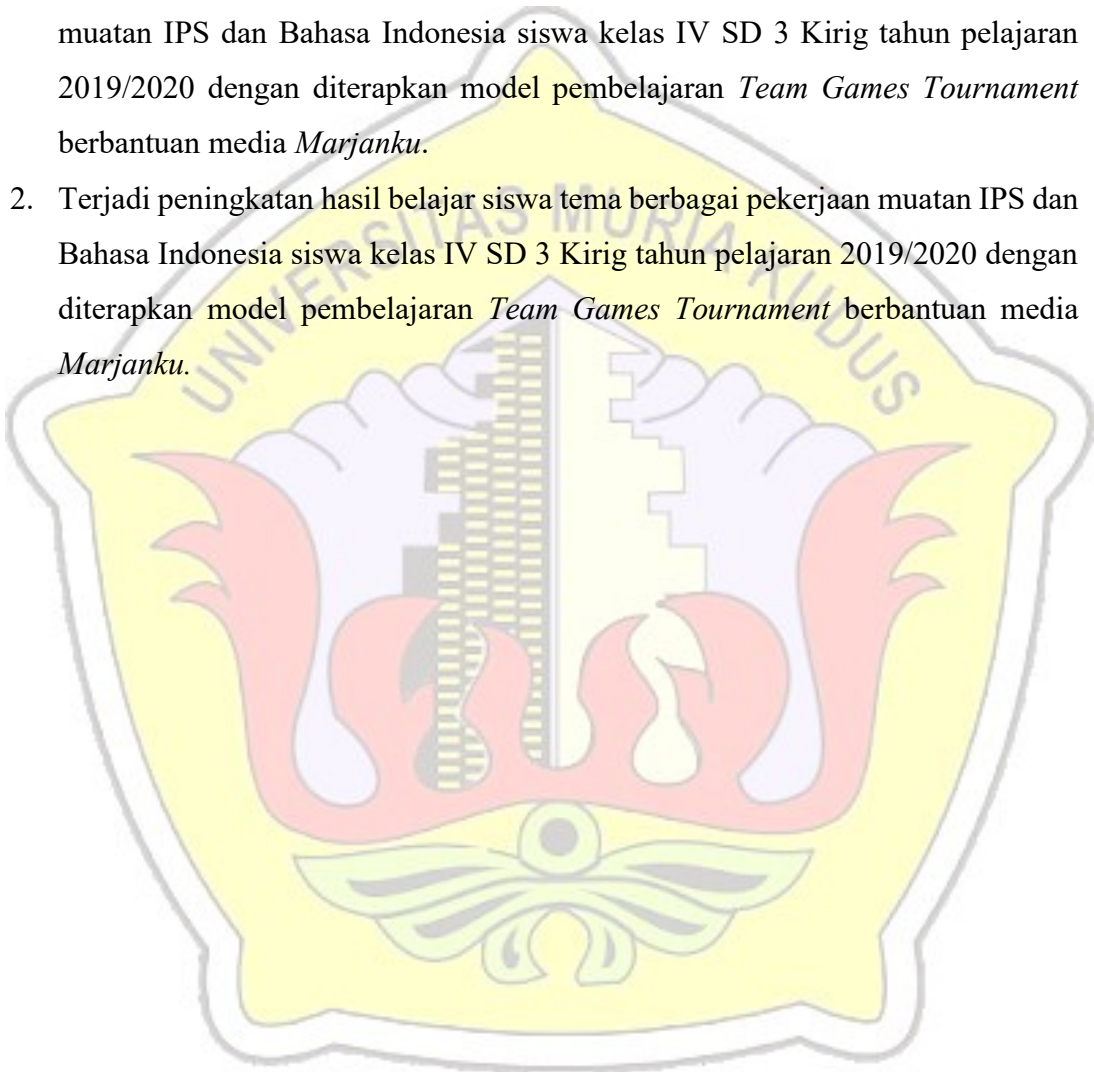
Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Sumber: Peneliti, 2019

D. Hasil Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data terkumpul. Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan keterampilan mengajar guru tema berbagai pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun pelajaran 2019/2020 dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa tema berbagai pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun pelajaran 2019/2020 dengan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 3 Kirig yang beralamat Jl. Raya Krapyak, RT 04/ RW 02, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus Jawa Tengah, dengan Kode Pos 59381. SD 3 Kirig merupakan sebuah SD yang terletak di pinggiran desa Kirig dan berdekatan dengan area persawahan milik warga serta bersebelahan dengan SMK Assaidiyah. Akses untuk menuju SD tidaklah sulit karena sepanjang jalan menuju SD sudah berupa aspal. Adapun alasan dipilihnya penelitian di SD tersebut adalah adanya masalah terkait pembelajaran yang terlihat pada saat peneliti melakukan observasi pada mata pelajaran Etno Sosial.

