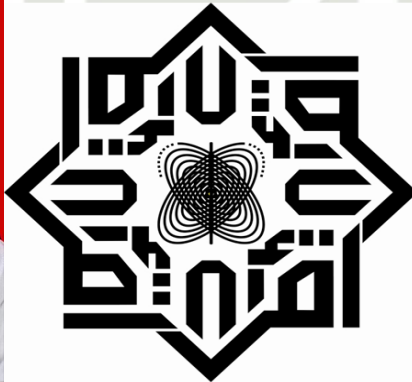




Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS
KECAMATAN BANGKINANG
KABUPATEN KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

DISUSUN OLEH

ALFI MAGHFIROH

11618200946

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442H/2020M



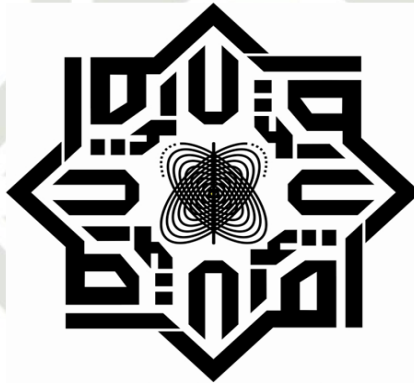
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DENGAN BANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS**

**KECAMATAN BANGKINANG
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**UIN SUSKA RIAU
DISUSUN OLEH**

**ALFI MAGHFIROH
11618200946**

**BURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442H/2020M**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar, yang ditulis oleh Alfi Maghfiroh NIM.11618200946 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 13 Rabbi'ul Awwal 1442H
30 Oktober 2020 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing

H. Subhan, S.Ag, M.Ag.

Susiba, S.Ag, M.Pd.I

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Alfi Maghfiroh NIM. 11618200946 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 19 Rabiul Akhir 1442 H/04 Desember 2020 M skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 19 Rabiul Akhir 1442 H
04 Desember 2020 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Melly Andriani, M.Pd

Penguji III

Dr. Hj. Mardia Hayati, M. Ag

Penguji II

Dr. Herlina, M. Ag

Penguji IV

Dr. Yasnel, M. Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S. Ag., M. Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

IAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.”

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada ayahanda **M.SYAFI’I** dan ibunda **ZUBAIDAH** serta keluarga tersayang yang secara moril maupun materil telah berjasa mengantarkan penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Atas segala usaha, pertolongan, yang tak kenal lelah serta do’a yang selalu menyertai penulis. Penulis berdoa’ a semoga mereka senantiasa mendapat *rahmat, ridho, dan inayah* dari Allah SWT. *Amiin ya Rabbal ‘alamiin*

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing ibu Susiba S.Ag, M.Pdi. yang telah sudi meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya yang begitu berharga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Begitu juga dengan kepada bapak Khairuddin, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 007 Pulau Lawas yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di sekolah dasar Negeri



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keponakan, yang turut membantu dan memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

8. Untuk sahabat seperjuangan Nelma Yunita, Elly Ermawati yang selalu menemani dan memberikan motivasi sehingga selesai penulisan skripsi ini
9. Untuk sahabat penulis, aulia izzati, melda tuljannah, yunarti, aldiana putri, miftah audhiha, revianita angraini, tim paradise jannah, tim wanita squad 12, tim pejuang S.Pd, tim gadis intan payung, dan tim keluarga kerja nyata (KKN) yang telah menginspirasi dan memberi semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terimakasih semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Pekanbaru, 12 setember 2020
Penulis

ALFI MAGHFIROH
NIM. 11618200946

UIN SUSKA RIAU



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah... sujud syukur kusembahkan kepadamu ya Allah, tuhan yang maha agung dan maha tinggi. Atas segala rahmat, kesempatan, dan kemudahan yang engkau berikan. Sehingga saya bisa menjadi pribadi yang berfikir, berilmu, beriman, dan sabar. Juga bisa menyelesaikan karya sederhana ini dengan ridha mu ya Allah... semoga keberhasilan menyelesaikan karya sederhana ini menjadi langkah awal untuk masa depanku dalam meraih cita-cita. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda Rosulullah SAW suri tauladan umat manusia,

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk...

- *Abah dan amak tercinta*

Apa yang saya dapat hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan air mata bagi saya. Terimakasih atas semua dukungan kalian, baik dalam bentuk moril ataupun materil. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terimakasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian, semoga kelak saya bisa membahagiakan kalian...

- *Abang dan kakak tercinta*

Untuk abang saya M-Rusydi, M-Faisal Zusfy, M-Syukri Arbi, M-Hafidz Al zikri, terimakasih atas semangat serta inspirasinya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, atas semua jasa-jasa kalian. Dan untuk kakakku satu-satunya Suci Amaliah, walaupun saat dekat kita saling bertengkar, tapi saat jauh kita saling merindukan. Semoga kita semua tetap dilindungi Allah, kasih sayang Adik Beradik tetap tulus selamanya.

- *Sahabat dan seluruh teman kampus tercinta*

Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan biasa saja, Terimakasih untuk support dan semangat kalian yang luar biasa, Serta terimakasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan, do'a, ilmu, dan semangat, yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu. Semoga kita semua sukses dan selalu diberikan rahmat dan karunia Allah SWT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Ali Maghfiroh, (2020): Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar melalui model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial dikarenakan masih banyak siswa yang tidak memiliki daya tarik terhadap materi pelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 22 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus ada dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 53,40% yang berada pada rentang 41-60% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I minat siswa meningkat menjadi 68,17% yang berada pada rentang 61-80% dengan kategori baik. Kemudian dilanjutkan pada siklus II minat siswa meningkat lagi dengan rata-rata 81,13% yang berada pada rentang 81-100% dengan kategori minat sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT), media flash card, dan Minat Belajar*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Ali Maghfiroh, (2020): The Implementation of Team Games Tournament Learning Model with Flash Card Media in Increasing Student Learning Interest on Social Science Content at State Elementary School 007 Pulau Lawas, Bangkinang District, Kampar Regency

This research aimed at increasing student learning interest on Social Science content at State Elementary School 007 Pulau Lawas, Bangkinang District, Kampar Regency through the implementation of Team Games Tournament (TGT) learning model with Flash Card media. This research was instigated by the low of student learning interest on Social Science content because many students did not have any interest in the learning material. It was Classroom Action Research. The subjects of this research were a teacher and 22 students. The objects were the implementation of TGT learning model with Flash Card media and student learning interest. This research was conducted for two cycles, every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was qualitative descriptive analysis with percentage. Based on the research findings and data analyses, the implementation of TGT learning model with Flash Card media could increase student learning interest. It could be known from student learning interest that was 53.40% before the action, it was on the range of 41-60%, and it was on enough category. After the action in the first cycle, student learning interest increased to 68.17%, it was on the range of 61-80%, and it was on good category. In the second cycle, the mean of student learning interest increased again to 81.13%, it was on the range of 81-100%, and it was on very good interest category. Therefore, it could be concluded that the implementation of TGT learning model with Flash Card media could increase student learning interest on Social Science content at the fifth grade of B class at State Elementary School 007 Pulau Lawas, Bangkinang District, Kampar Regency.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Flash Card Media, Learning Interest*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

