

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIVE* TIPE TGT
BERBANTUAN MEDIA *SPIN THE WHEEL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA DI SDN 10 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

DESI RATNA SARI

NIM: 19591039

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

TAHUN 2023

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth, Rektor IAIN Curup
Di
Curup

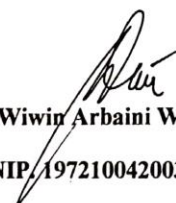
Assalamualaikum Wr.Wb
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Desi Ratna Sari yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar Ipa**" sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.
Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Wiwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 197210042003122003


Dadan Supardan, S.Si, M. Biotech
NIP. 198804032015031004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Ratna Sari
Nomor Induk Mahasiswa : 19591039
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2022

Penulis

DESI RATNA SARI
NIM. 18591154



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: /In.34/I/FT/PP.00.9/07/2023

Nama : Desi Ratna Sari
NIM : 19591039
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperative Tipe TGT Berbantuan Media Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 10 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari Tanggal : Senin, 17 Juli 2023
Pukul : 09.30 sd 11.00 WIB
Tempat : Gedung Fakultas Tarbiyah Ruang 2


Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua


Sekretaris



Wiwaj Arbaini W. M.Pd
NIP. 19721004 200312 2 003


Dadan Supardan. S.si., M.Biotech
NIP. 19880403 201503 1 004

Penguji I

Penguji II


Dr. M. Taqiyuddin, M.Pd.I
NIP. 197502141999031005


Yosi Yulizah, M. Pd.I
NIP. 19910714 201903 2 026



Mengetahui,
Dekan


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperative* Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong. Shalawat dan salam tak lupa pula kita curahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad Saw, keluarga, dan sahabatnya hingga yaumul akhir.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna tanpa ada dorongan dan bantuan berbagai pihak, maka tidak mungkin terselesainya skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.

5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd,selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dadan Supardan, M.Biotech, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Ratnawati, M.Pd,selaku Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 10 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Curup, Mei 2023

Penulis



DESI RATNA SARI

NIM. 19591039

MOTTO

**“Belajar, berusaha, doa, dzikir, sholat, dan ridho orang tua
insyaAllah lancar dan barokah karena kesuksesan akan
didapat jika Allah ridho terhadap kita”**

**“Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita
pada jalan ini, perankan saja, Tuhan ialah sebaik-baiknya
sturadara.”**

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan skripsi ini kepada Tuhan di duniaku yaitu kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, sayangi, dan banggakan, Ayahku Tukino, Ibuku Siti Nurhayati, Terimakasih banyak atas segala usaha dan kerja keras kalian hingga sampai dititik ini, juga tidak kalah penting do'a dan ridho kalian yang InsyaAllah juga menjadi ridho Allah SWT untuk Desi.
2. Kakak dan Mbak, Ayuk saya yang saya cintai dan saya sayangi yakni Herawati, Taufik Umar, Anuarudin, yuliana, dan Nurfarida yang selalu ada di hatiku dan selalu mengiringi setiap ikhtiar saya dengan do'a.
3. Kedua pembimbing terbaikku Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd dan Bapak Dadan Supardan, M.Biotech, selaku Dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Untuk terkasih yang senantiasa memberikan semangat dan suport baik itu secara langsung atau virtual sekaligus menjadi pendengar yang baik atas segala keluh kesah selama proses penggarapan tugas akhir ini.
5. Sahabat karibku, Gustami, Syahdiatun ningtias, Hani Khaofifah Rahma , Dewi Purnami, serta adik-adik kamar dan segenap rekan KKN dan PPL yang tidak bisa disebut satu persatu terima kasih dorongan dan dukungan yang telah diberikan kepada saya, dan telah menjadi keluarga dirantau suka duka bersma ditempat tinggal tercinta kamar 18 Masyitoh Mahad Al-Jamiah IAIN Curup.
6. Almamater kebangganku IAIN CURUP.

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan dari hasil observasi awal di SD Negeri 10 Rejang Lebong yaitu peserta didik cenderung lebih senang bermain, penyampaian materi hanya dibacakan dan menjelaskan, peseserta didik dituntut untuk mendengar dan menulis, media yang tidak memadai. Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel* terhadap hasil belajar IPA kelas V di SDN 10 Rejang Lebong ,diketahui bahwa kemampuan hasil belajar IPA siswa masih rendah

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian adalah *one-grup-prete st-postest*. Dalam kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong. Adapun teknik analisis data yaitu dengan uji prasyarat Normalitas, Homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil uji t pada hipotesis I menunjukkan menjelaskan bahwa nilai $t_{hitung} = 17.245$ dengan $n = 25$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1.708$ untuk $n = 25$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 17.245 \geq t_{tabel} = 1,697$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data penelitian dapat diketahui H_a diterima H_o ditolak. Dapat disimpulkan maka terdapat pengaruh yang signifikan model *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel* terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci : Model TGT, Media Spin The Wheel, Hasil Belajar Ipa

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Masalah	9
BAB II	11
LANDASAN TEORI	11
A. Pembelajaran	11
B. Metode Pembelajaran	12

C. Model Pembelajaran <i>Kooperatif</i>	15
D. <i>Kooperatif Teams Games Tournament</i> (TGT).....	16
E. Media Pembelajaran.....	20
F. Hasil Belajar.....	25
G. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	30
H. Penelitian Relevan	33
I. Kerangka Berfikir.....	36
J. Hipotesis.....	38
BAB III	39
METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi Dan Sampel	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Definisi Operasional Variabel.....	43
H. Teknik Analisa Data.....	50
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	54

B. Hasil Penelitian.....	56
C. Pembahasan	62
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah populasi.....	40
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	40
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian	41
Tabel 3. 4 Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal	44
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 3. 6 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran.....	48
Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda	49
Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pretest	56
Grafik 4. 2 Nilai Pretset	57
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Nilai.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Nilai PostTest	58
Grafik 4. 5 Nilai Posttest.....	59
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Nilai.....	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas	61
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample Test	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara Seminar Proposal	77
2. Surat Keterangan Pembimbing	78
3. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	79
4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	80
5. Kartu Bimbingan.....	81
6. Kisi – Kisi Soal Instrumen Penelitian	83
7. Lembar soal pretest dan posttest	85
8. Analisis Butir Soal	88
9. Uji Validasi Soal	89
10. Hasil Uji Reliabilitas.....	90
11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	90
12. Uji Kesukaran Soal	91
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	92
14. Dokumentasi	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan, metode pembelajaran juga cara yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah, "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.¹

Pendapat lain tentang media pembelajaran menyatakan menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.²

¹ Felta Lafamane, '(Pendapat Para Ahli) Felta Lafamane Abstrak Syarat-Syarat Metode Pembelajaran', 2021.

² Abdul Wahid, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra*, 5. meningkatkan prestasi (2018).

Keberhasilan akademik siswa sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran mereka. metode sebagai rute yang harus diikuti untuk mencapai tujuan tertentu. Jika pendekatan yang dilakukan tidak tepat, penguasaan materi saja tidak akan cukup. Bagaimana memahami posisi metode sebagai salah satu komponen yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik. Diharapkan para pendidik mampu mengelola secara efektif seluruh proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman yang cukup tentang prinsip-prinsip pembelajaran untuk merancang kegiatan belajar mengajar, salah satunya melibatkan pemilihan metode pembelajaran yang tepat.³

Guru merupakan seorang pendidik yang diharuskan profesional agar dapat menjalankan kewajiban sebagai mana mestinya, guru memiliki kewajiban untuk mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan menilai anak didiknya.⁴ Keterampilan dan profesionalitas guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan suasana belajar jadi menyenangkan.⁵ Seorang guru bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan begitu saja Akan tetapi peran yang sangat strategis bagaimana caranya membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga murid dengan antusias mengikuti pelajaran dan

³ Ni Luh and Putu Ekayani, 'Pentingnya Penggunaan Media Siswa', *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 2021, 1–16 .

⁴ Dewi Yulmasita Bagou and Arifin Suling, 'Analisis Kompetensi Profesional Guru', *Jambura Journal of Educational Management*, 1.September (2020), 122–30 .

⁵ Abdul Hamid, 'Guru Professional', *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17.32 (2017), 274–75 .

dengan mudah memahami materi pelajaran yang diterimanya.⁶ Siswa merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran sedangkan guru memberikan fasilitas yang terbaik kepada siswa dengan menciptakan lingkungan yang menarik dan mengasyikan.⁷

Proses pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan untuk siswa saat ini adalah pembelajaran berbasis teknologi.⁸ Untuk itu, Guru hendaknya jangan hanya puas dengan metode dan teknik lama, yang menekankan pada metode hafalan, sehingga kurang bermakna jika diterapkan pada masa sekarang.⁹ Oleh karena itu, selain memiliki kompetensi yang harus dimiliki, guru perlu memahami penggunaan teknologi informasi dengan baik agar penerapan teknologi dalam kelas terlaksana dengan tepat.¹⁰ Akan tetapi, lebih baik jika metode pembelajaran dikolaborasi dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini sehingga banyak dirasakan manfaatnya termasuk meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu penggunaan model, strategi, dan metode oleh seorang guru dalam mengajar. Oleh karena itu tugas guru sangat besar yaitu untuk membalikkan keadaan kelas yang membosankan menjadi suasana yang menyenangkan sehingga murid memiliki

⁶ Dwiati Yulianingsih and Stefanus Marbun Lumban Gaol, 'Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas', *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika*, 2.1 (2019), 100–119.

⁷ Mardiah Kalsum Nasution, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11.1 (2017), 9–16.

⁸ Ganjar Setyo Widodo and Kharisma Sita Rofiqoh, 'Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7.1 (2020), 13–22 .

⁹ Canra Wijaya Nasution and Darwinto Manullang, 'Kedudukan Metode Pengajaran Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 2018, 684–92.

¹⁰ Warda Maghfiroh, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi Di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian', *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3.1 (2022), 20–28 .

minat belajar yang tinggi.¹¹ Guru dituntut bukan hanya sekedar transfer ilmu kepada murid tetapi juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Untuk itu guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memastikan proses belajar di kelas bukan saja berjalan lancar tetapi juga menyenangkan.¹² Berdasarkan beberapa penelitian menyebutkan bahwa beberapa metode yang efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode *Problem Based Learning* (PBL), *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Model Kooperatif Tipe Jigsaw*, dan *Teams Games Tournament* (TGT).^{13, 14, 15, 16}

TGT merupakan salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggalakan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan

¹¹ M¹¹ Dwiaty Yulianingsih and Stefanus Marbun Lumban Gaol, 'Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas', *FIDEI: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 2.1 (2019), 100–119.

¹¹ Maghfiroh.uhammad Warif and others, 'Strategi Guru Kelas Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Malas Belajar Class Teacher Strategy in Facing Lazy Students Learn', *Jurnal Tarbawi*, 4.1 (2019), 38–55 .

¹² Alice Yeni Verawati Wote and Jeffrey Oxianus Sabarua, 'Analisis Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Di Kelas', *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1.1 (2020), 1–12.

¹³ Ewo Rahmat, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18.2 (2018), 144–59 .

¹⁴ Hazmiwati, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Hasil Belajar IPA', *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7.1 (2018), 178–84.

¹⁵ Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, and Dimas Kurniawan Murpri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9.2 (2020), 279–95.