2. Waktu Penelitian

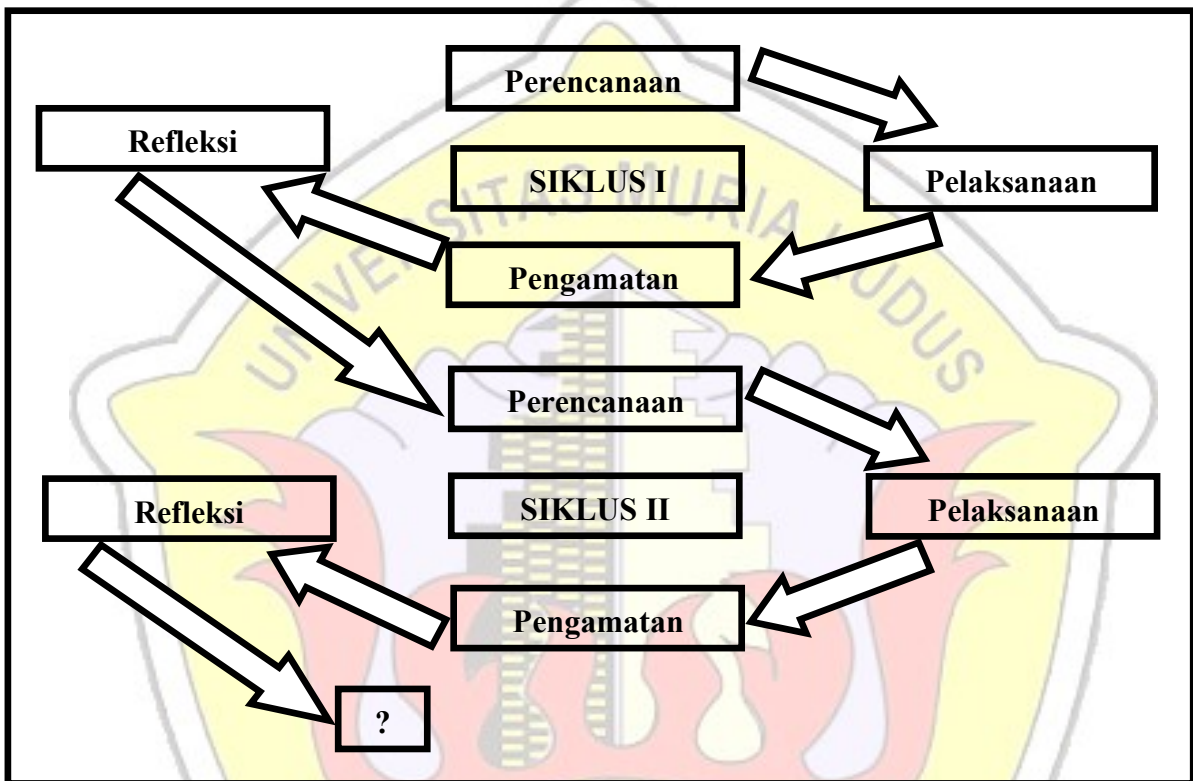
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada bulan Agustus 2019 sampai Januari 2020. Waktu mulai penelitian terhitung dari konsultasi pengajuan judul hingga penyusunan laporan penelitian. Penelitian ini memiliki tahapan yaitu perencanaan, persiapan, observasi, dan Refleksi. Peneliti ini dilakukan selama 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. siklus I dan II dilaksanakan pada awal bulan Oktober.

B. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang ditetapkan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sanjaya (2009:13) Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran.

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat kurangnya keterampilan mengajar guru kelas IV SD 3 Kirig. Pemecahan masalah tersebut bisa dilakukan dengan penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan keterampilan mengajar guru yang baik.

Rancangan penelitian ini akan berlangsung 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. setiap pertemuan terdapat 4 tahapan. Empat tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model dari Saur Tampubolon. Disajikan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 3.1: Siklus Pelaksanaan PTK

Sumber: Arikunto (2014:16)

Berdasarkan gambar 3.1 bagan di atas tersebut desain penelitian ini, siklus dilakukan secara berulang-ulang berkelanjutan. Ketika hasil yang dicapai pada akhir siklus belum mencapai target yang telah ditentukan, maka diadakan siklus selanjutnya sampai mencapai hasil yang ditetapkan. Adapun penjelasannya tahapan pada penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2014).

1. Perencanaan

Pada tahap ini rencana tindakan disusun berdasarkan identifikasi masalah pra siklus. Perencanaan ini meliputi semua langkah tindakan secara rinci yang mencakup keperluan PTK mulai dari materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup metode/teknik mengajar, dan teknik atau instrumen untuk evaluasi nantinya.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari semua rencana yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti merealisasikan segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan.