ملخص

ألف مغفرة، (2020): تطبيق نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق بمساعدة وسيلة بطاقة فلاش لزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم في العلوم الاجتماعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 007 بولاو لاواس، بمديرية بانجكينانج بمنطقة كمفر

يهدف هذا البحث إلى معرفة زيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم في العلوم الاجتماعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 007 بولاو لاواس، بمديرية بانجكينانج بمنطقة كمفر من خلال نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق ب مساعدة وسيلة بطاقة فلاش لزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم. خلفية هذا البحث انخفاض اهتمام التلاميذ بالتعلم في العلوم الاجتماعية لأن العديد من التلاميذ ليس لديهم رغبة في المادة. هذا البحث بحث عمل الفصل. الأفراد مدرس واحد و 22 تلميذا. والموضوع تطبيق نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق بمساعدة وسيلة بطاقة فلاش واهتمام التلاميذ بالتعلم. تم إجراء هذا البحث في دورتين، ولكل دورة اجتماعان. تقنية جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل وصفي نوعي بنسبة مئوية. بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات، يُظهر أن نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق بمساعدة وسيلة بطاقة فلاش يمكن أن يزيد اهتمام التلاميذ بالتعلم. ويعرف ذلك من اهتمام التلاميذ بالتعلم قبل الإجراء هو 40,53%. في نطاق 41-60% بفئة كافية. وبعد الإجراء في الدورة الأولى، ازداد اهتمام التلاميذ وأصبح 17,68% في نطاق 61-80% بفئة جيدة. وفي الدورة الثانية، ازداد اهتمام التلاميذ بمعدلة 13,81% في نطاق 81-100% بفئة الإهتمام الجيدة جداً. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق بمساعدة وسيلة بطاقة فلاش يمكن أن يزيد اهتمام التلاميذ بالتعلم في العلوم الاجتماعية بالفصل 7ب بالمدرسة الابتدائية الحكومية 007 بولاو لاواس.

الكلمات الأساسية : نموذج التعلم بطولة ألعاب الفريق، وسيلة بطاقة فلاش، الاهتمام بالتعلم

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PERSEMBAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah.....	5
C. Rumusan Masalah	9
D. Batasan Masalah.....	9
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Kerangka Teoritis.....	12
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka berfikir.....	26
D. Indikator Kinerja	28
E. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Subjek dan Objek Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Rancangan Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Analisis data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Setting Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan.....	84
D. Hipotesis Tindakan.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Data Keadaan Guru SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	40
Tabel IV.2	Keadaan Siswa SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	41
Tabel IV.3	Data Siswa Kelas VB SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	42
Tabel IV.4	Data Keadaan Sarana Dan Prasarana SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar	43
Tabel IV.5	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Sebelum Tindakan	45
Tabel IV.6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus 1 (Pertemuan 1).....	51
Tabel IV.7	Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus 1 (Pertemuan 2).....	52
Tabel IV.8	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus 1 (Pertemuan 1 Dan 2).....	54
Tabel IV.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus I (Pertemuan 1).....	55
Tabel IV.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus I (Pertemuan 2).....	57
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus I (Pertemuan 1 Dan 2)	58
Tabel IV.12	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus 1 (Pertemuan 1).....	60
Tabel IV.13	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus 1 (Pertemuan 2).....	62
Tabel IV.14	Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus 1 (Pertemuan 1 Dan 2).....	63



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta keluarga UIN Suska Riau

Stage Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.15	Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 1)	71
Tabel IV.16	Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 2)	72
Tabel IV.17	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 1 Dan 2)	73
Tabel IV.18	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 1).....	75
Tabel IV.19	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 2).....	76
Tabel IV.20	Rekaitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Siklus II (Pertemuan 1 Dan 2)	78
Tabel IV.21	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus II (Pertemuan 1)	79
Tabel IV.22	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus II (Pertemuan 2)	81
Tabel IV.23	Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siklus II (Pertemuan 1 Dan 2).....	82
Tabel IV.24	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus I Dan Siklus II.....	85
Tabel IV.25	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus I Dan Siklus II.....	87
Tabel IV.26	Rekapitulasi Hasil Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Sebelum Tindakan, Siklus I, Dan Siklus II	90

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Alur Kerangka Berfikir.....	28
Gambar III.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	32
Gambar IV.1	Grafik Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus I Dan II	86
Gambar IV.2	Grafik Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus I Dan II	88
Gambar IV.3	Grafik Peningkatan Hasil Minat Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II.	91



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Silabus Pembelajaran

Lampiran B RPP

- Lampiran B1 RPP Pertemuan 1
- Lampiran B2 RPP Pertemuan 2
- Lampiran B3 RPP Pertemuan 3
- Lampiran B4 RPP Pertemuan 4

Lampiran C Lembar Observasi Aktivitas Guru

- Lampiran C1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1
- Lampiran C2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2
- Lampiran C3 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 3
- Lampiran C4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 4

Lampiran D Lembar Observasi Aktivitas Siswa

- Lampiran D1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1
- Lampiran D2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2
- Lampiran D3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3
- Lampiran D4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4

Lampiran E Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

- Lampiran E1 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan 1
- Lampiran E2 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan 2
- Lampiran E3 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan 3
- Lampiran E4 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pertemuan 4

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dan mampu menimbulkan minat siswa. Sehingga dengan adanya minat siswa proses pembelajaran menjadi lebih baik. Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam sebuah kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik, begitupula sebaliknya jika minat belajar siswa rendah maka kualitas belajar akan menurun dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar, dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Minat bisa timbul karena adanya dorongan yang kuat dalam diri seseorang. Selain itu minat tidak hanya timbul dari diri sendiri melainkan juga timbul dari dorongan yang kuat dari keluarga, orangtua, lingkungan, dan yang paling utama adalah guru. Dalam kegiatan belajar minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang tidak menarik menyebabkan minat siswa tidak akan timbul.

Slameto menerangkan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu¹. Menurut Sukardi, minat diartikan sebagai suatu kesukaan, ketamaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Bernard dalam

¹ Slameto, Belajar Dan Factor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2003), Hlm.57



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sahrman menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja².

Berdasarkan pengertian minat di atas maka ciri-ciri minat menurut Slameto adalah 1) memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, 4) lebih menyukai hal yang menjadi minatnya dari pada hal lain, 5) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan³.

Dari pendapat ahli mengenai ciri-ciri minat belajar siswa di atas, maka kenyataan dilapangan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar masih rendah, ini dapat dilihat dari beberapa siswa tidak memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan penjelasan guru, tidak memiliki rasa senang saat mengikuti proses pembelajaran, tidak memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran. Jika minat siswa rendah maka hasil belajar siswa pun akan rendah serta tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, begitupula sebaliknya, jika minat siswa untuk belajar tinggi maka semua aspek belajar hasilnya akan lebih baik.