¹⁶ I Wayan Sugyata, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2.2 (2019), 78.

tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar.¹⁷ Adapun kelebihan metode ini diantaranya meningkatkan rasa percaya diri siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi tertentu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, menghidupkan interaksi antar siswa maupun interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan, mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti kartun, DVD, kartu *bridge*, dan game.¹⁸

Dalam pelaksanaan model TGT ini peneliti juga menggunakan media yaitu *Spin The Wheel* yang merupakan media roda putar digital dimana permainan ini dimodifikasi berbentuk seperti roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dan pertanyaan dari materi yang sudah dijelaskan. Permainan *Spin The Wheel* ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran.¹⁹ Digunakannya media ini agar proses pembelajaran lebih menarik dan membuat berhasilnya proses pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

¹⁷ Nelfi Erlinda, 'Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.1 (2017), 49.

¹⁸ Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 850–60.

¹⁹ Syah. Arum. Lely Puteri and Mintohari, 'Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar', *Jpgsd*, 10.7 (2022), 1541–51.

Penelitian oleh Wilujeng,²⁰ menyebutkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan model TGT yang dilaksanakan dapat meningkatnya keaktifan siswa yang ditandai dengan naiknya rata-rata persentase aktivitas belajar siswa. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Matematis pada peserta sekolah dasar.²¹ Begitu juga dengan penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model *kooperatif* TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.²²

Selanjutnya penelitian lain juga menyebutkan bahwa hasil belajar melalui model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.²³ Selain itu penggunaan pembelajaran *kooperatif* tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.²⁴ Sulhiyati,²⁵ Menyatakan bahwa melalui model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

²⁰ Sri Wilujeng, 'Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT)', *Journal of Elementary Education*, 2.1 (2013), 45–53.

²¹ Intan Diyah Retno Palupi and Theresia Sri Rahayu, 'Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika', *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4.1 (2021), 10–20.

²² Dede Kurniawan Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5.2 (2021), 104–9.

²³ Nadrah Nadrah and others, 'The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome', *International Education Studies*, 10.2 (2017), 123.

²⁴ Nenden Novia Pitriani, Pupung Rahayu Novianti, and Rifahana Yoga Juanda, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja K', I.1 (2022), 1–10.

²⁵ Siti Sulhiyati, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Paedagoria / FKIP UMMat*, 10.1 (2019), 20.

hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat menambah semangat belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* efektif digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.²⁶ Penelitian lain juga menyebutkan bahwa pembelajaran muatan bahasa Indonesia menggunakan *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.²⁷ Sehingga kombinasi antara model TGT dengan bantuan *Sphining The Wheell* diharapkan menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal, yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 10 Rejang Lebong yaitu mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru didalam kelas, peneliti menemukan ada siswa yang kurang fokus dalam belajar. Diantaranya peserta didik yang mengantuk saat kegiatan belajar, siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa yang suka bermain-main. Selama mengajar dikelas, guru menjelaskan materi pelajaran yang ada dalam buku pegangan (buku paket) dengan menggunakan metode ceramah dan memberikan beberapa contoh soal cara menyelesaikan masalah. Sehingga dapat menurunkan minat belajar serta hasil belajar diri peserta didik tersebut untuk belajar.

²⁶ Teguh Prasetyo and others, 'Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Cibogo', *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1.2 (2022), 12–20 .

²⁷ La Ili, Gusti Handayani, and Nanda Saputra, 'Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu Hani', *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4.1 (2021), 83–90.

Dari paparan tersebut maka penting dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar Ipa ”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran belum bervariasi, guru masih sering menggunakan metode ceramah dimana membuat siswa merasa bosan.
2. Guru kurang memanfaatkan sumber belajar hanya menggunakan metode, tidak mengaplikasikanya dengan teknologi yang tersedia saat ini.
3. Dalam penggunaan media pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPA tidak optimal.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 10 Lebong

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dijelaskan, maka adapun ada batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Obyek penelitian yang akan diteliti yaitu pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V
2. penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi ” Peristiwa Alam”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan diatas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Apakah ada pengaruh model pembelajaran *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil belajar IPA kelas Vdi SDN 10 Rejang Lebong?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil belajar IPA kelas Vdi SDN 10 Rejang Lebong?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dengan penelitian ini dapat bermanfaat bagi.

1. Siswa

Penerapan pembelajaran IPA dengan model *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* dan diharapkan seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD 10 Rejang Lebong.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang penggunaan model *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* juga semakin luas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Pengertian

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar siswa/peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien²⁸. Pembelajaran dapat dipandang melalui dua sudut, yang pertama pembelajaran merupakan suatu sistem. Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang terstruktur antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, strategi, pendekatan dan metode. pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran berupa remedial dan pengayaan. Kedua, pembelajaran merupakan suatu proses, maka pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam rangka membuat siswa untuk belajar.²⁹

Kimble dan Garmezy dalam Thobroni mengemukakan bahwa pembelajaran adalah “suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan

²⁸ Moh Khoerul Anwar, ‘Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar’, *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 97.

²⁹ Sri Florina Laurence Zagoto, ‘Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran’, *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.2 (2019), 386–91.

merupakan hasil praktek yang diulang-ulang”.³⁰ Pembelajaran memiliki makna bahwa siswa harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa dituntut untuk lebih aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan dapat menyimpulkan suatu masalah. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan materi pelajaran dengan baik.³¹

B. Metode Pembelajaran

1. Pengertian

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan oleh para guru pada saat berlangsungnya pembelajaran, untuk mengadakan interaksi guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Metode merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran untuk menentukan keberhasilan belajar.³² Metode merupakan cara yang dipakai seorang pengajar/pendidik untuk menyampaikan materi

³⁰ Ita Nur Faizah and Wasmodo Tjipto Subroto, ‘Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Ekonomi’, *Jurnal Education and Development*, 9.2 (2021), 101–6.

³¹ Ani Heryani and others, ‘Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Sd Kelas Tinggi’, *Jurnal Pendidikan*, 31.1 (2022), 17.

³² Abd. Hamid, ‘Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru Dalam Proses Pembelajaran’, *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9.2 (2019), 1–16.

kepada siswa. Pemilihan metode pembelajaran pada dasarnya perlu disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai oleh siswa/peserta didik.³³ Seorang pendidik tidak hanya memberikan materi ataupun penilaian saja namun seorang pendidik perlu memberikan metode yang berpengaruh kepada hasil dari proses pembelajaran siswanya. Maka dari itu seorang pendidik harus memiliki prinsip-prinsip pengajaran.³⁴

Untuk pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih. Setiap metode memiliki ciri khas tertentu dalam penggunaannya yang perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.³⁵ Metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain metode presentasi, metode diskusi, metode permainan, metode simulasi, metode bermain peran, metode tutorial, metode demonstrasi, metode penemuan, metode latihan, dan metode kerja sama.³⁶

2. Jenis-jenis metode pembelajaran

Metode khusus yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu jenis metode praktek dan jenis metode teori, diantaranya:

a. Metode Demonstrasi

³³ Nur Ahyat, 'EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam', *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4.1 (2017), 24–31.

³⁴ Hidayat A, Sa'diyah M, and Lisnawati S, 'Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.01 (2020), 71–86.

³⁵ Maria Ulfa, 'Maria Ulfa Dan Saifuddin (2018)', *Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran*, 30 (2018), 35–56.

³⁶ Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa', *Instruksional*, 1.2 (2020), 152.

Metode demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan.³⁷ Demonstrasi sebagai metode mengajar dimana seorang guru atau seorang demonstrator (orang luar yang sengaja diminta), atau seorang siswa yang memperlihatkan kemampuannya kepada orang lain, misalnya seseorang yang mempertunjukkan kemampuannya kepada orang lain dalam benrnyanyi dengan tepat. Dalam hal ini demonstrasi yang dimaksud adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, tujuannya agar siswa memiliki pengalaman melihat, mendengar, serta dapat menirukan materi yang diberikan.³⁸

b. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah merupakan suatu cara belajar-mengajar dimana bahan disajikan oleh guru secara langsung sehingga pembicaraan bersifat satu arah.³⁹

Kelemahan dari metode ini adalah siswa cenderung pasif, dan kurang

³⁷ TB Endayani, Cut Rina, and Maya Agustina, 'Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5.2 (2020), 150–58.

³⁸ Nahdi salim Dede, Yonanda devi Afriyuni, and Agustin nurul Fauziah, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4.2 (2018), 9–16.

³⁹ Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, 'Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif', *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2.2 (2020), 40.

cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, karena siswa menganggap semua informasi yang didapatkan hanya dari pengajar sehingga ada keterbatasan dari siswa untuk lebih memperluas informasi yang diberikan pengajar dengan metode tersebut.⁴⁰

c. Metode Latihan/Drill

Metode latihan (*driil*) atau metode training merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.⁴¹

C. Model Pembelajaran *Kooperative*

1. Pengertian

Kooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan *kooperatif* siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi anggota kelompoknya.⁴² Salah satu prinsip utama pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran berbasis aktivitas dan penemuan, dalam pembelajaran semacam ini, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep sulit. Dalam

⁴⁰ Fahrurrozi Fahrurrozi, Yofita Sari, and Stiany Shalma, 'Studi Literatur : Implementasi Metode Drill Sebagai Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2022), 4325–36.

⁴¹ Syahraini Tambak, 'Metode Drill Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 13.2 (2016), 110–27.

⁴² Evelien Opdecam and Patricia Everaert, 'Seven Disagreements about Cooperative Learning', *Accounting Education*, 27.3 (2018), 223–33.

pembelajaran kooperatif siswa akan memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan teman untuk belajar.⁴³

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik pembelajaran *kooperatif* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran Secara Tim Pembelajaran *kooperatif* merupakan pembelajaran yang harus dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu tim harus menjadi tempat seluruh siswa belajar.
- b. Kemauan untuk Bekerja sama Keberhasilan dalam pembelajaran *kooperatif* di tentukan oleh keberhasilan kelompok, maka dari itu prinsip kebersamaan.
- c. Keterampilan Bekerja sama Kemampuan kerja sama dapat di praktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.⁴⁴

D. Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian

Pembelajaran *kooperatif* adalah salah satu model pembelajaran kooperative yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku ras yang berbeda. Pembelajaran *kooperatif* juga Suatu model yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada

⁴³ Qaisara Parveen, M. Imran Yousuf, and Saima Mustafa, 'An Experimental Study on the Effect of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement and Students' Perceptions towards Cooperative Learning', *The Anthropologist*, 27.1-3 (2017), 69-76.

⁴⁴ Céline Buchs and others, 'Challenges for Cooperative Learning Implementation: Reports from Elementary School Teachers', *Journal of Education for Teaching*, 43.3 (2017), 296-306.

murid (*student oriented*).⁴⁵ Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.⁴⁶

Di dalam kelas *kooperatif* murid belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang sudah dibentuk.⁴⁷ Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua murid untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.⁴⁸

Selama belajar secara *kooperatif* murid tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, berdiskusi dan sebagainya.⁴⁹ Agar terlaksana dengan baik, murid diberi lembar kegiatan

⁴⁵ I Wayan Sugiata, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2.2 (2019), 78.

⁴⁶ Puspa Sari, Tuti Kurniati, and Fitriani Fitriani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas Xi Ipa Man 1 Pontianak', *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 5.1 (2017).

⁴⁷ Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 850–60.

⁴⁸ Wahyu Bagja Sulfemi and Setianingsih, 'Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Journal of Komodo Science Education*, 01.01 (2018), 1–14.

⁴⁹ Ignatus Sulisty, 'Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN', *Jurnal Studi Sosial*, 4.1 (2016), 14–19.

yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu di antara teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi.⁵⁰ Belajar belum selesai jika salah satu anggota kelompok ada yang belum menguasai materi pelajaran.

2. Langkah-Langkah Model *Kooperative Team Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT sebagai berikut :

- a. Penyajian kelas Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.
- b. Kelompok tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.⁵¹

⁵⁰ Nadrah Nadrah and others, 'The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome', *International Education Studies*, 10.2 (2017), 12.

⁵¹ Silfi Melindawati, 'Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5.1 (2021), 55.