3. Observasi/Pengamatan

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti dapat dibantu pengamat dari pihak luar.

4. Evaluasi/Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap dimana data yang telah didapat saat pengamatan diproses. Data tersebut ditafsirkan dan dicari penjelasannya, dianalisis, dan disintesa. Dalam proses refleksi ini, segala pengalaman, pengetahuan dan teori menjadi bahan pertimbangan sehingga dapat ditarik kesimpulan.

1. **Siklus 1**

- a. **Perencanaan**

Perencanaan diawali dengan merencanakan ide yang merupakan hasil tindak lanjut dari observasi dan wawancara di kelas yang bertujuan untuk menemukan hal-hal yang merupakan faktor hasil belajar yang rendah. Kemudian memfokuskan pada model *Team Game Tournament* berbantuan media *Marjanku* sebagai bahan bagi peneliti untuk merencanakan penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
- 2) Membuat silabus dan RPP sesuai indikator yang diterapkan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* pada tema Berbagai Pekerjaan.
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan selama penelitian seperti sumber, bahan, materi dan media pembelajaran maupun alat dan bahan yang dapat menjadi penunjang proses penelitian.
- 4) Membuat instrumen tes seperti kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi berupa tes tertulis.
- 5) Menentukan instrumen penelitian non-tes yang akan digunakan untuk mengamati ketrampilan guru dalam mengajar.
- 6) Mempersiapkan lembar pedoman observasi untuk ketrampilan guru dalam mengajar.
- 7) Mempersiapkan instrumen penelitian non-tes yang diperlakukan berupa lembar observasi untuk mengamati ketrampilan guru dalam mengajar
- 8) Membuat soal evaluasi di akhir pertemuan siklus I.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri 2 pertemuan dengan materi jenis usaha masyarakat yang dikelola sendiri dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Siklus 1 Pertemuan 1

Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.
2. Guru memeriksa daftar kehadiran siswa.
3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Mars PPK”.
4. Guru memberi waktu kepada siswa untuk kegiatan literasi.
5. Guru melakukan kegiatan apersepsi.

Kegiatan Inti

A. Presentasi Kelas

1. **Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.**
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang model *Team Games Tournament* (TGT)
3. Siswa diberikan penjelasan tentang materi berbagai jenis pekerjaan dan cerita yang akan mereka baca.
4. Siswa membaca teks “Asal Usul Desa Kirig” yang diberikan oleh guru.
5. Siswa menuliskan pendapat mereka mengenai tokoh yang mereka baca.

B. Tim

6. **Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan setiap anggota 4 siswa.**

C. Game

7. Siswa bersama kelompoknya mendiskripsikan tokoh dari bacaan “Asal Usul Desa Kirig” dengan menggunakan bahasa sendiri.
8. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media permainan *Marjanku*.
9. **Siswa mulai bermain menggunakan media *Marjanku* dan menjawab kartu soal yang tersedia secara berkelompok. (Games)**

D. Turnamen

10. **Siswa bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin melalui permainan *Marjanku* (Tournament)**
11. Siswa menuliskan setiap jawaban dari soal dan menyimpulkan bersama kelompoknya tentang berbagai jenis pekerjaan.
12. Siswa membuat peta pikiran sebagai tugas akhir dalam pembelajaran

E. Rekognisi Tim

13. **Tim akan mendapat medali jika telah menyelesaikan tantangan dengan kriteria tertentu.**

Kegiatan Penutup

1. Siswa melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*).
3. Guru memberikan soal tes.
4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Suwe Ora Jamu”.
5. Menutup pelajaran dengan berdo’a dan salam.

Siklus 1 pertemuan 2

Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.
2. Guru memeriksa daftar kehadiran siswa.
3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Bagimu Negeri”.
4. Guru memberi waktu kepada siswa untuk kegiatan literasi
5. Guru melakukan kegiatan apersepsi.

Kegiatan Inti

A. Presentasi Kelas

1. **Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.**
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang model *Team Games Tournament* (TGT)
3. Siswa diberikan penjelasan tentang materi tentang menguraikan pendapat pribadi.
4. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi menguraikan pendapat pribadi.

B. Tim

5. **Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan setiap anggota 4-5 siswa. (*Team*)**
6. Siswa membaca teks “Ki Ageng Kedung Sari” yang diberikan oleh guru.
7. Siswa berdiskusi mengenai sifat tokoh dalam cerita.

8. Siswa bersama kelompok menuliskan pendapat mereka mengenai sifat tokoh yang patut di contoh.
9. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media permainan *Marjanku*.

C. Game

10. Siswa mulai bermain menggunakan media *Marjanku* dan menjawab kartu soal yang tersedia secara berkelompok.

D. Turnamen

11. Siswa bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin melalui permainan *Marjanku*
12. Siswa menuliskan setiap jawaban dari soal dan menyimpulkan bersama kelompoknya tentang menjaga kelestarian alam di lingkungan sekitar.