Berminatnya siswa dalam belajar terkait materi yang dipelajari, tidak semuanya muncul dengan sendirinya, terkadang perlu adanya faktor eksternal

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014) Hlm.57-58

³ Slameto, *Op.Cit*



yang memunculkan minat belajar siswa. Ada beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu pertama lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, masyarakat, teman sekelas, dan guru. faktor kedua lingkungan nonsosial yang terdiri dari gedung sekolah, letak sekolah, materi pelajaran, waktu belajar, dan alat-alat belajar⁴

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dari faktor lingkungan sosial salah satunya adalah faktor guru. Guru merupakan faktor penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa salah satunya menggunakan model pembelajaran yang hendaknya relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, supaya siswa memiliki minat belajar pada muatan ilmu pengetahuan sosial.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar melalui observasi dengan guru kelas, bahwa minat belajar siswa di kelas VB pada muatan pelajaran IPS masih rendah, ini terlihat dari gejala-gejala dari kegiatan observasi awal yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. dari 22 orang siswa kelas VB, hanya 8 orang atau 36,36% siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan penjelasan guru
2. dari 22 orang siswa kelas VB, hanya 6 orang atau 27,27% siswa yang memiliki rasa senang saat mengikuti proses pembelajaran.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo,2003), Hlm.132

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. dari 22 orang siswa kelas VB, hanya 5 orang atau 22,72% siswa yang memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran⁵.

Dari observasi yang telah dilakukan dengan gurunya, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru telah berusaha maksimal untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan beberapa model pembelajaran yang ada. Dari beberapa model yang diterapkan guru, memang model pembelajaran *team games tournament* belum pernah diterapkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswanya. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti ingin menawarkan model *team games tournament* dengan bantuan media *Flash Card* untuk diterapkan guru dalam usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial kelas VB SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang.

Model pembelajaran *team games tournament* bisa meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Muldayanti dalam jurnalnya bahwa “model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena di dalam model *team games tournament* terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan”⁶.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain.

⁵ Hasil Observasi Awal Siswa Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

⁶ N.D.Muldayanti, *Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keefektifan Dan Minat Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ipa, Vol.2, No.1, 2013



Dengan model pembelajaran TGT diharapkan siswa dapat lebih berminat dalam belajar dan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.⁷

Media kartu yang digunakan pada langkah *team games tournament* adalah kartu *flash card* sebagai alat bantuan ketika dilakukan *games tournament*. karena salah satu kelebihan dari penggunaan media *flash card* adalah menyenangkan. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media *flash card* pada saat *games tournament* siswa belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu menimbulkan minat belajar siswa. Hamalik mengatakan bahwa “dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”⁸.

berkaitan dengan gejala di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”**

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti akan menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, diantaranya, yaitu:

⁷ Saras Putri Utami Dan Esti Harini, *Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui *Team Games Tournament* Siswa Kelas III MI Magelang*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No.2, Juni 2014

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2011), Hlm.15

1. Model pembelajaran *team games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁹

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena di dalam model ini terkandung permainan yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Adapun langkah-langkah model TGT adalah:

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/ bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), Hlm.92



Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu

- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas
 - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Baca pertanyaan keras-keras
 - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran(award) yang lain¹⁰.

2. Media *flash card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa.¹¹

3. Minat belajar.

Menurut Sukardi, minat diartikan sebagai suatu kesukaaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Bernard dalam Sardiman menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, jelaslah bahwa, minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar.¹². Dari pengertian dia atas kiranya dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau ada faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif dalam diri seseorang.

¹⁰ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), Hlm.238-239

¹¹ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), Hlm.122

¹² Ahmad Susanto, *Op.Cit*, Hlm.57-58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun yang dimaksud dengan ciri-ciri minat belajar dalam penelitian ini adalah siswa 1) memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan penjelasan guru, 2) siswa memiliki rasa senang saat mengikuti proses pembelajaran, 3) siswa merasa bangga dan puas terhadap hasil belajarnya, 4) siswa menjadi lebih suka terhadap materi yang dipelajarinya, 5) siswa memiliki partisipasi aktif saat proses belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dikemukakan rumusan masalah “apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar?

D. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai, berikut ini diuraikan batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada lingkup model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VB Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Materi yang disampaikan sesuai dengan materi siswa kelas V sekolah negeri 007 kecamatan bangkinang kabupaten Kampar tahun ajaran 2020 yaitu materi IPS tema 3

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Dengan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan bantuan media *flash card* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan bantuan media *flash card* dapat di jadikan salah satu pendekatan dalam belajar yang dapat di terapkan dalam pembelajaran Tematik.
- 2) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas mengajar bagi guru.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar dan dapat di jadikan suatu masukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan pada pembelajaran tematik kelas V.

d. Bagi Peneliti

Sebagai upaya mengembangkan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dan di jadikan pengalaman langsung karena peneliti bisa mengetahui dan memahami permasalahan di sekolah, dan untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi S1 penulisan karya ilmiah di FTK PGMI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran banyak dikaitkan dengan istilah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi-strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional¹³. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁴ Sejalan dengan defenisi di atas Andres mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.¹⁵

Dari defenisi model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada saat belajar mengajar agar dicapai perubahan pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

¹³ Dini Rosdiani, *Model Pembelajaran Langsung*, (Bandung:Alfabeta, 2012), Hlm.5

¹⁴ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric*, (Jakarta: Nusa Media, 2012), Hlm.251

¹⁵ Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2019), Hlm.163



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Kurniasih TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu 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. Sedangkan menurut Kusumandari bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Menurut Slavin TGT (*Teams Games Tournament*) awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keath Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Jhons Hopkins.¹⁶

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara berkelompok, yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status.

Menurut Slavin, ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi kelas)

Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

¹⁶ Ai Solihah, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal SAP, Vol.1, No.1, Agustus 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Tahap Pembentukan Tim (Kelompok)

Tim terdiri dari 4 atau 5 yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, etnisitas.

3) Tahap Permainan (*Game*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana permainan berlangsung

5) Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.¹⁷

c. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik, karena menggunakan kartu
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar¹⁸

¹⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), Hlm. 166-167

¹⁸ Istarani, *Op.cit*, Hlm.240

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Kelemahan Model Pembelajaran TGT

- 1) Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.¹⁹

untuk mengurangi dampak kelemahan dari model TGT ini, langkah yang harus dilakukan guru adalah jika guru merasa kesulitan dalam pembagian kelompok secara heterogen seharusnya guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, guru harus teliti dalam pembagian kelompok, guru harus menguasai kelas secara menyeluruh. Dan untuk siswa berkemampuan tinggi yang sulit untuk memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya, ini dapat diatasi dengan guru membimbing siswa yang berkemampuan tinggi dengan baik, agar siswa itu dapat menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

- 1) Guru menyiapkan:
 - d) Kartu soal
 - e) Lembar kerja siswa
 - f) Alat/ bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)

¹⁹ Ai Sholiha, *Op.Cit.*



- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas
 - d) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - e) Baca pertanyaan keras-keras
 - f) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran(award) yang lain.²⁰

2. Media *Flash Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar²¹. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.²²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.²³

²⁰ Istarani, *Op.Cit.*, Hlm. 238-239

²¹ Azhar Arsyad, *Op.Cit*

²² Hamdani, *Op.Cit*, Hlm.244

²³ *Ibid*, Hlm 19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa.²⁴

Sedangkan menurut Arsyad memiliki pendapat yang berbeda bahwa media *flash card* biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar²⁵. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah salah satu bentuk edukatif yang berupa kartu yang berisi gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan keadaan siswa.