- c. Games terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- d. Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang lain
- e. Rekognisi tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.⁵²

3. Kelebihan Dan Kekurangan *Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT)*

Setiap model tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan, termasuk pembelajaran *kooperatif* tipe TGT. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT.

- a. Kelebihan
 - 1) Dalam kelas *kooperatif* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
 - 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil

⁵² Ririn Rusmiati and Ary Susatyo Nugroho, 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2.2 (2019), 241.

- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.⁵³
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁵⁴

b. Kekurangan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.⁵⁵

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

⁵³ Suciyani Suaeb, I Nyoman Sudana Degeng, and Ach. Amirudin, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3.1 (2018), 146–54.

⁵⁴ Nyoman Sudimahayasa, 'Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48.1–3 (2015), 45–53.

⁵⁵ Ai Solihah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1.1 (2019), 45–53.

Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.⁵⁶

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.⁵⁷ Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.⁵⁸ Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.⁵⁹ Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

⁵⁶ Nurrita, 'Kata Kunci: Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

⁵⁷ Eric Clearinghouse and others, 'Educational/Instructional Media', *Communication Booknotes*, 11.9–10 (1980), 199–201.

⁵⁸ Septy Nurfadhillah and others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii', *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 243–55.

⁵⁹ Mimik Supartini, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10.2 (2016), 277–93.

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan, seperti karikatur, ilustrasi, bagan, grafik, diagram, dan peta.
- b. Media visual yang diproyeksikan, seperti *slide*, *overhead projector*, proyektor buram, *slim strip*.
- c. Media audio, seperti radio, media optik, kaset, telepon, dan sebagainya.
- d. Media audio visual, seperti televisi, slide suara.
- e. Multimedia, seperti media interaktif, *hypermedia*, *virtual reality*, dan multimedia.⁶⁰

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran diantaranya :

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan dapat mengurangi *verbalisme*.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.

⁶⁰ abdul wahid.

- f. Membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- h. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- i. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- j. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁶¹

4. *Spin The Whell*

a. Pengertian

Kata *spin the wheel* berasal dari kata *spin* yang artinya putar dan *wheel* adalah roda. Sehingga *spin the wheel* pun diartikan dengan roda berputar. Masih banyak juga istilah dari *spinning wheel*, mulai dari *slot, fly*

⁶¹ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) .

spin dan banyak lagi untuk istilah *spin the wheel* atau roda berputar ini.⁶² Permainan *spin the wheel* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan materi. Dalam papan roda berputar ini terdiri jarum penunjuk arah, gambar dan materi disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Sehingga roda berputar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.⁶³

b. Manfaat *Game Spin The Wheel*

Manfaat dari *Game spin the wheel* suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda putar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna dan gambar.⁶⁴ Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk siswa aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

⁶² La Ili, Gusti Handayani, and Nanda Saputra, 'Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu Hani', *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4.1 (2021), 83–90.

⁶³ Prasetyo and others.

⁶⁴ Syah. Arum. Lely Puteri and Mintohari, 'Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar', *Jpgsd*, 10.7 (2022), 1541–51.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Game Spin The Wheel*

1) Kelebihan

- Dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif
- Merupakan permainan yang menantang dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- Dapat melatih kecepatan berpikir siswa.
- Dapat melatih pemahaman dalam menyelesaikan masalah.⁶⁵

2) Kelemahan

- Membutuhkan perencanaan yang matang.⁶⁶
- Pengendalian siswa agar tidak gaduh dalam proses pembelajaran berlangsung.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian

Belajar diartikan sebagai upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan sikap yang dilakukan dengan mendayakan seluruh potensi fisiologis dan psikologis, jasmani dan rohani manusia dengan bersumber dari berbagai bahan informasi.⁶⁷ Belajar juga dapat berarti upaya untuk mendapatkan warisan kebudayaan dan nilai-nilai hidup dari masyarakat yang dilakukan secara terencana, sistematis dan

⁶⁵ Nisa Fahmi Huda, 'Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu', *Studi Arab*, 11.2 (2020), 87–100.

⁶⁶ Popi Gusdiana, Asep Sukenda Egok, and Dedy Firduansyah, 'Pengembangan Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau', 1.2 (2020), 41–50.

⁶⁷ siti Setiawati Ma'rifah, 'Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?', *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35.1 (2018), 31–46.

berkelanjutan.⁶⁸ Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.⁶⁹

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.⁷⁰ Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.⁷¹ Hasil belajar juga juga sebagai hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.⁷²

Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom*, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam

⁶⁸ Herawati, 'Memahami Proses Belajar', *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, IV.1 (2018), 28–46 .

⁶⁹ Sheldon J. Lachman, 'Learning Is a Process: Toward an Improved Definition of Learning', *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 131.5 (1997), 477–80 .

⁷⁰ Dede Kurniawan Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Holistika:Jurnal Ilmiah PGSD*, 5.2 (2021), 104–9.

⁷¹ Delfiyan Widiyanto and Annisa Istiqomah, 'Evaluasi Penialian Proses Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn', *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8.1 (2020), 51–61.

⁷² Hamish Coates, 'Assessing Student Learning Outcomes Internationally: Insights and Frontiers', *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 41.5 (2016), 662–76.

aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

- 1) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa.
- 2) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti *intelegensi*, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.⁷³

b. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :

- 1) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
- 2) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
- 3) Lingkungan masyarakat.⁷⁴

3. Fungsi Hasil Belajar

⁷³ Frita Devi Asriyanti and Lilis Ariantul Janah, 'Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa', *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3.2 (2019), 183–87.

⁷⁴ Wilujeng.

Ada 5 fungsi hasil belajar, diantara lain sebagai berikut:

- a. Mengetahui kemampuan siswa dalam belajar.
- b. Evaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- c. Menemukan kesulitan belajar yang dialami siswa dan guru membantu siswa untuk mengikuti perbaikan atau remedial.
- d. Dapat mengetahui kekurangan dalam proses belajar sehingga bisa memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
- e. Sebagai guru kelas harus mengontrol tentang kemajuan siswa dalam.⁷⁵

4. Macam-macam Hasil Belajar

Sebagaimana telah dijelaskan hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan aspek sikap (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini mempunyai arti yaitu seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahamai, pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pemikiran. Jadi,

⁷⁵ Warda Maghfiroh, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi Di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian', *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3.1 (2022), 20–28.

pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

b. Keterampilan Proses

Keterampilan proses adalah kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.⁷⁶

c. Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya, atau dunia sekitarnya baik individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap ini merujuk kepada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.⁷⁷

5. Indikator hasil belajar

Indikator dalam perencanaan proses pembelajaran disusun untuk menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi dasar. Dengan demikian, indikator dirumuskan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Adapun kriteria dalam merumuskan indikator, yaitu pertama, indikator dirumuskan dalam bentuk perilaku yang dapat diukur tingkat keberhasilannya; kedua, perilaku yang diukur itu berorientasi pada hasil belajar bukan pada proses

⁷⁶ Siti Sulhiyati, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Paedagoria / FKIP UMMat*, 10.1 (2019), 20.

⁷⁷ Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, and Dimas Kurniawan Murpri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9.2 (2020), 279–95.

belajar; ketiga, setiap satu indikator hanya mengandung satu perilaku; dan keempat, perilaku dalam indikator harus signifikan dengan kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Bentuk perilaku yang dapat dirumuskan dalam indikator maupun tujuan pembelajaran berdasarkan *Taxonomy of Educational Objectives* terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.⁷⁸

G. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “*Natural Science*”. Natural berarti alamiah atau berhubungan dengan alam. Science berarti ilmu pengetahuan. Jadi menurut asal katanya, IPA berarti ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam.⁷⁹ Hakikatnya IPA terdiri atas 3 unsur utama. Ketiga unsur tersebut yaitu produk, proses ilmiah, dan pemaparan sikap. IPA bukan hanya pengetahuan tentang alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip atau hukum (IPA sebagai produk), tetapi sekaligus cara atau metode untuk mengetahui dan memahami

⁷⁸ Bistari Basuni Yusuf, ‘Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif’, *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2017, 13–20.

⁷⁹ I Gd Gunarta, ‘Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA’, *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1.2 (2019), 112 .

gejala-gejala alam (IPA sebagai proses ilmiah) serta upaya pemupukan sikap ilmiah (IPA sebagai sikap).⁸⁰

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI

Tujuan Pembelajaran IPA Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.⁸¹

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah :

- a. memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya,
- b. mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat,
- d. mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- e. meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam,

⁸⁰ Norhayati Endah, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.2 (2017), 96 .

⁸¹ P. Rahayu, S. Mulyani, and S. S. Miswadi, 'Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1.1 (2012), 63–70 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2015>>.

- f. meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan
- g. memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁸²

3. Komponen Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam memiliki tiga komponen utama yaitu:

- a. Proses ilmiah, misalnya: observasi, klasifikasi, prediksi, perencanaan, dan pelaksanaan eksperimen.
- b. Produk ilmiah, yang terdiri dari prinsip, konsep, hukum dan teori.
- c. Sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, objektif, fakta, sikap hati-hati dan jujur.⁸³

4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di SD/MI

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

- a. Prinsip motivasi adalah daya dorongan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, motivasi menggunakan sumber belajar yang bervariasi selain buku acuan.

⁸² Hazmiwati.

⁸³ Hasrani Siregar, 'Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA', *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1.1 (2020), 21–26 .

- b. Sesekali dapat bekerjasama dengan masyarakat sebagai informasi terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, karena belajar akan bermakna apabila berhubungan langsung pada permasalahan lingkungan sekitar siswa.
- d. Kreatif menghadirkan alat bantu pembelajaran, proses ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran atau dapat menolong proses belajar siswa dalam membangun pengetahuannya.
- e. Menciptakan suasana kelas yang menarik, misalnya pajangan hasil karya siswa dan benda-benda lain, peraga yang mendukung proses pembelajaran.⁸⁴

H. Penelitian Relevan

Adapun yang diketahui oleh peneliti ada beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini:

1. Hasil penelitian Siti Sulhiyati (2019), bahwa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Hasil penelitian Siti Sulhiyati (2019), bahwa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.⁸⁵
2. Hasil penelitian Amran Yahya dan Nur Wahidah Bakri (2019), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team*

⁸⁴ Tariza Fairuz, 'Analisis Kesesuaian Materi IPA Dalam Buku Ajar Kelas V SD/MI Dengan Kurikulum 2013', *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, 02 (2019), 76–84 .

⁸⁵ Sulhiyati.

games tournament (TGT) dengan aplikasi *QR code* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas.⁸⁶

3. Hasil penelitian Putu Enny Rusmawati, I Made Candiasa, dan I Made Kirna (2013), bahwa pengaruh pembelajaran *kooperatif* TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.⁸⁷
4. Hasil penelitian Ni Komang Devi Yunita dkk (2019), bahwa hasil belajar siswa tergolong meningkat secara signifikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana*.⁸⁸
5. Hasil penelitian Ririn Rusmiati (2019), berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media *Pop Up* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 6 subtema 3 pembelajaran 1-3.⁸⁹
6. Hasil penelitian Zakia Amni dkk (2021), berdasarkan penelitian yang dilakukan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media

⁸⁶ Amran Yahya and Nur Wahidah Bakri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5.01 (2019), 90.

⁸⁷ Putu Enny Rusmawati, I Made Candiasa, and I Made Kirna, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013', *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.3 (2019), 1–11.

⁸⁸ Ni Komang Devi Yunita and Ni Ketut Desia Trisiantari, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1.2 (2019), 96.