E. Rekognisi Tim

13. Tim akan mendapat hadiah jika telah menyelesaikan tantangan dengan kriteria tertentu

Kegiatan Penutup

1. Siswa melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*).
3. Guru memberikan soal tes.
4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Suwe Ora Jamu”.
5. Menutup pelajaran dengan berdo’a dan salam.

a. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pedoman observasi yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan lembar observasi pengamatan keterampilan mengajar guru, dilakukan penilaian tindakan terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.

2. Dengan menggunakan lembar observasi pengamatan hasil belajar siswa, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.

b. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hasil observasi dipelajari dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan tentang bagaimana proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*. Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama guru melakukan sebagai berikut:

1. Mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan dampaknya.
2. Menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pekerjaan selama tindakan.
3. Menentukan permasalahan yang didapat pada siklus I dari aspek keterampilan mengajar guru.
4. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap awal adalah dengan melakukan perencanaan tindakan, perencanaan dilakukan dengan merancang ide penelitian yang merupakan tindak lanjut dari observasi yang bertujuan untuk menemukan faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Kemudian memfokuskan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament berbasis kearifan lokal* berbantuan media permainan *MarjanKu* sebagai bahan untuk melaksanakan penelitian. Berikut adalah tahapan dalam kegiatan perencanaan penelitian.

- 1) Melakukan analisis KI dan KD.
- 2) Membuat silabus dan RPP sesuai indikator yang ditetapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *MarjanKu* pada tema 4 Berbagai Pekerjaan.
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penelitian seperti: materi, bahan, sumber dan media pembelajaran serta alat dan bahan yang diperlukan selama penelitian berlangsung.

- 4) Membuat instrumen tes seperti kisi-kisi soal evaluasi berupa tes tertulis yaitu uraian.
- 5) Menentukan instrumen penelitian non-tes yang akan digunakan.
- 6) Mempersiapkan lembar pedoman observasi untuk keterampilan guru dalam mengajar.
- 7) Membuat soal evaluasi yang akan digunakan di akhir pertemuan siklus II.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Berikut pelaksanaan tindakan siklus II.

Siklus II Pertemuan 1

Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.
2. Guru memeriksa daftar kehadiran siswa.
3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
4. Guru memberi waktu kepada siswa untuk kegiatan literasi
5. Guru melakukan kegiatan apersepsi

Kegiatan Inti

A. Presentasi Kelas

1. **Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.**
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang model *Team Games Tournament* (TGT), permainan *Marjanku* dan materi tentang sikap tokoh dalam cerita.
3. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi tentang sikap tokoh dalam cerita, permainan *Marjanku*.

B. Tim

4. **Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan setiap anggota 4-5 siswa.**

C. Game

5. Siswa mulai bermain menggunakan media *Marjanku* dan menjawab kartu soal yang tersedia secara berkelompok.

D. Turnamen

6. Siswa bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin melalui permainan *Marjanku*.
7. Siswa menuliskan setiap jawaban dari soal bersama kelompoknya
8. Siswa membaca teks “Aura Si Penari Kretek” yang diberikan oleh guru.
9. Siswa berdiskusi mengenai sikap tokoh dalam cerita.
10. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di Lembar Kerja siswa yang telah disediakan
11. Siswa menulis jawaban tentang penerapan sila pancasila pada kehidupan sehari-hari.
12. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

E. Rakognisi Tim

13. Tim akan mendapat medali jika telah menyelesaikan tantangan dengan kriteria tertentu

Kegiatan Penutup

1. Siswa melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*).
3. Guru memberikan soal tes.
4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”.
5. Menutup pelajaran dengan berdo’a dan salam.

Siklus II Pertemuan II

Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.
2. Guru memeriksa daftar kehadiran siswa.

3. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
4. Guru memberi waktu kepada siswa untuk kegiatan literasi
5. Guru melakukan kegiatan apersepsi.

Kegiatan Inti

A. Presentasi Kelas

1. **Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.**
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang model *Team Games Tournament* (TGT) dan materi berbagai jenis pekerjaan.
3. Siswa berpasangan mendiskusikan berbagai pekerjaan di sekitar.
4. Siswa memilih salah satu pekerjaan sesuai yang di inginkan.
5. Siswa menggambar di buku gambar tentang pekerjaan yang telah di pilih.
6. Siswa menempelkan hasil gambarnya di dinding belakang kelas

B. Tim

7. **Guru meminta siswa untuk berkelompok dengan setiap anggota 4-5 siswa.**
8. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media permainan *Marjanku*.