Menurut Nurhasnawati dalam bukunya langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa
- 2) Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan

²⁴ Nurhasnawati, *Op. Cit*, Hlm.122

²⁵ Empit Hotimah, *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.04, No.01, 2010

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati²⁶

Adapun kelebihan menggunakan media *flash card*, diantaranya:

- 1) Mudah dibawa, bawa
- 2) Praktis
- 3) Gampang diingat
- 4) Menyenangkan²⁷

Sedangkan kekurangan dari media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cipi Riyana adalah:

- 1) Biasanya ukuran terbatas, sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
- 2) Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.²⁸

3. Minat Belajar**a. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Sukardi, minat diartikan sebagai suatu kesukaaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Bernard dalam Sardiman menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, jelaslah bahwa, minat akan selalu

²⁶ Nurhasnawati, *Op.Cit* , Hlm.125

²⁷ *Ibid*, Hlm.123

²⁸ Rudi Susilana Dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), Hlm.95



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar.²⁹

Minat belajar adalah suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan³⁰. Proses belajar akan berjalan dengan lancar jika disertai dengan minat. Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan ia akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat.

Dari beberapa gambaran definisi minat di atas, kiranya dapat ditegaskan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif.

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari terus-menerus
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- 4) Lebih menyukai hal yang menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya

²⁹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, Hlm.57-58

³⁰ Doni Juni Priansa, *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Alfabeta, 2014),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.³¹

c. Faktor yang dapat Menimbulkan Minat Terhadap Pembelajaran

- 1) Pembelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan pelajaran dengan kehidupan nyata
- 2) Bantuan yang diberikan terhadap siswa dalam mencapai tujuan tertentu
- 3) Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- 4) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa³²

d. Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator untuk mengetahui minat seseorang dalam pembelajaran adalah:

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 3) Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.³³

³¹ Slameto, *Op.Cit*, Hlm.57

³² Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), Hlm 314-315.

³³ *Ibid*, Hlm.318

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian dan karakteristik minat di atas, untuk mengukur minat belajar siswa terhadap muatan IPS pada penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa indikator minat sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan penjelasan dari guru
- 2) Siswa memiliki rasa suka dan senang saat mengikuti proses pembelajaran
- 3) Siswa Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang telah dipelajarinya
- 4) Siswa lebih menyukai pelajaran yang menjadi minatnya
- 5) Siswa memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran

4. Hubungan Model *Team Games Tournament* dengan Bantuan Media *Flash Card* dengan Minat Belajar Siswa

Dalam kegiatan belajar, juga dalam proses pembelajaran, minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik. Akan tetapi, dalam kenyataannya tidak jarang siswa mengikuti pelajaran dikarenakan terpaksa atau dikarenakan adanya suatu keharusan, sementara siswa tersebut tidak menaruh minat terhadap pelajaran tersebut.

Guru dan cara guru mengajar merupakan faktor terpenting untuk meningkatkan minat belajar siswa, jadi untuk mengatur cara mengajar guru agar pembelajaran lebih menarik dan bisa meningkatkan minat belajar siswa, dalam hal ini guru bisa menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tipe *team games tournament* dengan bantuan sebuah media *flash card*. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok, ini sangat membantu siswa terutama siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah. Siswa dalam belajar saling berinteraksi, saling membantu dalam memahami materi, sehingga siswa termotivasi untuk belajar, dan akhirnya semua siswa dalam kelompok sama-sama menguasai materi dengan dukungan media yang digunakan guru juga menarik.

Model TGT dengan pertimbangan bahwa dalam pembelajaran kooperatif TGT selain siswa terampil dalam bekerjasama, diharapkan siswa juga terampil dalam berkompetisi untuk kepentingan bersama. Game-turnamen dalam pembelajaran kooperatif TGT ini dapat menjadi salah satu aktifitas yang menyenangkan bagi siswa. Karena siswa dapat bermain sambil belajar dalam game turnamen yang dilaksanakan secara berkelompok. Pada turnamen, salah satu media yang digunakan adalah kartu-kartu soal dalam bentuk kartu *flash card*.³⁴ Pembelajaran dengan model *team games tournament* ini pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dikemas dalam sebuah tournament, sehingga dalam proses pembelajarannya menarik bagi siswa dan media yang digunakan guru juga menarik. Dengan proses pembelajaran yang menarik tersebut sehingga minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi meningkat.

Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berfikir

³⁴ Edy Nurtaman, Arista Kartika, *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Flash Card Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Dan Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal Widyagogik, Vol.4.No.1, 2016.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
konkret, belum mampu berfikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, Disini nilai praktis media terlihat, yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.³⁵

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran menjadi efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *team games tournament* di mana dalam model ini terdapat permainan yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa dan menyenangkan, sehingga dengan perpaduan antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* yang menarik dan menyenangkan, sehingga minat belajar siswa pun menjadi tumbuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, peneliti menemukan karya ilmiah dengan judul yang relevan yaitu sama-sama meningkatkan minat belajar dan sama-sama dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Adapun penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indres Novriyanti tentang “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV madrasah ibtidaiyah al- hidayah Payung Sekaki Pekanbaru, yang menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum penerapan pembelajaran 58,19%. Sedangkan skor rata-rata setelah penerapan pembelajaran mengalami

³⁵ Syaiful bahri djamarah, *strategi belajar mengajar*, (Jakarta: rineka cipta,2010), hlm.137



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

peningkatan setiap siklusnya pada siklus I yaitu 62,5% dan pada siklus II yaitu 70,83%³⁶. Adapun persamaan yang dilakukan oleh Indres Novri yanti dengan peneliti terletak pada variable X yaitu, sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Inders Novri Yanti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV madrasah ibtidaiyah al- hidayah Payung Sekaki Pekanbaru. Sedangkan peneliti, pada model pembelajaran menggunakan bantuan media *flash card* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social kelas IV di sekolah dasar negeri 003 Bangkinang Kabupaten Kampar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rantna Wilis tentang “penggunaan media *Audio Visual* dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam siswa kelas IV di sekolah dasar negeri 007 rimbo panjang. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *Audio Visual* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pada pra siklus rata-rata persentase minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan hanya mencapai rata-rata 53%. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata 61%. Pada siklus ke II kembali terjadi peningkatan dengan rata-rata 90%. Adapun persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Ratna Wilis terletak pada variable Y yaitu sama-sama meningkatkan minat belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada varibel X. variable X yang digunakan Ratna Wilis adalah penggunaan media *Audio Visual*, sedangkan variable X

³⁶ Indres Novri Yanti, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru, (Pekanbaru.2015)

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Flash card*³⁷.

Kerangka Befikir

Agar mudah memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan dengan kerangka berfikir sebagai berikut.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flash card*, pada pembelajaran muatan IPS. Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flash card* di SD/MI akan meningkatkan kerjasama individu dan kelompok serta minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS, dengan harapan menjadi kelompok yang terbaik dengan memperkuat kerjasama dalam proses pembelajaran tersebut.