⁸⁹ Rusmiati and Nugroho.

destinasi dapat mempengaruhi siswa untuk giat belajar dan hasil belajar siswa didapatkan memuaskan.⁹⁰

7. Hasil penelitian Depi Prihamdani dkk (2022), berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menulis bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Kertamulya 2.⁹¹
8. Hasil penelitian Gada Dewi dkk (2022), penelitian tersebut menyatakan bahwa media *Kober* (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* ini efektif untuk digunakan dan dapat membantu siswa untuk aktif belajar.⁹²
9. Hasil penelitian Putri (2022), mengemukakan bahwa bahwa penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena media tersebut dapat membangkitkan keaktifan dan antusias siswa terhadap proses pembelajaran.⁹³
10. Hasil penelitian Syaripudin Mulyani dkk (2019), menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Time Games Tournament* (TGT) lebih

⁹⁰ Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, and Raehanah -, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga', *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15.2 (2021), 2840–48.

⁹¹ Depi Prihamdani, Haerudin, and Nindi Apriselya, 'Pengaruh Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 27.2 (2022), 24.

⁹² Gada Dewi, Nw Rati, 'Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematika', *jurnal media Dan Pembelajaran*, 5.3 (2022), 465–74 .

⁹³ Puteri and Mintohari.

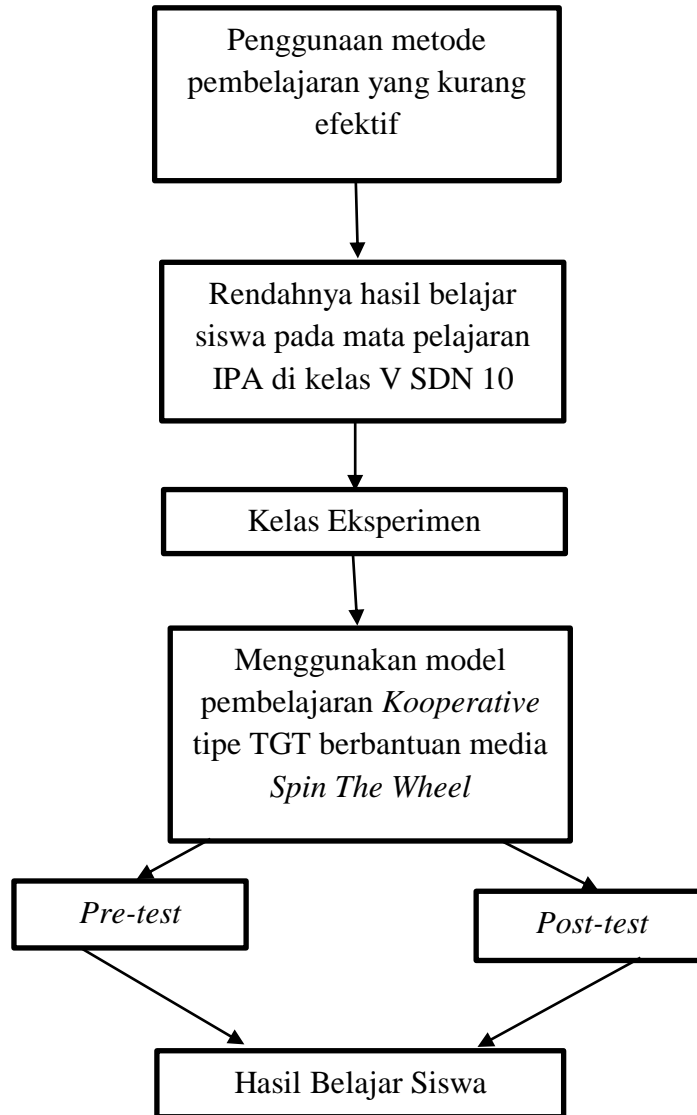
baik dibandingkan pada saat pra siklus. Aktivitas siswa dan guru menjadi lebih beragam.⁹⁴

I. Kerangka Berfikir

Pada proses pembelajaran saat ini masih belum berjalan dengan baik dimana peserta didik mengalami beberapa masalah diantaranya siswa tidak fokus saat proses belajar, siswa merasa bosan yang berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Maka dari itu pendidik membutuhkan strategi pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *kooperative* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel*. Untuk mempermudah dalam pemahaman ini, maka alur kerangka berpikir digambarkan secara praktis mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperative* Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 10 Rejang Lebong

⁹⁴ Syaripudin Mulyani, Djumhana, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3.2 (2018), 38–45.

Kerangka Berfikir



J. Hipotesis

Hipotesis penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperative* Tipe TGT Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap hasil Belajar IPA Siswa kelas V di SDN 10 Rejang Lebong”.

Ha : Terdapat pengaruh model *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel* Terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 10 Rejang Lebong.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 10 Rejang Lebong

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental desain*. Desain eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian adalah *one-grup-pretest-posttest*. Dalam kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol.⁹⁵

Model rancangan yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:⁹⁶

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

O₁ : Tes Awal (*Pre Test*)

X : Perlakuan (*Treatment*)

O₂ : Tes Akhir (*Post Test*)

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPA kelas V.
2. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016).

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2016).

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan pada penelitian seluruh siswa kelas V di SDN 10 Rejang Lebong. Seluruh siswa kelas V di SDN 10 Rejang Lebong berjumlah 26 siswa.

Tabel 3. 1 Jumlah populasi

No	Kelas	Jumlah
1.	V	25
	Jumlah	25 Siswa

2. Sampel

Sampel penelitian ini seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V	11	14	25

D. Tektik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu sebagai berikut:.

1. Teknik Tes

Tes pilihan ganda merupakan tes yang terdiri dari keterangan dan bagian jawaban terdiri dari suatu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh. Tes diberikan agar dapat mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai alat guna mendapatkan sebuah data yang ada di SDN 10 Rejang Lebong.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Tes

Instrumen tes diterapkan supaya dapat mengetahui kualitas hasil belajar siswa serta aspek kognitif siswa. Pembuatan instrumen ini berkaitan dengan tujuan dari pembelajaran. Soal tes terdiri dari 30 soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban, yaitu A, B, C, dan D. Tes ini dilakukan dua kali yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan). Soal yang diberikan pada pretest dan posttest ialah soal yang sama, hal ini untuk menghindari perbedaan pengetahuan serta pemahaman siswa.

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

**KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)
ILMU PENGETAHUAN ALAM SEMESTER II
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Sekolah	: SD Negeri 10 Rejang Lebong
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester	: V/II
Alokasi	: 60 menit
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda (PG)

NO	Materi	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menganalisis kegiatan manusia yang menyebabkan terjadinya banjir.	C4	1
2.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menentukan macam-macam gempa yang dapat menimbulkan tsunami.	C3	2

3.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan peristiwa alam yang disebabkan oleh manusia.	C3	3
4.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengetahui penyebab gempa vulkanik.	C2	4
5.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengklasifikasikan dampak buruk dari penebangan liar.	C3	5
6.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menelaah istilah penanaman kembali hutan yang sudah ditebang.	C4	6
7.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memperjelas penyebab banjir di kota.	C5	7
8.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merincikan cara untuk mengatasi terjadinya banjir.	C5	8
9.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menganalisis dampak dari pengundulan hutan.	C3	9
10.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengemukakan terjadinya gempa bumi.	C4	10
11.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memahami dampak negatif dari tsunami.	C2	11
12.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memperjelas pengertian gempa bumi tektonik.	C5	12
13.	Peristiwa Alam	Peserta didik dapat menganalisis istilah air laut meluap kedarat.	C4	13
14.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan bencana alam yang dapat dicegah.	C3	14
15.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menyimpulkan bencana yang terjadi karena pergeseran kerak bumi.	C2	15
16.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan macam-macam gelombang air laut.	C3	16
17.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merincikan penyebab gempa bumi vulkanik.	C5	17
18.	Peristiwa Alam	Peserta didik didik mampu menemukan tindakan pencegahan banjir.	C5	18
19.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merangkum bencana alam yang disebabkan oleh pengundulan hutan.	C5	19
20.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memahami jenis-jenis angin.	C2	20

F. Definisi Oprasional Variabel

Dalam kegiatan penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel X dan variabel Y.

1. Variabel Bebas /independen (X)

Variabel bebas/independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel. variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode *kooperative* (TGT) berbantuan media *Spin The Wheel*.

2. Variabel dependen atau terikat (Y)

Variabel dependen/terikat ialah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat/dependen (Y) adalah hasil belajar siswa.

G. Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas digunakan untuk menunjukkan tingkatan kevalidan suatu instrument. Rumus yang digunakan validitas sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r : koefisien korelasi Pearson
- N : banyak pasangan nilai X dan Y
- $\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y
- $\sum X$: jumlah nilai X
- $\sum Y$: jumlah nilai Y

- $\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5% yaitu:

Jika $r_{xy} >$, maka soal dinyatakan valid

Jika $r_{xy} <$, maka soal dinyatakan tidak valid

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas V SDN 17 Rejang Lebong Hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil r hitung $>$ r tabel (Sig. 0,05). Untuk menentukan r tabel dapat dilihat pada tabel r product moment dengan jumlah data (N) = 25 Berdasarkan tabel r product moment pada signifikansi 5% diketahui r tabel sebesar 0,398. Sehingga pada tabel 3.4 ditetapkan bahwa masing-masing dari 20 soal pertanyaan pilihan ganda dikatakan valid.

Tabel 3. 4 Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal

No	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,398	0,738	Valid
2	0,398	0,700	Valid
3	0,398	0,503	Valid
4	0,398	0,448	Valid
5	0,398	0,750	Valid
6	0,398	0,550	Valid
7	0,398	0,596	Valid
8	0,398	0,755	Valid
9	0,398	0,799	Valid
10	0,398	0,750	Valid
11	0,398	0,608	Valid
12	0,398	0,550	Valid
13	0,398	0,651	Valid
14	0,398	0,784	Valid
15	0,398	0,833	Valid
16	0,398	0,625	Valid
17	0,398	0,790	Valid
18	0,398	0,550	Valid
19	0,398	0,750	Valid
20	0,398	0,418	Valid

2. Validitas Konstruk

Validitas Konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan objek yang akan teliti, diamati dan diukur. Peneliti beralih kepada ahli/ verifikator yaitu pengajar mata kuliah IPA **Yosi Yulizah, M.Pd.I.** Validator bertugas untuk menilai dan memberi masukan terhadap instrumen yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Validator dalam penelitian ini yaitu:

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Yosi Yulizah, M. Pd. I	Validator

3. Revisi Berdasarkan Masukan Validator

Instrumen penelitian yang disiapkan dengan lembar verifikasi diberikan kepada ahli/verifikator untuk mengoreksi, memberi masukan dan evaluasi. Selain itu, hasilnya menjadi pedoman untuk perbaikan peralatan dan dapat digunakan untuk dibagikan kepada siswa yang mengukur tes hasil belajar. Masukan validator diberikan berupa sejumlah soal dan pilihan soal yang akan diujikan oleh siswa. Skor yang terdapat pada lembar validasi menggunakan skala 1 sampai dengan 5, dengan keterangan yaitu:

- 1 Tidak layak
- 2 Kurang layak
- 3 Cukup layak
- 4 Layak
- 5 Sangat layak

Dari skor ini, indeks Aiken dihitung untuk dapat menentukan validitas isi dalam instrumen penelitian. Instrumen pertama terdiri dari 25 pertanyaan, 5

pertanyaan tidak tersedia, dan pertanyaan lainnya divalidasi. Pertanyaan yang digunakan dalam survei terdiri dari 20 pertanyaan.

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dianggap sudah cukup baik. Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20. Rumus tersebut adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

V_t = varians total

P = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1-p$)

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas KR lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$). Dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan aplikasi SPSS tipe 26. Didapatkan hasilz

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
750	20

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,750 dari 20 item soal. Karena nilai $KR > 0,70$ atau $0,750 > 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

5. Uji Taraf Kesukaran

Arikunto menyatakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :

antara 0,01 sampai dengan 0,03 : sukar

antara 0,30 sampai dengan 0,70 : sedang

antara 0,70 sampai dengan 1.00 : mudah

Pada tabel 3.6 jumlah seluruh 20 item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 1 butir soal kategori sukar, 11 (1,2,3,4,5,6,10,12,15,18,20) butir soal kategori sedang dan 8 (8,9,11,13,14,16,17,19) butir soal kategori mudah.