C. Game

9. **Siswa mulai bermain menggunakan media *Marjanku* dan menjawab kartu soal yang tersedia secara berkelompok.**

D. Turnamen

10. **Siswa bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin melalui permainan *Marjanku*.**
11. Siswa menulis setiap jawaban dari soal dan menyiapkan sebuah laporan tentang berbagai pekerjaan di sekitar bersama kelompoknya.
12. Siswa bersama guru menyimpulkan berbagai jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi di sekitar.

E. Rekognisi Tim

13. **Tim akan mendapat medali jika telah menyelesaikan tantangan dengan kriteria tertentu.**

Kegiatan Penutup

1. Siswa melakukan refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*).
3. Guru memberikan soal tes.
4. Guru dan siswa bersama-sama menyanyikan lagu “Gundul-Gundul Pacul”.
5. Menutup pelajaran dengan berdo’a dan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pedoman observasi yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan lembar observasi pengamatan keterampilan mengajar guru, dilakukan penilaian tindakan terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.
2. Dengan menggunakan lembar observasi pengamatan hasil belajar siswa, dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Hasil observasi dipelajari dan dianalisis kemudian ditarik kesimpulan tentang bagaimana proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*. Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama guru melakukan sebagai berikut:

1. Mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan dampaknya.
2. Menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pekerjaan selama tindakan.
3. Menentukan permasalahan yang didapat pada siklus I dari aspek keterampilan mengajar guru.

4. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

C. Subjek Penelitian

Pada bagian ini akan menjelaskan subjek penelitian, yang merupakan dasar utama dalam penelitian guna untuk melakukan penelitian dan untuk mengetahui fokus masalah yang akan diteliti. Subjek penelitian tindakan kelas akan dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV SD 3 Kirig semester I tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki laki dan 5 siswa perempuan.

Permasalahan yang dihadapi adalah pembelajaran masih bersifat konvensional dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center learning*), media pembelajaran tidak dikembangkan secara kreatif dan inovatif, sumber belajar hanya berupa buku teks, pembelajaran belum dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di sekitar, aktivitas belajar yang tidak memunculkan pembelajaran yang menyenangkan, tidak adanya dukungan lingkungan dalam proses pembelajaran baik teman, guru, ataupun iklim pembelajaran yang mendukung motivasi belajar siswa, sehingga hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

D. Data Dan Sumber Data

Penelitian Tindakan Kelas memerlukan data dan sumber data penelitian untuk digunakan dalam setiap penelitian.

1. Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka Arikunto (2010:161). Data dalam penelitian ini diambil dari siswa, peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah sebagai data pendukung. Jenis data didapatkan dari sebagai berikut.

1. Observasi keterampilan guru dalam proses mengajar.
2. Peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki dua jenis data yang akan digunakan untuk memaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Jenis data dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

Arikunto (2010:131) mengemukakan bahwa data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari

analisis tingkat keberhasilan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya. Setiap siklus diperoleh skor tiap siswa dilihat dari nilai peningkatan hasil belajar yang dicapai.

b. Data Kualitatif

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2010:246) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan mengajar guru.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak, atau proses sesuatu Arikunto (2010:172).

Sugiyono (2010:193) mengemukakan bahwa bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder sebagai berikut.

1. Sumber data primer

a) Siswa

Sumber data primer siswa diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD 3 Kirig, observasi dan dokumentasi yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I sampai siklus II.

b) Guru

Sumber data primer guru diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran pada kelas IV SD 3 Kirig.

c) Data dokumen

Sumber data primer dokumen berupa data kegiatan pengamatan keterampilan guru dalam mengajar untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dalam pembelajaran dan foto sebagai dokumentasi yang digunakan untuk menggambarkan proses atau pelaksanaan pembelajaran.

2. Data sekunder

Sumber data sekunder dokumen berupa referensi buku yang digunakan dalam menyusun proposal PTK, jurnal penelitian, lembar pengamatan keterampilan guru, lembar wawancara siswa, foto, daftar siswa kelas IV, nilai hasil belajar siswa berupa nilai ulangan tengah semester ganjil yang telah dilaksanakan oleh siswa kelas IV SD 3 Kirig.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Teknik Tes

Arikunto (2010:193) mengemukakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan Purwanto (2011:63) mengemukakan bahwa tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data di mana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrument, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya.

Teknik tes ini digunakan peneliti untuk menemukan peningkatan hasil belajar siswa

2. Teknik Nontes

Sudjana (2016:5) mengemukakan bahwa, penilaian non tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dll. Pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya, ada yang sebagai penanya ada yang sebagai penjawab. Penelitian ini melakukan wawancara kepada guru dan siswa mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. Esterberg dalam Sugiyono (2010:233) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

1) Wawancara struktur

Digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dengan wawancara struktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpulan data mencatatnya. Ketika melakukan wawancara, selain membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, pengumpulan data juga dapat menggunakan alat bantu seperti tipe recorder, gambar, brosur dan lain sebagainya agar proses wawancara dapat berjalan dengan lancar.