Tahap awal meliputi: 1) membuka pelajaran dan memeriksa kehadiran siswa, 2) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari bersama, 3) memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) menyampaikan pentingnya mempelajari materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap inti yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flash card*, hal pertama yang dilakukan guru adalah: 1) guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan, 2) pembagian kelompok oleh guru menjadi beberapa kelompok dari yang

³⁷ Rantna Wilis, Penggunaan Media *Audio Visual* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Ivdi Sekolah Dasar Negeri 007 Rimbo Panjang, (Pekanbaru, 2015)



kekemampuan tinggi, sedang, dan rendah, 3) guru mengarahkan aturan permainannya, 4) pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flash card* oleh kelompok pembaca dan kelompok penantang, 4) siswa mengikuti turnamen dan menjawab soal secara cepat dan cermat untuk dapat menyumbangkan poin pada kelompoknya, 5) guru membimbing siswa dalam turnamen dan menentukan juaranya, 6) guru memberikan reward kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Selama pembelajaran dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Flash card* ini berlangsung, kita mengamati proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dengan diberikannya motivasi maka siswa akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, kerjasama antara kelompok khususnya lebih Nampak, siswa saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar kelompoknya, dan minat masing-masing siswa pun terlihat meningkat dalam proses pembelajaran muatan IPS. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan peneliti dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

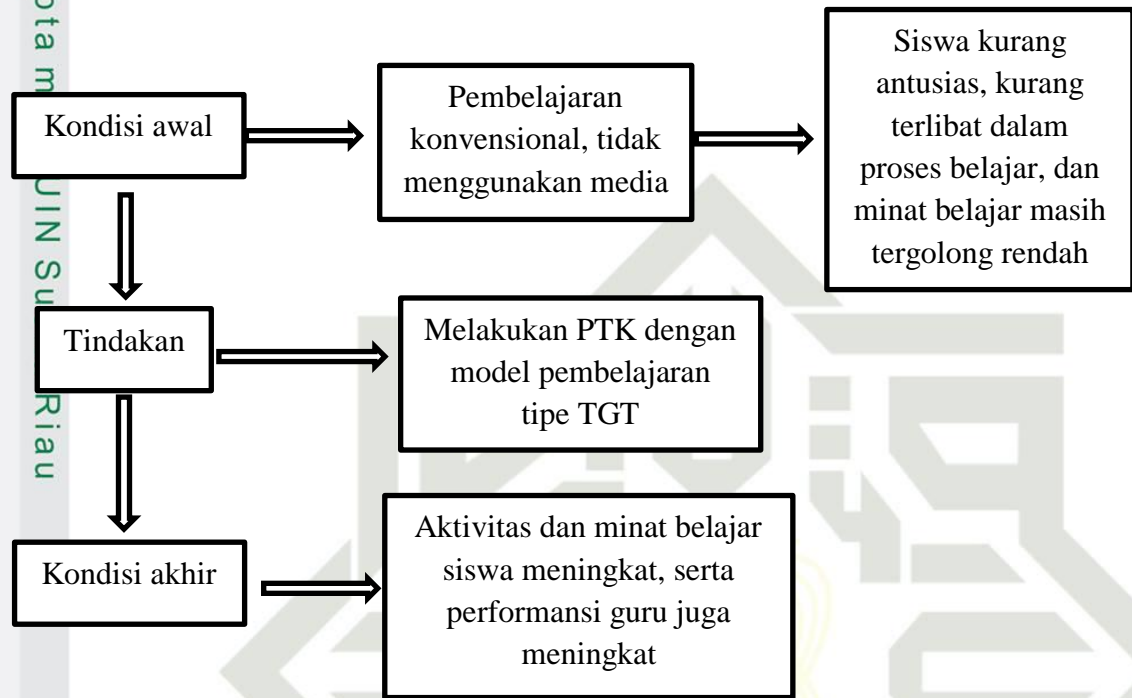
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar II.1

Gambar: alur kerangka berfikir



D. Indikator Kinerja

1. Indikator Aktivitas Guru

- a. Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan
- b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya
- d. Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang
- e. Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor, pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- f. Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua
- g. Guru melakukan perhitungan poin turnamen

2. indikator Aktivitas Siswa

- a. Siswa menerima kartu soal LKS, alat dan bahan
- b. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- c. Siswa diarahkan dengan aturan permainan
- d. Siswa dikelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang
- e. Siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras serta memberi jawaban
- f. Siswa penantang satu dan penantang dua diberikan tugas oleh guru
- g. Perhitungan poin turnamen siswa dihitung oleh guru

3. Indikator Minat Belajar Siswa

Untuk mengukur minat belajar siswa terhadap muatan IPS pada penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa indikator minat sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan penjelasan dari guru
- 2) Siswa memiliki rasa suka dan senang saat mengikuti proses pembelajaran
- 3) Siswa Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang telah dipelajarinya
- 4) Siswa lebih menyukai pelajaran yang menjadi minatnya

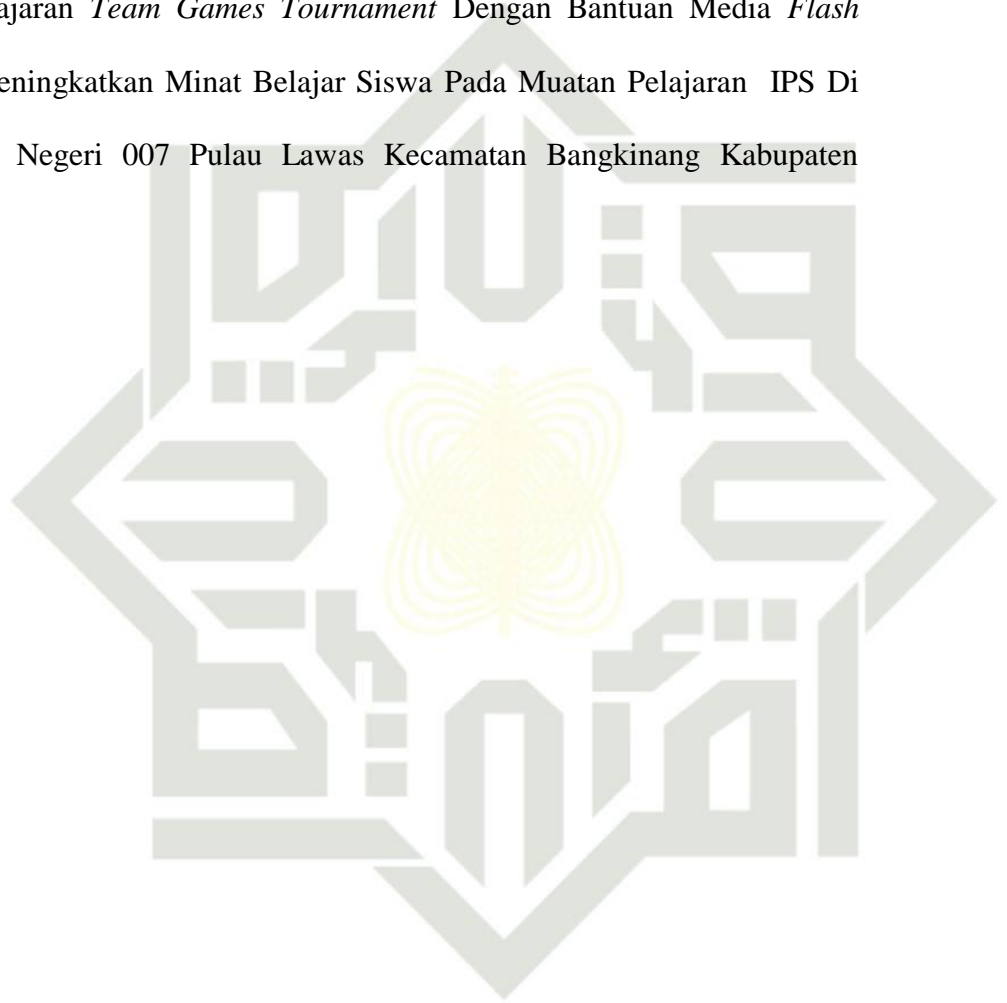
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Siswa memiliki partisipasi aktif saat proses pembelajaran