Tabel 3. 6 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran

No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	0,63	Sedang
2	0,60	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,43	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,57	Sedang
7	0,39	Sukar
8	0,72	Mudah
9	0,80	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,88	Mudah
12	0,57	Sedang
13	0,81	Mudah
14	0,83	Mudah
15	0,47	Sedang
16	0,71	Mudah
17	0,77	Mudah
18	0,57	Sedang
19	0,90	Mudah
20	0,60	Sedang

6. Uji Daya Beda

Uji daya beda soal dilakukan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan peserta didik dalam kelompok yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. Sebelum dilakukan uji daya beda, dilakukan pengurutan data berdasarkan skor yang di peroleh peserta didik dari nilai tertinggi sampai nilai terenda. Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai.

Dibawah ini rumus yang digunakan untuk memperoleh indeks daya beda merujuk pada.⁹⁷

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = indeks daya beda

BA = banyaknya peserta tes kelompok atas menjawab benar

BB = banyaknya peserta tes kelompok bawah menjawab benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal merujuk pada (Arikunto, 2006) seperti pada

Tabel 3.7 berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
D < 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71- 1,00	Sangat Baik

Daya Pembeda yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah daya pembeda minimal kriteria cukup. Dari hasil tabel 3.8 jumlah seluruh 20 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun, 1 butir soal kategori cukup, 10 butir soal kategori baik dan 9 butir soal kategori baik sekali

⁹⁷ Daryanto. "Evaluasi Pendidikan". (Jakarta: Rhineka Cipta, 2010) h.186

Tabel 3.8 Hasil Hitung Daya Pembeda

Butir Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	0,738	Sangat baik
2	0,700	Baik
3	0,503	Baik
4	0,448	Baik
5	0,750	Sangat baik
6	0,550	Baik
7	0,596	Baik
8	0,755	Sangat baik
9	0,799	Sangat baik
10	0,750	Sangat baik
11	0,608	Baik
12	0,550	Baik
13	0,651	Baik
14	0,784	Sangat baik
15	0,784	Cukup
16	0,833	Sangat baik
17	0,790	Sangat baik
18	0,550	Baik
19	0,750	Sangat baik
20	0,418	Baik

H. Teknik Analisi Data**1. Uji persyaratan**

a. Uji Normalitas

Uji normalisasi mempunyai tujuan yaitu untuk dapat mengetahui data yang normal dan untuk membuktikan data penelitian normal atau tidak normal. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji normalitas adalah rumus Chi Kuadrat (hitung), atau data dihitung dengan SPSS 26 yaitu sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k (f_o - f_e)^2 f_e$$

Keterangan:

X^2 = uji chi kuadrat

F_0 = Data frekuensi diperoleh dari sampel X

F_e = Frekuensi di popolasi

Dengan kriteria pengujian :

$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, Maka nilai berdistribusi data normal, jika

$X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, Maka nilai berdistribusi data tidak normal.

Dengan keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikan lebih $< 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas untuk mengetahui apakah nilai dari *pre-test* dan juga *post-test* berdistribusi homogen atau tidak, pengujian juga

bisa dilakukan menggunakan varian atau uji F dengan memakai rumus yaitu, sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}}$$

Keterangan:

F= Nilai F hitung

s_1^2 = Nilai Varian terbesar

s_2^2 = Nilai Varian terkecil

kriteria pengujian:

Jika Fhitung \geq dari Ftabel, maka tidak homogen

Jika Fhitung \leq dari Ftabel, maka homogen

Kemudian penulis juga mengolah data dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for Sosial Sciences* (SPSS) versi 26. Untuk menguji homogenitas data, dengan kriteria sebagai berikut: Jika nilai signifikan lebih $>$ dari 0,05 maka data Homogen. Jika nilai signifikan lebih $<$ dari 0,05 maka data tidak Homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest. Pengolahan data dengan uji-t sampel berpasangan biasanya digunakan dalam penelitian yang menggunakan satu kelompok desain pretest dan posttest.

Berikut adalah rumus uji *paired sampel t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

x_1 = rata-rata sampel 1

x_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 2 Rejang Lebong

SDN 10 Rejang Lebong berdiri pada tanggal 1 Agustus 1967, tahun pengesahan SDN 10 Rejang Lebong 1868. Sekolah Dasar milik pemerintah berada di Jl. Basuki Rahmat No.23, Dwi Tunggal, Curup, Kabupaten Rejang Lebong yang berakreditasi A. Dalam catatan sejarahnya, beberapa tahun setelah SDN 10 Rejang Lebong berdiri untuk mewujudkan tujuannya. Menyiapkan sumber daya manusia yang berbudaya, cerdas, terampil dan pekerti yang luhur, membudayakan sikap, sapa, salam, senyum, sopan, santun, mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik, mengupayakan sekolah yang indah, asri dan aman, menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah untuk kemandirian sekolah.

Pada saat ini SDN 10 Rejang Lebong berusaha menjadi lembaga pendidikan yang terdepan dalam memberikan pelayanan prima kepada masyarakat di sekitarnya. Pada tahun 2020-2021 sarana dan prasarana yang ada pada SDN 10 Rejang Lebong memiliki lokal yang berjumlah enam ruangan (kelas 1 sampai kelas 6), UKS, kantin, dan tempat shalat, ruangan peralatan olahraga, dan perpustakaan serta ruangan guru yang lengkap dengan ruangan kepala sekolah, ruangan TU. Di sekolah SDN 10 Rejang

Lebong juga memiliki wc dan juga memiliki buku-buku untuk bahan belajar mengajar.

Beberapa tahun dari berdirinya SDN 10 Rejang Lebong sangat memiliki perubahan, awalnya memakai kurikulum KTSP dan sekarang SDN 10 Rejang Lebong sudah menerapkan kurikulum K13 dimana siswa di tuntut lebih aktif dari guru. Di SDN 10 Rejang Lebong ini. Banyak harapan dari guru-guru terhadap SDN 10 Rejang Lebong untuk mewujudkan lembaga yang berkualitas dan terdepan untuk masa depan.

2. Visi SD Negeri 02 Rejang Lebong

1. Visi

Santun dalam budaya, unggul dalam imtaq dan iptek, serta peduli lingkungan.

2. Misi

- a. Menyiapkan sumber daya manusi yang berbudaya, cerdas, terampil dan pekerti yang luhur.
- b. Membudayakan sikap, sapa, salam, senyum, sopan, santun.
- c. Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik.
- d. Mengupayakan sekolah yang indah, asri dan aman.
- e. Menerapkan menejemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah untuk kemandirian sekolah (MBS)

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Rejang Lebong, menggunakan metode penelitian Pre-Eksperimental dengan desain *One Grup Pretest Posttest*. Sampel dalam penelitian yaitu 25 siswa dikelas V yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT berbantuan *media Spin The Wheel*.

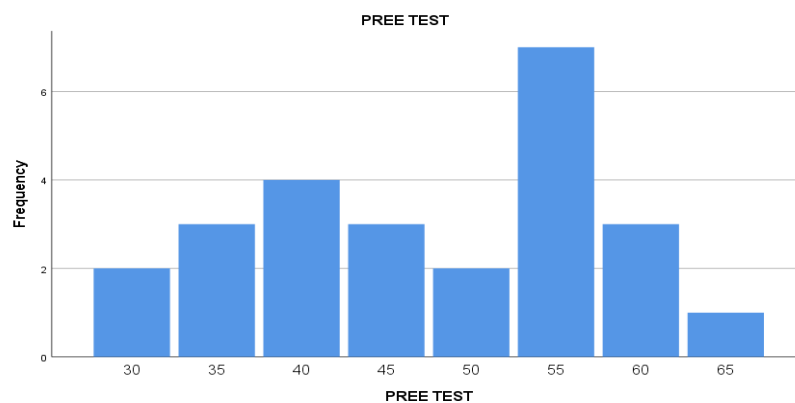
1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT berbantuan *media Spin The Wheel* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong

Sebelum diberi perlakuan, siswa diberikan *Pretest* (tes awal). *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dengan soal sebanyak 20 soal pilihan ganda pelajaran IPA pada materi peristiwa alam.

Tabel 4. 1 Hasil Nilai *Pretest*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>
1	AJF	60
2	AMA	55
3	ANF	60
4	CLD	65
5	DD	45
6	DMA	45
7	DP	45
8	DA	55
9	DPR	40
10	DL	55
11	FNZ	55
12	FKA	50
13	KMA	35
14	KS	55
15	KPA	35
16	LSB	40
17	MA	30
18	MF	40
19	NPW	30
20	NLB	35

21	PTA	40
22	RMI	55
23	R	60
24	SNP	55
25	TPA	50
	Rata-rata	49,4



Grafik 4. 2 Nilai *Pretset*

Berdasarkan tabel 4.1 dan grafik 4.2 maka didapatkan hasil Nilai terkecil dan nilai terbesar pada nilai pretest yaitu:

Tabel 4. 3 Hasil Belajar Nilai

No	Keterangan	<i>Pre Test</i>
1	Nilai Terendah	30
2	Nilai Tertinggi	65
	Rata – Rata	46,4

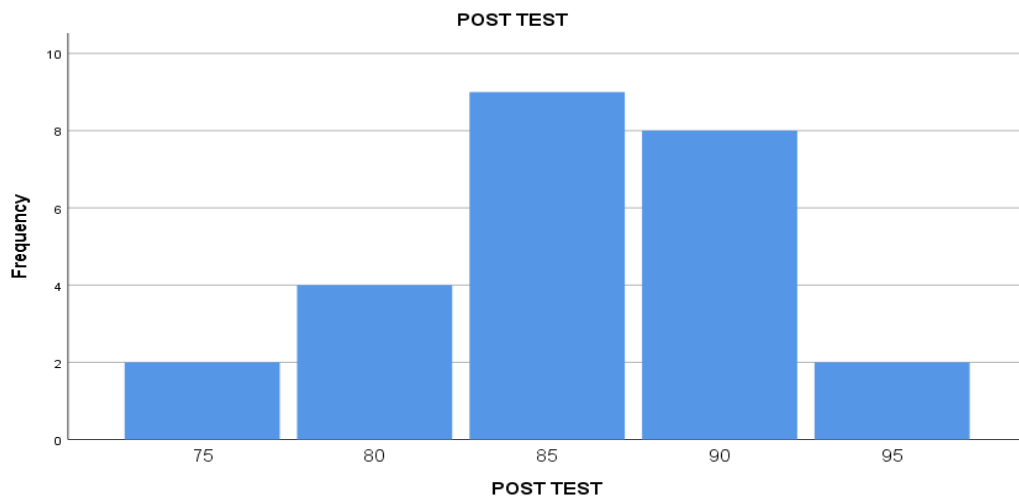
Dari tabel 4.3 diperoleh nilai pretest dengan nilai terkecil 30, nilai terbesar 65 dengan nilai rata-rata 46,4. Kriteria kelulusan maksimum (KKM) yaitu 60, siswa yang mendapat nilai KKM sebanyak 4 orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 siswa.

7. Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT melalui media *Spin The Wheel* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong

Setelah memberikan *Pretest*, langkah berikutnya yaitu memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel*. Diberikan saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu memberikan *posttest* (tes akhir) untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa. Diperoleh hasil nilai *Post-Test* sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Nilai *PostTest*

No	Nama	Nilai Pretest
1	AJF	80
2	AMA	90
3	ANF	85
4	CLD	90
5	DD	85
6	DMA	90
7	DP	90
8	DA	95
9	DPR	90
10	DL	85
11	FNZ	95
12	FKA	90
13	KMA	80
14	KS	85
15	KPA	80
16	LSB	85
17	MA	85
18	MF	90
19	NPW	80
20	NLB	85
21	PTA	95
22	RMI	95
23	R	90
24	SNP	90
25	TPA	85
	Rata-rata	87,6



Grafik 4. 5 Nilai *Posttest*

Berdasarkan tabel 4.4 dan grafik 4.5 maka didapatkan hasil Nilai terkecil dan nilai terbesar pada nilai posttest yaitu:

Tabel 4. 6 Hasil Belajar Nilai

No	Keterangan	<i>PostTest</i>
1	Nilai Terendah	75
2	Nilai Tertinggi	95
Rata – Rata		87,6

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa terdapat peningkatan dikelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel*. Setelah diberi perlakuan (*PostTes*) dengan diterapkan model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT berbantuan media *Spin The Wheel* nilai terkecil 75 dan nilai terbesar 95 dengan diperoleh nilai rata-rata 87,6.

3. Pengaruh model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT melalui media *Spin The Wheel* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 10 Rejang Lebong

Setelah diberikan pretest dan posttest, langkah selanjutnya adalah mengetahui apakah model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT melalui media *Spin The Wheel*

berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V, Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Berdasarkan uji analisis normalitas didapatkan hasil seperti berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.31492744
Most Extreme Differences	Absolute	.150
	Positive	.095
	Negative	-.150
Test Statistic		.150
Asymp. Sig. (2-tailed)		.148 ^c

Berdasarkan tabel 4.7 uji Kolmogorov Smirnov Test memperoleh signifikan hasil belajar siswa kelas IV dengan nilai sebesar 0,148 memiliki nilai hasil belajar

(sig) lebih besar dari 0,05 maka tabel nilai tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 26, hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pree test	Based on Mean	.982	4	20	.439
	Based on Median	.581	4	20	.680
	Based on Median and with adjusted df	.581	4	14.738	.681
	Based on trimmed mean	.958	4	20	.452

Dari tabel 4.8 diperoleh nilai *Pretest* dan *Posttest* diketahui nilai signifikansi sebesar 0,452. Dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari kriteria yang digunakan yaitu 0,05, jadi dari uji yang dilakukan tersebut yang menunjukkan bahwa nilai hasil *Pre-test* dan *Posttest* dinyatakan berdistribusi homogen (Sama).

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model *kooperative* tipe TGT melalui media *spin the wheel* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA di SD Negeri 10 Rejang Lebong. Hasil uji tersebut ditunjukkan pada tabel hasil uji *paired sample test*.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest-PostTest	-38.2000	11.07550	2.21510	-42.77174	-33.62826	-17.245	24	.000

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan signifikansi (*2 tailed*) = 0,00 ≤ 0,05 sesuai dengan kriteria uji t tes jika signifikansi (*2 tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H₀ ditolak H_a diterima.

Nilai t pada tabel 4.9 menjelaskan bahwa nilai $t_{hitung} = 17.245$ dengan $n = 25$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1.708$ untuk $n = 25$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 17.245 \geq t_{tabel} = 1,697$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada gambar 4.5 dapat diketahui H_a diterima H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Kooperative* tipe TGT melalui media *Spin The Wheel* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *kooperative* (TGT) melalui media *spin the wheel* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 10 Lebong. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Norhayati Endah, menyatakan penggunaan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media

gambar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan pada pelajaran IPA di SDN 03 Bringin.⁹⁸

Hal ini dikarenakan *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran *kooperatif* yang kongkrit dan menarik serta dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, sehingga memungkinkan setiap siswa untuk memahami materi yang diajarkan dalam bentuk suatu permainan. Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota – anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing–masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan.⁹⁹ Dan juga penelitian yang dilakukan , menyebutkan beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model *kooperatif* tipe TGT yaitu 1) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang dimiliki perorangan, 2) Anggota kelompok akan termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain, 3) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil, 4) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain. Berdasarkan keuntungan tersebut penerapan model *kooperatif* tipe TGT

⁹⁸ Norhayati Endah, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.2 (2017), 96.

⁹⁹ Arief Aulia Rahman and Hotmaria Menanti, 'Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Dengan Team Game Tournament (Tgt) Di Sd Islam Khalifah', *Jurnal Bina Gogik*, 2.1 (2015), 38–48.

diperkirakan mampu meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.¹⁰⁰

Siti Sulhayati, menyatakan *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran *kooperatif*, yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab. TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik.¹⁰¹

Dalam model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak

¹⁰⁰ Erlinda.

¹⁰¹ Siti Sulhiyati, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Paedagoria / FKIP UMMat*, 10.1 (2019), 20.

boleh ditinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinanya. Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif atau upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada bidang studi IPA ataupun bidang studi yang lain.¹⁰²

Hal itu pula sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Depi Pirhamdani, 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *kooperatif* model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan tanggung jawab. Untuk itu, dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada saat proses belajar, diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan.¹⁰³

Penelitian lain oleh Amran, menyatakan alasan dianjurkannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), yakni: Pertama, pembelajaran *kooperatif* tipe TGT merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang

¹⁰² Dede Kurniawan Adiputra and Yadi Heryadi, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5.2 (2021), 104–9.

¹⁰³ Prihamdani, Haerudin, and Apriselya.

mengandung unsur permainan, kedua, siswa dapat belajar lebih rileks disamping dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama, serta dapat menumbuhkan persaingan sehat dalam keterlibatan belajar, ketiga, siswa yang kurang mengerti materi dapat belajar dari siswa yang telah paham dalam kelompok-kelompoknya, keempat, pengetahuan siswa akan bertambah dengan permainan (turnamen) pada saat proses pembelajaran.¹⁰⁴

Team Games Tournament (TGT) memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, karena dalam kelas *kooperatif* diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berinteraksi secara aktif, (b) Meningkatkan rasa percaya diri, (c) Mengurangi perilaku mengganggu terhadap sesama siswa saat pembelajaran berlangsung, (d) Meningkatkan motivasi belajar, (e) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi sesama siswa dan antara siswa dengan guru, (f) Dalam kelas *kooperatif* pelajar dapat menelaah sebuah materi atau pokok bahasan, mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri, kerja sama yang terjadi antar siswa, maupun siswa dengan guru membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.¹⁰⁵

Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Syaripudin dkk, menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD, dengan menggunakan metode TGT

¹⁰⁴ Amran Yahya and Nur Wahidah Bakri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Aplikasi QR Code Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5.01 (2019), 90.

¹⁰⁵ Ni Kd Dewiyanti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2018), 29–37.

Aktivitas siswa dan guru menjadi lebih beragam. Aktivitas siswa meliputi mendengarkan penjelasan dari guru, berdiskusi dengan kelompok, mengerjakan LKK, mereview materi pelajaran bersama kelompok, melakukan *games* akademik yang berupa kuis seputar materi yang telah dipelajari, melakukan *tournament* atau pertandingan akademik antar kelompok untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan, serta mengerjakan soal evaluasi.¹⁰⁶

Oleh karena itu, penelitian ini menyatakan model pembelajaran TGT yaitu siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator yang baik bagi peserta didik serta dapat menerapkan peraturan dalam berkompetisi di kelas sebaik mungkin, sehingga memberikan kesempatan untuk siswa saling mengenal lebih dalam mengenai teman-temannya di kelas dan menuntun siswa untuk berpikir secara kritis serta keterampilan yang kreatif.¹⁰⁷ Kemudian menurut, menyatakan Model TGT tidak hanya membuat siswa yang berkemampuan tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota

¹⁰⁶ Mulyani, Djumhana.

¹⁰⁷ Nur Endah Hikmah Fauziah and Indri Anugraheni, 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 850–60.

kelompoknya. Selain itu, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.¹⁰⁸

Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT ini model pembelajaran ini merupakan pemindahan pengetahuan secara langsung oleh guru kepada peserta didik secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Pada penelitian ini ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil evaluasi dan unjuk kerja siswa yang lebih baik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar aspek afektif, hasil antara angket kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif. Saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar matematika karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Guru hendaknya mengaitkan materi pelajaran dengan masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa secara nyata. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan alat peraga untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi pelajaran.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, and Raehanah -, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga', *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15.2 (2021), 2840–48.

¹⁰⁹ Jurnal Cakrawala, Pendas Vol, and Edisi Januari, 3.1 (2017), 1–5.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Fitri menyatakan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* atau dapat juga diartikan sebagai turnamen antar tim atau pertandingan antar tim, karena di dalamnya terdapat unsur permainan, pemahaman karakter, situasi, partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta kerja sama dan rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga persaingan yang sehat. Team Game Tournament sendiri salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ruas yang berbeda. Guru menyajikan materi, siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam penelitian ini bahwa penerapan pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hal ini terbukti karena pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa melaksanakan permainan dalam bentuk turnamen. Permainan dalam bentuk turnamen ini terbukti sangat dikuasai oleh siswa dan selalu ditunggu oleh siswa pada setiap pertemuan. Siswa juga diajarkan untuk bersaing secara sehat dalam kelas tersebut untuk menjadikan kelompok belajar mereka sebagai kelompok super.¹¹⁰

Penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*), baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas. Hasil rata-rata dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap

¹¹⁰ Yenni Fitra Surya, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2018), 154–63.

siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) baik dari segi motivasi siswa, keefektifan dalam pembelajaran, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa. Dan penelitian ini juga mendapatkan hasil analisis penelitian bahwa model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.¹¹¹

Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar, dalam proses belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya games dan turnamen dalam proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias siswa untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan siswa semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan.¹¹²

Sejalan dengan penelitian Erna Sofian, bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu

¹¹¹ Adiputra and Heryadi.

¹¹² Rahman and Menanti.

konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dikembangkan dengan memperhatikan beberapa hal, seperti Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.¹¹³

TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan, pada pembelajaran TGT dapat belajar menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, serta berusaha memberikan kontribusi prestasi yang baik dalam kelompoknya siswa-siswa lain yang berbeda. Karakteristik TGT yang berkelompok, bermain, dan bertanding dapat memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain dengan mengembangkan sikap kerja sama, sportif, dan tanggung jawab. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa peserta didik yang dibelajarkan dengan TGT mendapat hasil belajar kognitif yang lebih baik/meningkat. Melalui langkah-langkah TGT seperti penyajian materi oleh guru kemudian kerja tim, game,

¹¹³ ERNA SOFYAN, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi', *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2.2 (2022), 227–37.

turnamen dan penghargaan, peserta didik dapat belajar sambil bermain serta dapat meningkatkan hasil belajar. TGT juga dapat mengembangkan sikap sosial dengan baik.¹¹⁴

Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams- Games-Tournament* (TGT), karena pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran, dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok, sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Keunggulan lain dari model pembelajaran ini adalah dalam proses pembelajaran menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk "turnamen". Turnamen Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, dapat bekerjasama serta memiliki kemampuan dalam berkompetisi. Penelitian ini menatakan bahwa, hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).¹¹⁵

Penelitian yang dilakukan Tri Hita Karana menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (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

¹¹⁴Sri dwi *Belajar Kognitif and others*, 'Jurnal Basicedu', 3.1 (2019), 83–91.