2) Wawancara semiterstruktur

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan yang lebih terbuka serta pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya.

3) Wawancara tidak terstruktur

Merupakan wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur untuk melengkapi data penelitian tindakan kelas di SD 3 Kirig. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur pertanyaan-pertanyaan tertulis sebagai pedoman wawancara. Tujuan wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan guru dan siswa mengenai proses pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia menggunakan model *Team Games Tournament*.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang sedang terjadi saat berlangsungnya penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mengamati dan mencatat keterampilan guru dalam mengajar yang berdampak pada hasil belajar siswa menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Marjanku materi pada tema berbagai pekerjaan sub tema jenis jenis pekerjaan muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2010:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis, sedangkan Sugiyono (2010:204) mengemukakan bahwa observasi dibagi menjadi dua yaitu, observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi non partisipan.

1) Observasi Berperan Serta

Dalam hal ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tujuan, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

2) Observasi Non Partisipan

Dalam observasi, peneliti tidak akan mendapatkan data yang mendalam, dan tidak sampai pada tingkat makna. Makna adalah nilai-nilai dibalik perilaku yang tanampak, yang terucapkan dan yang tertulis.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (*participant observation*) untuk melengkapi data penelitian tindakan kelas di SD 3 Kirig. Peneliti menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*) karena peneliti terlibat secara langsung sebagai guru untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Marjanku pembelajaran pada materi tema Berbagai Pekerjaan. Tujuan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kebenaran data

mengenai keterampilan guru dalam mengajar yang berdampak pada hasil belajar siswa serta materi yang diajarkan.

c. Dokumentasi

Arikunto (2010:201) mengemukakan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar nama siswa, nilai hasil tes, dan foto untuk melengkapi data penelitian tindakan kelas di SD 3 Kirig. Peneliti menggunakan dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan foto-foto yang digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis Pekerjaan menggunakan model *Team Game Tournament* berbantuan media *Marjanku*.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan peneliti untuk meneliti. Sugiyono (2010:148) berpendapat bahwa alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar pedoman wawancara, lembar observasi, dan soal evaluasi. Maka dari itu dalam bidang pendidikan instrumen penelitian sering disusun sendiri.

a. Lembar Pedoman Wawancara

Wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah penelitian, yang akan diberikan kepada guru kelas IV dan 1 siswa kelas IV SDN 3 Kirig. Pada lembar wawancara ada beberapa pertanyaan mengenai proses pelaksanaan pembelajaran khususnya materi IPS dan Bahasa Indonesia, baik sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku*.

Tabel 3.1 Aspek Pedoman Wawancara Guru dan Siswa

No.	Aspek
1.	Karakteristik Siswa
2.	Karakteristik Materi

Tabel 3.1 Lanjutan

3.	Proses Pembelajaran
4.	Hasil Belajar
5.	Kesulitan Belajar
6.	Sumber Buku
7.	Media Pembelajaran
8.	Model Pembelajaran
9.	Sarana Prasarana
10.	Perbedaan Hasil Belajar

Sumber: Peneliti, 2019

b. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar kerja yang berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Sutrisno (dalam Sugiyono, 2010:203) berpendapat bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi yang dilakukan melibatkan observer dan lembar observasi setiap melakukannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga lembar observasi yakni lembar observasi mengenai keterampilan mengajar guru, lembar observasi afektif siswa dan lembar observasi psikomotorik dalam model Team Games Tournament berbantuan media permainan Marjanku pada tema Berbagai Pekerjaan sub tema Jenis-Jenis Pekerjaan.

1) Lembar observasi keterampilan guru

Lembar observasi ini digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan mengamati segala kegiatan yang dilakukan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun aspek sebagai berikut.

Tabel 3.2 Aspek Observasi Guru

No	Aspek
1.	Membuka pelajaran
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran
3.	Memberi motivasi

Tabel 3.2 Lanjutan

4.	Menggunakan strategi pembelajaran
5.	Memfaatkan sumber belajar
6.	Penilaian proses dan hasil belajar
7.	Memberikan refleksi
8.	Menyimpulkan pembelajaran
9.	Memberikan evaluasi
10.	Menutup pelajaran

Sumber: Peneliti,2019

2) Lembar Observasi Keterampilan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa lembar observasi selama proses pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament berbantuan media permainan Marjanku dengan materi pada tema Berbagai Pekerjaan sub tema Jenis-Jenis Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Tabel 3.3 Aspek Observasi Keterampilan Siswa

No	Aspek
1.	Mengamati
2.	Menanya
3.	Mencoba
4.	Menalar
5.	Menyaji
6.	Mencipta

Sumber: Dyers (dalam Priyatni, 2012)

c. Soal Tes Evaluasi

Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa tentang dampak pembelajaran dengan menerapkan model Team Games Tournament berbantuan Media Permainan Marjanku. Tes dilakukan setelah berakhirnya siklus untuk mengukur kemampuan siswa yang berupa hasil belajar. tes dalam penelitian dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung sampai akhir pembelajaran. Penilaian tes tertulis berupa soal uraian pada setiap akhir siklus.