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori di atas yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan 22 siswa kelas V SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang kabupaten Kampar. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penerapan model *team games turnamen* dengan media *flash card* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam melakukan penelitian ini diperlukan populasi untuk melihat hasil penelitian. Setelah melakukan observasi populasi yaitu jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Mata pelajaran yang akan diteliti yaitu muatan IPS. Sedangkan waktu dalam penelitian ini dilakukan lebih kurang 2 minggu, waktu pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan bulan September

C. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut McNiff adalah penelitian yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar³⁸. Sedangkan menurut Ropoport dalam Hopkins mendefinisikan

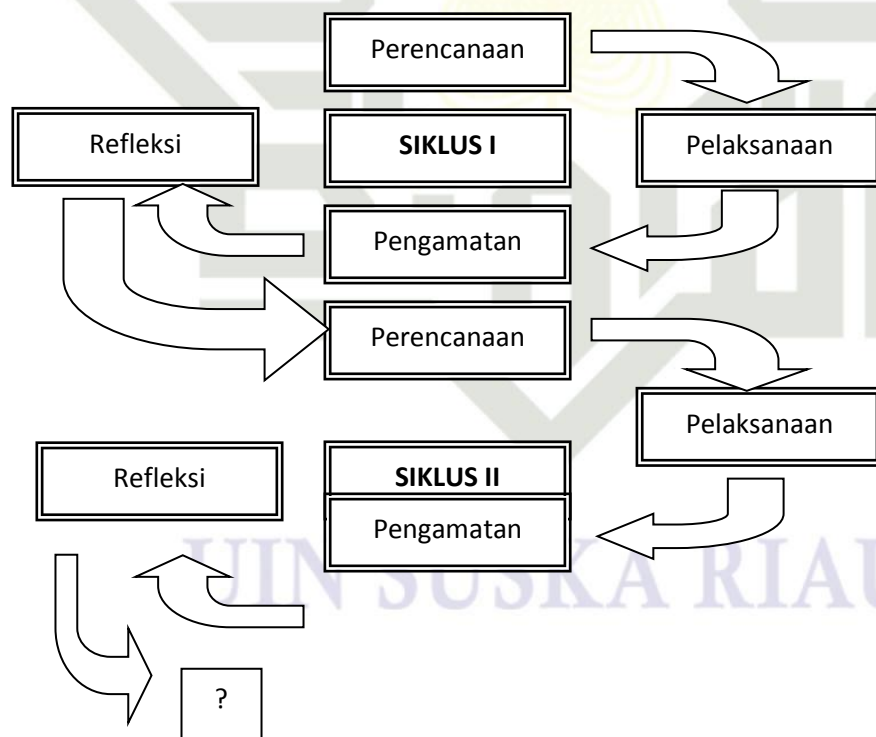
³⁸ Wijaya Kusuma Dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2012), Hlm.8

penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu social dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama³⁹

penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kkelas ini berhasil, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan persiapan tiindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Adapun siklus penelitian tindakan kelas menurut Arikunto adalah sebagai berikut:⁴⁰

Gambar III.1
Siklus penelitian tindakan kelas



³⁹ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2011) Hlm.46

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta,2007), hlm 26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan menjelaskan kegiatan yang di rencanakan agar kegiatan yang dilakukan lebih terarah. Langkah-langkah yang dilakukan guru adalah:

- a. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi dasar.
- b. Menyusun daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran
- c. Mempersiapkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*, yaitu:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/ bahan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas
 - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Baca pertanyaan keras-keras
 - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan

berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan
- 2) Guru memberikan penghargaan terhadap hasil tournament.

3. Observasi

Observasi dalam pelaksanaan penelitian melibatkan observer atau pengamat. Tugasnya adalah melihat aktivitas guru dan siswa dengan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengamati sejauh mana perbaikan pembelajaran dilaksanakan. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* yang dilakukan dengan menggunakan lembar aktivitas guru. Kemudian aspek aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* pada pembelajaran tematik muatan ilmu pengetahuan social yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

4. Refleksi

Tahapan refleksi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan cara berdiskusi dengan observer. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, guru dapat mengevaluasi apakah pelaksanaan proses pembelajaran sudah sesuai dan apakah minat belajar siswa dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*. Hasil refleksi bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Jika minat belajar belum menunjukkan peningkatan, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang:

1. Observasi
 - a. Untuk mengamati aktivitas guru selama penerapan model *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*
 - b. Untuk mengamati aktivitas siswa selama penerapan model *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*
 - c. Untuk mengamati minat belajar siswa selama penerapan model *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang profil sekolah, jumlah siswa, silabus, RPP, dan data lainnya yang diperlukan untuk membantu proses penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik ini dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Adapun untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan penerapan model *Team Games Tournament* sebanyak 7 aktivitas, dengan menggunakan rumus persentase:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Setelah mendapatkan persentase skor dilanjutkan dengan menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan strategi *team games tournament*, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan cukup. Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Sangat tinggi, jika total skor nilai aktivitas mencapai (81%-100%).
- b. tinggi, jika total skor nilai aktivitas mencapai (61%-80%).
- c. Sedang, jika total skor nilai aktivitas mencapai (41%-60%).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2. Minat Belajar

d. Cukup, jika total skor nilai aktivitas mencapai (21%-40%).⁴¹

Pengkuruan terhadap minat belajar siswa pada penelitian ini ada 4 indikator. Maka data yang diperoleh dapat diolah dengan menggunakan rumus presentase:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- F = frekuensi yang sedang dicari presentasinya
- N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi)
- P = Angka persentase
- 100% = Bilangan tetap

Untuk mengetahui kategori atau klasifikasi penilaian terhadap minat dalam proses belajar mengajar maka, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Baik sekali, jika total skor nilai aktivitas mencapai (81%-100%).
- b. Baik, jika total skor nilai aktivitas mencapai (61%-80%).
- c. Cukup , jika total skor nilai aktivitas mencapai (41%-60%).
- d. Kurang, jika total skor nilai aktivitas mencapai 21-40%.⁴²

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

⁴¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta: Raja Garfindo, 2009), Hlm.43

⁴² Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, Hlm 210.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari usaha guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. hal tersebut dapat dilihat dari minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 53,40% yang berada pada rentang 41-60% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I minat siswa meningkat menjadi 68,17% yang berada pada rentang 61-80% dengan kategori baik. Kemudian dilanjutkan pada siklus II minat siswa meningkat lagi dengan rata-rata 81,13% yang berada pada rentang 81-100% dengan kategori minat sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan social siswa