¹¹⁵Devries dan Slavin dalam Alkrismanto, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika', *Jurnal IKA*, 4.2 (2004), 54–72.

sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Dalam model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 sampai 6 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *kooperatif* model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran pada model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Dalam pengalaman belajar ini, peserta didik diberikan kesempatan membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan dalam proses belajar mengajar.¹¹⁶

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan.. Pembelajaran *kooperatif* dilaksanakan secara kumpulan kecil supaya peserta didik dapat bekerjasama dalam kumpulan untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan pelbagai kemahiran sosial. Pada dasarnya, pembelajaran *kooperatif* melibatkan

¹¹⁶ Yunita and Trisiantari.

pelajar bekerjasama dalam mencapai satu- satu objektif pembelajaran Dalam proses pembelajaran. Dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran PKN Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara¹¹⁷

Berdasarkan hasil analisis nilai t_{hitung} dalam penelitian ini ialah 17.245 dengan $n = 25$ sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 25$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 1.708, dengan demikian nilai $t_{hitung} = 17.245 \geq t_{tabel} = 1.708$ data penelitian pada tabel 4.9 dapat diketahui H_a diterima dan H_0 ditolak

¹¹⁷ Sulistyو.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan penulis tentang Pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong, dapat disimpulkan bahwa pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel* terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 10 Rejang Lebong. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis uji t-test (*paired sampel t-Test*) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai $t_{hitung} = 17.245 > t_{tabel} = 1,708$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT berbantuan media *spin the wheel*.
2. Diharapkan kepada siswa SDN 2 Rejang Lebong agar dapat meningkatkan hasil belajar.

L

A

M

P


I

R

A

N

Berita Acara Seminar Proposal

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 38119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

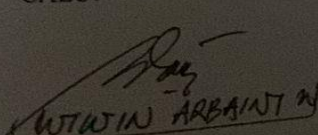
PADA HARI INI Senin JAM 09.00 TANGGAL 30 TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

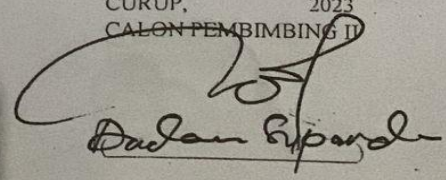
NAMA : Desi Ratna Sari
NIM : 19091039
PRODI : Pami
SEMESTER : ?
JUDUL PROPOSAL : Tantangan mahasiswa ppi prodi pami angkatan
5 tahun 2019 terhadap penerapan kurikulum
Nerdeka di Suku ra Reang Lebong.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-
KAN BAHWA :


1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Metode cooperative for C team
games tournament dengan media spin the
wheel untuk meningkatkan hasil belajar
siswa di SDN 10 Reang Lebong
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI
BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN
PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING I

Wtwin Arbaini

CALON PEMBIMBING II

Dadan Hidayat

Surat Izin Melaksanakan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 10 REJANG LEBONG
Jln. Basuki Rahmat, Dwi Tunggal Kec. Curup – 39112 Kab. Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 330/ DS/ SDN10/ RL/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agustian, S.Pd. M.Pd.
NIP : 197208211993071001
Pangkat Golongan : Pembina IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

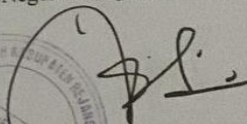
Dengan ini mengizinkan melaksanakan penelitian kepada :


Nama : Desi Ratna Sari
NIM : 19591039
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : PGMI
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
Judul Penelitian : **Pengaruh metode pembelajaran cooperative (TGT) melalui media spin the wheel terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 10 Rejang Lebong**
Lokasi Penelitian : SD Negeri 10 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 29 Maret 2023 – 29 Juni 2023

Demikian surat izin ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Curup, 31 Mei 2023

Kepala Sekolah
SD Negeri 10 Rejang Lebong


Agustian, S.Pd. M.Pd
NIP. 19720821 199307 1 001



Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 10 REJANG LEBONG
Jln. Basuki Rahmat, Dwi Tunggal Kec. Curup – 39112 Kab. Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ 730/ DS/ SDN10/ RL/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AGUSTIAN, S.Pd.M.Pd
Nip : 197208211993071001
Pangkat gol : Pembina TK.I IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

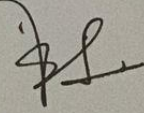
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DESI RATNA SARI
NIM : 19591039
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : PGMI
Univeritas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 10 Rejang Lebong terhitung mulai tanggal 30 Maret 2023 sampai 31 Mei 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh metode pembelajaran cooperative (TGT) melalui media spin the wheel terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 10 Rejang Lebong”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya


Curup, 31 Mei 2023
Kepala Sekolah
SD Negeri 10 Rejang Lebong

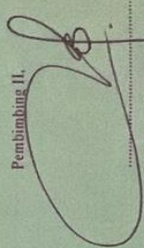

Agusrian, S.Pd.M.Pd
NIP. 19720821 199307 1 001

Kartu Bimbingan

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI	
NAMA	Desi Ratna Sari
NIM	19591039
FAKULTAS/PRODI	Tarbiyah / Pendidikan
PEMBIMBING I	Wiwun arbanu, W. M.Pd
PEMBIMBING II	Badan Separdan, M. Batech
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Metode Cooperative (Met) Melalui Media Spin the Wheel Terhadap Hasil Belajar IPA di Riang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I:  NIP. 197210092003122003

Pembimbing II:  NIP. 198804032015031009

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI	
NAMA	
NIM	
FAKULTAS/PRODI	
PEMBIMBING I	
PEMBIMBING II	
JUDUL SKRIPSI	

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.

**KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)
ILMU PENGETAHUAN ALAM SEMESTER II
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Sekolah : SD Negeri 10 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : V/II
Alokasi : 60 menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)

NO	Materi	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menganalisis kegiatan manusia yang menyebabkan terjadinya banjir.	C4	1
2.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menentukan macam-macam gempa yang dapat menimbulkan tsunami.	C3	2
3.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan peristiwa alam yang disebabkan oleh manusia.	C3	3
4.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengetahui penyebab gempa vulkanik.	C2	4
5.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengklasifikasikan dampak buruk dari penebangan liar.	C3	5
6.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menelaah istilah penanaman kembali hutan yang sudah ditebang.	C4	6
7.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memperjelas penyebab banjir di kota.	C5	7
8.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merincikan cara untuk mengatasi terjadinya banjir.	C5	8
9.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menganalisis dampak dari pengundulan hutan.	C3	9
10.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengemukakan terjadinya gempa bumi.	C4	10
11.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memahami dampak negatif dari tsunami.	C2	11
12.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memperjelas pengertian gempa bumi tektonik.	C5	12
13.	Peristiwa Alam	Peserta didik dapat menganalisis istilah air laut meluap ke darat.	C4	13
14.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan bencana alam yang dapat dicegah.	C3	14
15.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu menyimpulkan bencana yang terjadi karena pergeseran kerak bumi.	C2	15

16.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu mengelompokkan macam-macam gelombang air laut.	C3	16
17.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merincikan penyebab gempa bumi vulkanik.	C5	17
18.	Peristiwa Alam	Peserta didik didik mampu menemukan tindakan pencegahan banjir.	C5	18
19.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu merangkum bencana alam yang disebabkan oleh pengundulan hutan.	C5	19
20.	Peristiwa Alam	Peserta didik mampu memahami jenis-jenis angin.	C2	20

LEMBAR SOAL PRETEST DAN POSTTEST

EVALUASI

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

1. Apa kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terjadinya banjir adalah....
 - a. Membuang sampah pada tempatnya
 - b. Membuang sampah di sungai
 - c. Mencuci baju di sungai
 - d. Membersihkan sampah di parit
2. Gempa yang dapat menimbulkan tsunami adalah....
 - a. Gempa oleh letusan gunung
 - b. Gempa laut
 - c. Gempa vulkanik
 - d. Gempa daratan
3. Apa peristiwa alam yang bukan disebabkan oleh campur tangan manusia, ...
 - a. Kekeringan
 - b. Gunung meletus
 - c. Banjir
 - d. Tanah longsor
4. Bagaimana gempa vulkanik bisa terjadi....
 - a. Pergeseran kerak bumi
 - b. Letusan gunung api
 - c. Gerakan di bawah laut
 - d. Pergerakan inti bumi
5. Apa akibat buruk yang ditimbulkan oleh penebangan hutan secara liar adalah....
 - a. Tersedia air bersih
 - b. Banyak tersedia kayu
 - c. Harga kayu murah
 - d. Terjadi tanah longsor
6. Apa sebutan dari Penanaman kembali hutan yang sudah ditebang ..
 - a. Reboisasi
 - b. Tebang pilih
 - c. Tsunami
 - d. Ekosistem
7. Banjir yang terjadi di kota-kota besar umumnya disebabkan oleh....
 - a. Penggundulan hutan
 - b. Meluapnya air laut
 - c. Tidak memiliki saluran air

- d. Berkurangnya daerah resapan air
8. Bagaimana mencegah terjadinya banjir adalah....
- a. Menebang pepohonan yang ada di hutan secara liar
 - b. Mengadakan penghijauan di lahan–lahan yang kosong
 - c. Membuang sampah di sungai
 - d. Menebang pohon yang ada di pinggir jalan
9. Berikut ini dampak yang terjadi akibat penggundulan hutan, kecuali....
- a. Erosi
 - b. Tsunami
 - c. Banjir
 - d. Kekeringan
10. Yang dapat menyebabkan terjadinya gempa bumi adalah....
- a. Banjir
 - b. Letusan gunung
 - c. Topan
 - d. Kekeringan
11. Dampak negatif dari Tsunami berikut ini, kecuali....
- a. Korban jiwa
 - b. Pencemaran air asin lahan pertanian
 - c. Rusaknya bangunan
 - d. Banyak ikan yang dapat ditangkap didaratan
12. Apa yang dimaksud dengan gempa bumi tektonik....
- a. Gempa bumi yang terjadi akibat aktifitas tektonik
 - b. Gempa bumi yang terjadi akibat aktifitas magma dalam gunung berapi
 - c. Gempa bumi yang terjadi akibat runtuhnya tanah atau batuan karna pengaruh kondisi yang curam dan rapuh
 - d. Gempa bumi akibat tumbukan meteor atau asteroid yang jatuh kebumi
13. Peristiwa alam yang terjadi karena meluapnya air laut kedarat disebut....
- a. Erosi
 - b. Abrasi
 - c. Tsunami
 - d. Banjir
14. Kelompok bencana alam yang dapat kita cegah yaitu....
- a. Banjir dan gunung meletus
 - b. Gempa bumi dan tanah longsor
 - c. Banjir dan tanah longsor
 - d. Puting beliung dan gunung meletus
15. Adanya pergeseran kerak bumi dapat menyebabkan terjadinya bencana...