F. Validasi Data

Validitas data digunakan untuk mengukur seberapa valid suatu data. Sebuah data dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya. Arifin (2014:248) mengemukakan terdapat jenis-jenis validitas di antaranya validitas permukaan, validitas isi, validitas empiris, dan validitas konstruk dan validitas faktor. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi yaitu dengan menggunakan pertimbangan para ahli (*expert judgement*).

Validitas isi (*expert judgement*) menggunakan pertimbangan para ahli terlebih dahulu sebelum diadakan pengujian soal tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh para ahli yaitu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. sebagai validator 1, dan Zaenal, S.Pd. sebagai validator 2. Pengujian validitas isi dilakukan dengan melihat kesesuaian soal materi, kesesuaian konstruksi, dan kesesuaian penggunaan bahasa. Adapun format pengujian butir soal uraian dapat dilihat pada tabel berikut.

Adapun penentuan kriteria penilaian butir soal dapat ditentukan setelah butir soal tersebut diberikan penilaian yang berbentuk *Rating Scale*, yakni dengan memberikan jawaban kuantitatif yang telah disediakan (Sugiyono, 2017:141). Kriteria penilaian pada penelitian ini yakni skor 1 (kurang), skor 2 (cukup), skor 3 (baik), skor 4 (sangat baik).

Setelah soal dinilai oleh para ahli, selanjutnya soal akan dihitung jumlah skornya untuk memperoleh kesimpulan. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya menentukan layak tidaknya soal dengan menggunakan kriteria penilaian butir yang dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Butir Soal

No.	Skor	Kriteria	Keterangan
1.	39 - 48	Sangat Baik	Soal dapat digunakan tanpa revisi
2.	30 - 38	Baik	Soal dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	21 - 29	Kurang Baik	Soal dapat digunakan dengan banyak revisi
4.	12- 20	Tidak Baik	Soal belum dapat digunakan.

Sumber: Peneliti (2019)

G. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2010:207) kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data bisa didapat dari data kuantitatif dan kualitatif yang dapat dianalisis secara deskriptif. Apabila data sudah terkumpul, maka lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang terbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol Arikunto (2010:282).

Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk memastikan hasil belajar tema Berbagai Pekerjaan sub tema Jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD 3 Kirig meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif komparatif yaitu teknik analisis data dengan membandingkan hasil antar siklus, hasil belajar siklus I dibanding dengan hasil belajar siklus II.

Data kuantitatif didapat dari hasil tes yang berbentuk angka-angka saat diberikan setelah atau setiap akhir siklus dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. data kualitatif diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran maupun cara mengerjakan soal evaluasi serta hasil observasi atau pengamatan mengenai keterampilan guru dalam proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Media permainan *Marjanku*.

1. Analisis Data Kuantitatif

Sugiyono (2010:209) menyebutkan dalam statistik deskriptif dapat dilakukan dengan mencari kuatnya gabungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi. Analisis data

kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data Statistik Deskriptif.

Data kuantitatif nantinya akan berupa hasil belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat kognitif siswa. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka dan presentase. Perolehan nilai individu dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, (2017:69)

Nilai yang didapat siswa akan dianalisis untuk kemudian dicari rata-rata nilai hasil belajar satu kelas. Berikut adalah rumus untuk memenuhi nilai rata-rata secara klasikal.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100$$

Sumber: Aqib, (2014:40)

Keterangan:

- \bar{x} = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah semua siswa
- $\sum N$ = Jumlah siswa

Terdapat dua kategori dalam menilai ketuntasan belajar siswa yaitu tuntas dan tidak tuntas. Kategori tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
Nilai \geq 70	Tuntas
Nilai $<$ 70	Tidak Tuntas

Sumber: Data Sekunder (KKM IPS Kelas IV SD 3 Kirig)

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
Nilai ≥ 75	Tuntas
Nilai < 75	Tidak Tuntas

Sumber: Data Sekunder (KKM Bahasa Indonesia Kelas IV SD 3 Kirig)

Apabila tingkat ketuntasan muatan IPS ≥ 70 maka siswa dinyatakan tuntas, namun jika tingkat ketuntasan < 70 maka siswa dinyatakan tidak tuntas. Apabila tingkat ketuntasan muatan Bahasa Indonesia ≥ 75 maka siswa dinyatakan tuntas, namun jika tingkat ketuntasan < 75 maka siswa dinyatakan tidak tuntas. Dengan begitu jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat ditentukan jumlahnya. Perolehan hasil belajar akan disajikan ke dalam bentuk diagram dan tabel.