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



kelas V SDN 007 Pulau Lawas yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mengingat model TGT pada penelitian yang telah saya lakukan dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar disarankan pada lembaga, guru dan pembuat kebijakan dalam mengatasi permasalahan yang sama dengang penelitian ini untuk menerapkan model TGT pada pembelajarannya.
2. Mengingat model TGT ini memiliki kelemahan, disarankan pada guru yang menerapkannya agar mengatasi kelemahan tersebut sebagaimana yang telah peneliti uraikan pada kajian teori untuk meminimalisir dampaknya pada pencapaian dan hasil yang diinginkan.
3. Pada penelitian ini peneliti baru meneliti tentang penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* untuk meningkatkan minat belajar siswa, disarankan pada peneliti berikutnya agar meneliti dari sisi yg lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

- Arkkunto Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri Syaiful Djamarah. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Edy Muhammad Nurtaman, Arista Kartika. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Flash Card Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Dan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Widyagogik. Vol. 4. No.1 Juli-Desember
- E. Slavin Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasil Observasi Awal Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kabupaten Kampar
- Hotimah Empit. 2010. *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol.04, No.01.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Juni Doni Priansa. 2014. *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Kumandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Kusuma Wijaya, Dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Meldayanti N.D. 2013. *Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ipa. Vol.2, No.1.
- Nahasnawati. 2011. *Media Pembelajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nepri Indres Yanti. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru.
- Putri Saras Utami Dan Esti Harini. 2014. *Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Magelang*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.2. No.2. Juni
- Rahyubi Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric*. Jakarta: Nusa Media
- Rosdiani Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung*. Bandung: Alfabeta.
- Sapilah. 2019. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Factor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Solihah Ai. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal SAP, Vol.1, No.1, Agustus.
- Sudjono Anas. 2009. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: Raja Garfindo.
- Susanto Ahmad. 2014. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sulilana Rudi & Cepi Riyana. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syih Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Wahis Ratna. 2015. Penggunaan Media *Audio Visual* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Ivdi Sekolah Dasar Negeri 007 Rimbo Panjang, Pekanbaru.



Lampiran A

Silabus Pembelajaran

Nama sekolah : SDN 007 Pulau Lawas
 Kelas/semester : V/1
 Mata pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)

Kompetensi inti

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

Kometensi dasar	Indicator pencapaian kompetensi	Tujuan pembelajaran	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan dan pengaruhnya	3.2.1 Menjelaskan bentuk interaksi manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan berbagai bentuk interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi manusia (interaksi social dan interaksi dengan 	Guru membimbing siswa dalam menggunakan model team games	Tes tertulis uraian	8 x 35 menit	Buku paket tematik kelas 5 SD, media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

<p>terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.2 Menjelaskan pengaruh interaksi manusia</p> <p>4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan bagaimana pengaruh interaksi manusia • Siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan social, ekonomi masyarakat indonesia 	<p>lingkungan hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh interaksi manusia terhadap social dan ekonomi • Menentukan interaksi manusia dan pengaruh interaksi manusia terhadap social dan ekonomi 	<p>tournament dengan bantuan media flash card untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran`</p>			
---	---	--	---	--	--	--	--



UIN SUSKA RIAU

© Haksipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Mengetahui

Kepala sekolah SDN 007 Pulau Lawas

Guru kelas

Peneliti

KAIRUDDIN

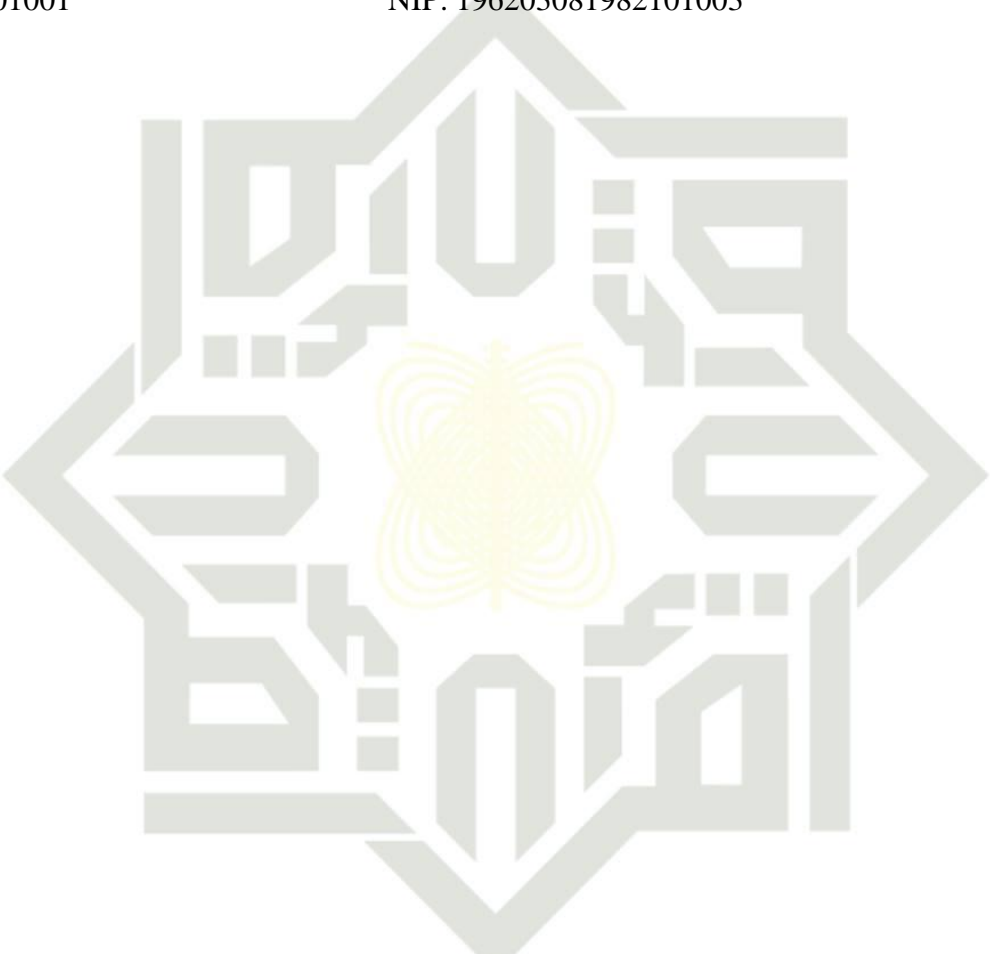
NIP: 197106171993101001

NAZARUDDIN

NIP: 196203081982101003

ALFI MAGHFIROH

11618200946



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SDN 007 Pulau Lawas
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Interaksi Manusia
Pertemuan ke	: 1 (Siklus 1)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

KOMPETENSI INTI (KI)

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

Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menjelaskan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosial 3.2.2 Menjelaskan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial
4.2 hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan sosial

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosial
2. Siswa mampu menjelaskan apa saja bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial
3. Siswa mampu menyajikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan sosial

Materi pembelajaran

1. Interaksi manusia dengan lingkungan sosial
2. Bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam

Sumber, media, dan alat pembelajaran

Sumber : Maryanto. 2019. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V tema 3.*