- a. Tanah longsor
 - b. Gempa bumi vulkanik
 - c. Gempa bumi tektonik
 - d. Angin puting beliung
16. Apa sebutan gelombang air laut yang sangat besar. Saat terjadi gempa bumi didasar laut....
- a. Episentrum c. Vulkanik
 - b. Tsunami d. Tektonik
17. Apa penyebab Gempa bumi vulkanik
- a. Bergesernya kerak bumi c. Letusan gunung api
 - b. Tanah longsor d. Getaran permukaan bumi
18. Bagaimana Tindakan yang benar untuk mencegah banjir yaitu....
- a. Membuang sampah di sungai
 - b. Mendirikan bangunan di tepi sungai
 - c. Menebangi pohon-pohon yang tidak berguna
 - d. Melakukan reboisasi
19. Apa Bencana alam yang disebabkan oleh adanya penggundulan hutan.....
- a. Gempa bumi dan tsunami
 - b. Gunung meletus dan banjir
 - c. Banjir dan tanah longsor
 - d. Angin puting beliung dan tsunami
20. Apa nama Angin kencang yang bergerak memutar dinamakan angin.....
- a. Puting bliung
 - b. Topan
 - c. Laut
 - d. Darat
- nda disekitar pantai

Analisis Butir Soal

RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	TOTAL
1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	13
2	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10
3	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	9
4	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	14
5	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	15
6	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	12
7	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	19
9	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	20
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20
12	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	9
13	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6
14	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
15	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	12
16	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	7
17	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
18	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	12
19	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8
20	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	17

Uji Validitas Soal

Correlations		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	BKOR	
P1	Pearson Correlation	1	.649	0.196	0.107	.636	-.526	.649	.386	.484	.636	.870	-.526	.675	.731	0.157	.791	.434	-.526	.636	0.085	-.623	.386	-.039	-.028	0.208	.738	
	Big (2-tailed)		0.000	0.300	0.574	0.000	0.003	0.000	0.035	0.007	0.000	0.000	0.003	0.000	0.000	0.407	0.000	0.016	0.003	0.000	0.656	0.000	0.035	0.067	0.109	0.271	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.649	1	0.144	0.165	.722	-.577	.583	.439	.544	.722	.659	-.577	.600	.798	0.082	.722	0.365	-.577	.722	0.028	-.544	.439	-.389	-.030	0.138	.700	
	Big (2-tailed)	0.000		0.447	0.384	0.000	0.001	0.001	0.015	0.002	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000	0.667	0.000	0.065	0.001	0.000	0.884	0.002	0.015	0.034	0.084	0.473	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	0.196	0.144	1	0.190	0.250	-.619	0.000	0.333	.424	0.250	0.095	-.619	0.331	0.238	0.094	.433	.520	-.619	0.250	.433	-.028	0.333	-.034	-.027	-.424	.503	
	Big (2-tailed)	0.300	0.447		0.314	0.183	0.314	1.000	0.072	0.019	0.183	0.617	0.314	0.074	0.206	0.619	0.017	0.003	0.314	0.183	0.017	0.130	0.072	0.447	0.138	0.019	0.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	0.107	0.165	0.190	1	0.048	-.032	0.302	.593	.471	0.048	-.050	-.032	0.279	0.357	.895	0.165	.396	-.331	0.048	0.027	-.020	.993	-.796	-.449	-.740	.448	
	Big (2-tailed)	0.574	0.384	0.314		0.803	0.883	0.105	0.001	0.009	0.803	0.794	0.883	0.136	0.052	0.000	0.384	0.031	0.083	0.803	0.885	0.285	0.001	0.000	0.013	0.000	0.013	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.636	.722	0.250	0.048	1	-.618	.577	0.333	.424	1.000	.523	-.618	.756	.666	-.047	.866	.520	-.618	1.000	0.289	-.707	0.333	-.039	-.027	0.283	.750	
	Big (2-tailed)	0.000	0.000	0.183	0.803		0.000	0.001	0.072	0.019	0.000	0.003	0.000	0.000	0.000	0.804	0.000	0.003	0.000	0.000	0.122	0.000	0.072	0.122	0.138	0.130	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	-.526	-.577	-.619	-.032	-.618	1	-.577	-.457	-.606	-.618	-.357	1.000	-.818	-.629	-.026	-.714	-.530	1.000	-.618	-.302	-.471	-.457	-.522	-.449	-.338	-.550	
	Big (2-tailed)	0.003	0.001	0.314	0.883	0.000		0.001	0.011	0.000	0.000	0.052	0.000	0.000	0.000	0.164	0.000	0.003	0.000	0.000	0.105	0.009	0.011	0.003	0.013	0.069	0.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.649	.583	0.000	0.302	.577	-.577	1	.439	.408	.577	.522	-.577	.600	.796	0.355	.583	0.218	-.577	.577	0.028	-.544	.439	-.528	-.030	0.000	.596	
	Big (2-tailed)	0.000	0.001	1.000	0.105	0.001	0.001		0.015	0.025	0.001	0.003	0.001	0.000	0.000	0.055	0.001	0.247	0.001	0.001	0.884	0.002	0.015	0.003	0.084	1.000	0.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	.386	.439	0.333	.593	0.333	-.457	.439	1	.874	0.333	0.222	-.457	0.279	.629	.830	.439	.800	-.457	0.333	.439	-.471	1.000	-.659	-.449	-.471	.755	
	Big (2-tailed)	0.035	0.015	0.072	0.001	0.072	0.011	0.015		0.000	0.072	0.239	0.011	0.136	0.000	0.003	0.015	0.000	0.011	0.072	0.015	0.009	0.000	0.000	0.013	0.009	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	.484	.544	.424	.471	.424	-.605	.408	.874	1	.424	0.336	-.605	.401	.605	.401	.544	.802	-.605	.424	.544	-.333	.874	-.544	-.392	-.467	.799	
	Big (2-tailed)	0.007	0.002	0.019	0.009	0.019	0.000	0.025	0.000		0.019	0.069	0.000	0.028	0.000	0.028	0.002	0.000	0.000	0.019	0.002	0.072	0.000	0.002	0.032	0.009	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.636	.722	0.250	0.048	1.000	-.618	.577	0.333	.424	1	.523	-.618	.756	.666	-.047	.866	.520	-.618	1.000	0.289	-.707	0.333	-.039	-.027	0.283	.750	
	Big (2-tailed)	0.000	0.000	0.183	0.803	0.000	0.000	0.001	0.072	0.019		0.003	0.000	0.000	0.000	0.804	0.000	0.003	0.000	0.000	0.122	0.000	0.072	0.122	0.138	0.130	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.870	.659	0.095	-.050	.523	-.457	.522	0.222	0.336	.523	1	-.357	.530	.593	0.009	.659	0.279	-.357	.523	-.027	-.471	0.222	-.036	-.145	0.067	.608	
	Big (2-tailed)	0.000	0.000	0.617	0.794	0.003	0.052	0.003	0.239	0.069	0.003		0.052	0.003	0.001	0.982	0.000	0.136	0.052	0.003	0.885	0.009	0.239	0.384	0.444	0.724	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	-.526	-.577	-.619	-.032	-.618	1.000	-.577	-.457	-.606	-.618	-.357	1	-.818	-.629	-.026	-.714	-.530	1.000	-.618	-.302	-.471	-.457	-.522	-.449	-.338	-.550	
	Big (2-tailed)	0.003	0.001	0.314	0.883	0.000	0.000	0.001	0.011	0.000	0.000	0.052		0.000	0.000	0.164	0.000	0.003	0.000	0.000	0.105	0.009	0.011	0.003	0.013	0.069	0.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.675	.600	0.331	0.279	.756	-.618	.600	0.279	.401	.756	.530	-.618	1	.665	0.205	.873	.473	-.618	.756	0.191	-.668	0.279	-.491	-.367	-.401	.651	
	Big (2-tailed)	0.000	0.000	0.074	0.136	0.000	0.000	0.000	0.136	0.028	0.000	0.003	0.000		0.000	0.276	0.000	0.008	0.000	0.000	0.312	0.000	0.136	0.008	0.046	0.028	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	.731	.796	0.238	0.357	.666	-.629	.796	.629	.605	.666	.593	-.629	.665	1	0.279	.796	.413	-.629	.666	0.110	-.740	.629	-.577	-.343	0.202	.784	
	Big (2-tailed)	0.000	0.000	0.206	0.052	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.000		0.136	0.000	0.023	0.000	0.000	0.563	0.000	0.000	0.001	0.064	0.285	0.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	0.157	0.082	-.004	.995	-.047	-.026	1.000	.935	.530	.401	-.047	0.009	-.026	0.205	0.279	1	0.082	0.330	-.026	-.047	-.055	-.134	.530	-.736	-.419	.668	.382
	Big (2-tailed)	0.407	0.667	0.919	0.000	0.804	0.565	0.000	0.028	0.804	0.962	0.164	0.276	0.136		0.667	0.075	0.164	0.804	0.775	0.481	0.003	0.000	0.021	0.000	0.000	0.007	
	N	30</																										

Hasil Uji *Reliabilitas*

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.750	25

Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Butir Soal	R _{hitung}	Keterangan
1	0,738	Sangat baik
2	0,700	Baik
3	0,503	Baik
4	0,448	Baik
5	0,750	Sangat baik
6	0,550	Baik
7	0,596	Baik
8	0,755	Sangat baik
9	0,799	Sangat baik
10	0,750	Sangat baik
11	0,608	Baik
12	0,550	Baik
13	0,651	Baik
14	0,784	Sangat baik
15	0,784	Cukup
16	0,833	Sangat baik
17	0,790	Sangat baik
18	0,550	Baik
19	0,750	Sangat baik
20	0,418	Baik

UJI KESUKARAN SOAL

Uji kerusakan soal	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
mean	63	60	67	43	67	57	39	72	80	67	88	57	81	83	47	77	70	57	93	60

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 10 REJANG LEBONG
Kelas / Semester : V (Lima) / 2
Tema : Peristiwa Alam
Sub Tema : Bencana Alam
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 120 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatan dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.2	Mengenal macam-macam bencana alam	3.2.1 Tanya jawab tentang bencana alam 3.2.2 Mengetahui cara pencegahan berbagai bencana alam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melalui proses pengamatan melalui media 1, tanya jawab, dan diskusi kelompok, siswa diharapkan dapat:

1. Tanya Jawab jenis-jenis bencana alam yang sering terjadi di Indonesia
2. Menjelaskan cara-cara pencegahan bencana alam
3. Siswa diharapkan tumbuh sikap peduli terhadap lingkungan dan rasa tanggung jawab

D. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Cooperative
- Model : Times Games Tournamnet (TGT)
- Metode : pengamatan, penugasan, dan tanya jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

- ✓ IPA
 - Macam-macam bencana alam
 - Gempa bumi ,banjir, gunung meletus,tanah longsor
 - Pencegahan bencana alam

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) • Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi). 	15 menit
Inti	Kegiatan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 	90 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan, metode pembelajaran yang akan digunakan , lalu menyampaikan materi • Guru mempersiapkan media spin untuk membuat sebuah game bersama siswa • Setelah materi selesai , menunjuk ketua dari masing-masing kelompok. • Kemudian ketua kelompok maju kedepan untuk memilih pertanyaan secara acak • Lalu masing-masing kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan tersebut kelompok tercepat menjawab akan mendapatkan scor. • Dan scor tertinggi itulah yang menjadi pemenang. Dan yang kalah diberi tugas tambahan yang bersangkutan dengan yang disampaikan hari ini. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari. • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	60 menit

G. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian terhadap hasil belajar serta proses belajar dilakukan oleh guru mengambil dari keaktifan siswa dan kecerdasan siswa. Pengambilan tersebut guna

memenuhi kemajuan hasil belajar siswa. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi untuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

a) Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
2. Penilaian Pengetahuan: Tes
3. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

b) Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda centang (☐) pada sikap setiap siswa yang terlihat.

No	Nama siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1													
2													
3													

Keterangan:

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

2. Pengetahuan

Skor maksimal : 100

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

3. Keterampilan

Teknik : Penilaian kinerja
Instrumen : Rubrik Penilaian , yang mencakup materi
MENGETAHUI

Curup , Maret 2022

Peneliti

DESIRATNA SARI

NIM: 19591039

DOKUMENTASI











BIODATA PENULIS



Nama : Desi Ratna Sari

Nim : 19591039

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Tempat / Tanggal Lahir : Simpang Sender 24 April 2001

Alamat : Simpang Sender Oku Selatan

E-Mail : rdesi2578@gmail.com

Anak : Anak ke 5 dari 5 bersaudara

Pendidikan : SDN 3 Simpang Sender
SMPN 1 BPRRT
SMAN 1 BPRRT

Dengan usaha dan do'a bukan aku yang hebat tetapi do'a kedua orang tua ku lah kuat penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugs akhir ini mampu memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan.

Akhir ata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya atas terselesikannya skripsi yang berjudul “ “