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan IPS

No.	Nilai	Predikat	Kualifikasi
1.	90-100	Sangat Baik	Tuntas
2.	80-89	Baik	Tuntas
3.	70-79	Cukup	Tuntas
4.	<70	Kurang	Tidak Tuntas

Sumber: Peneliti (2019)

Tabel 3.7 Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia

No.	Nilai	Predikat	Kualifikasi
1.	92-100	Sangat Baik	Tuntas
2.	83-91	Baik	Tuntas
3.	75-82	Cukup	Tuntas
4.	<75	Kurang	Tidak Tuntas

Sumber: Peneliti (2019)

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Klasikal Belajar Siswa dalam Persen (%)

Tingkat keberhasilan (%)	Arti
$> 80\%$	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang

20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

Sumber: Aqib, (2014: 41)

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Menurut Sanjaya (2009:106) analisis deskriptif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan.

Hasil pengamatan keterampilan guru dalam mengajar dianalisis menggunakan presentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, (2017:69)

a. Pengamatan Keterampilan Guru dalam Mengajar

Pengamatan untuk mengamati keterampilan mengajar guru yang dilakukan oleh observer disesuaikan dengan kriteria penilaian yang ada pada pedoman penskoran yang ada pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru

Kriteria Penilaian	Skor
Pengelolaan pembelajaran guru sangat baik	4
Pengelolaan pembelajaran guru baik	3
Pengelolaan pembelajaran guru kurang baik	2
Pengelolaan pembelajaran guru tidak baik	1

Sumber: Majid, (2012:224)

Tabel 3.10 Pedoman Persentase Keterampilan Mengajar Guru

No.	Interval	Persentase	Kualifikasi Penilaian
1.	82 – 100	82% - 100%	Sangat Baik

2.	63 – 81	63% - 81 %	Baik
3.	44 – 62	44% - 62%	Cukup baik
4.	25 – 43	25% - 43%	Kurang baik

Sumber: Tampubolon, (2014:55)

Indikator pengamatan keterampilan mengajar guru berjumlah 25 butir. Skala penskoran dibuat dengan rentang skor 1 sampai 4 dan dilakukan analisis dengan model skala normatif skor subjek tersebut dengan memperhitungkan rentangan angka minimum dan maksimum serta jumlah kualiifikasinya. Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dalam kriteria penilaian keterampilan mengajar guru.

Data hasil pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan keterampilan mengajar guru yang dapat dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan dengan rekapitulasi, skor tersebut kemudian dihitung dan dicari rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum Skor yang diperoleh}{\sum Skor maksimal} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, (2017:69)

b. Pengamatan Keberhasilan Hasil Belajar Ranah Keterampilan

Penilaian untuk mengamati perilaku siswa disesuaikan dengan kriteria penilaian yang ada pedoman penskoran sebagai berikut

$$Persentase = \frac{\sum Skor yang diperoleh}{\sum Skor maksimal} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, (2017:69)

Tabel 3.11 Pedoman Penskoran Ranah Keterampilan

No.	Skor	Kualifikasi Penilaian
1.	4	Sangat Baik (SB)
2.	3	Baik (B)

3.	2	Cukup Baik(C)
4.	1	Kurang Baik (K)

Sumber: Majid (2012:224)

Tabel 3.12 Pedoman Persentase Ranah Keterampilan

No.	Rentang Skor	Persentase	Kualifikasi Penilaian
1.	21-24	81% - 100%	Sangat Baik
2.	16-20	62% - 80%	Baik
3.	11-15	43% - 61%	Cukup
4.	6-10	25% - 41%	Kurang

Sumber: Tampubolon (2014:55)

Indikator pengamatan psikomotorik pada hasil belajar siswa berjumlah 6 butir dengan skala penskoran yang memiliki rentang 1 sampai 4 dan dianalisis dengan model normatif subjek dengan menghitung rentangan angka minimum dan maksimum serta jumlah kualifikasinya.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Marjanku* Siswa Kelas IV SD 3 Kirig“ memiliki indikator keberhasilan sebagai berikut.

1. Penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan keterampilan guru melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku* pada Tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 3 Kirig memperoleh nilai skor minimal 70 dengan persentase $\geq 70\%$ dengan kriteria penilaian baik.
2. Penelitian dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku* pada Tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 3 Kirig apabila nilai keberhasilan klasikal mencapai $\geq 70\%$ dengan kriteria tinggi dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Pada ranah pengetahuan, siswa mencapai nilai KKM muatan IPS 70 dan Bahasa Indonesia 75.
- b. Pada ranah keterampilan, nilai siswa mencapai 70% dengan kategori baik