Media : *flash card*, LKS,

Alat : Spidol, papan tulis

Model dan metode pembelajaran

Model pembelajaran : *team games tournament*

Metode Pembelajaran : diskusi, Tanya jawab, ceramah

Kegiatan pembelajaran

kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a • Guru melakukan persensei terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "siapa sebelum berangkat sekolah menyalami orangtuanya"? • Guru menyampikan tujuan pembelajaran dan memberikan siswa motivasi 	10 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. • Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen • Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa • Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang interaksi dengan lingkungan hidup dan melakukan Tanya jawab dengan guru • Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS 	<p>50 menit</p>
----------------------	---	-----------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>bersama teman</p> <p>kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2 • Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu <i>flash card</i> sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1 • Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media <i>flash card</i> • Siswa penantang 2
--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau selama proses tournament dilakukan • Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran • Siswa bersama guru melakukan refleksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sudah didapat dari materi yang telah dipelajari? 2. Bagian mana yang belum paham? 3. Apakah menyenangkan? • Pembelajaran ditutup dengan do'a bersama • Guru mengucapkan salam 	10 menit

Penilaian

1. Penilaian sikap

No	Nama siswa	Disiplin				Keaktifan				Hubungan dengan teman sejawat			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan
 4 = sangat baik
 3 = baik
 2 = cukup
 1 = tidak baik

2. Penilaian pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang kamu ketahui tentang interaksi social?	Interaksi social adalah Hubungan social yang terjadi antar sesama manusia
2	Sebutkan 3 interaksi social yang bisa dilakukan manusia!	Individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok
3	Coba sebutkan 4 contoh interaksi social antar kelompok dengan kelompok	Diskusi antar kelompok belajar siswa, antar pemain tim sepak bola, kuis cerdas cermat, diskusi anggota OSIS dan pramuka

3. Penilaian keterampilan

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Keserasian	Judul, tujuan, dan isi laporan analisis saling terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada satu komponen yang tidak terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada dua komponen yang tidak terkait dan serasi	3 komponen tidak saling terkait dan tidak serasi
2	Kelengkapan laporan analisis	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya, lingkungan alam dan tentang	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya, lingkungan alam dan tentang	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 3 aspek)	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 2 aspek)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		keberagamaan dengan sangat lengkap tanpa bantuan guru	keberagamaan dengan sangat lengkap dengan bantuan guru		
--	--	---	--	--	--

Guru kelas V

NAZARUDDIN S.Pd
NIP.196203081982101003

Peneliti

ALFI MAGHFIROH
NIM.11618200946

Mengetahui
Kepala Sekolah
SDN 007 Pulau Lawas

KHAIRUDDIN, S.Pd, M.Pd
NIP.197106171993101001

Lampiran

Materi



Interaksi manusia dengan lingkungan sosial

Perhatikan gambar di atas, interaksi guru dan siswa merupakan salah satu bentuk interaksi dengan lingkungan social.

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses social. Proses social adalah suatu interaksi atau hubungan saling mempengaruhi antarmanusia. Proses social ini akan terjadi kalau ada interaksi social. Interaksi social adalah hubungan-hubungan anatara perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia.

Ada beberapa bentuk interaksi manusia dengan lingkungan social

1. Interaksi individu dengan individu

Interaksi individu dengan individu, contohnya, seorang bayi yang baru lahir ia akan melakukan kontak sosial dengan ibunya, berjabat tangan dengan seseorang, dialog antara dokter dan pasiennya

2. Interaksi individu dengan kelompok

Interaksi individu dengan kelompok contohnya siswa sedang belajar bersama guru, presiden berpidato di depan rakyatnya, ustadz yang khutbah jumat

3. Interaksi kelompok dengan kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Interaksi kelompok dengan kelompok contohnya, perlombaan 2 tim sepak bola, diskusi antar kelompok siswa, diskusi antar kelompok OSIS dan kelompok pramuka.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar kerja siswa

Kelompok :
Kelas :

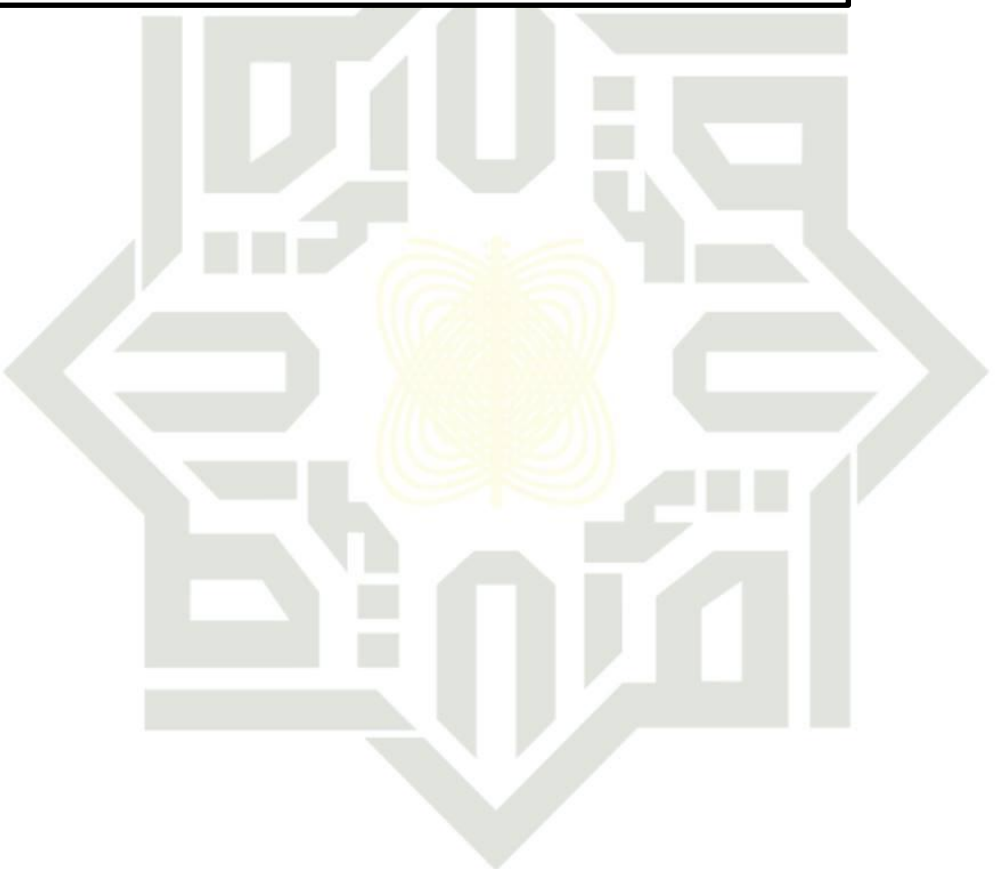


1. Amatilah gambar di atas, apa kesimpulan interaksi sosial yang kamu peroleh setelah mengamati gambar tersebut? Uraikan bersama kelompokmu!

2. Apakah interaksi sosial itu penting? Jelaskan mengapa?

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Apa saja bentuk interaksi sosial yang kamu ketahui dan berikan contohnya!



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SDN 007 Pulau Lawas
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Interaksi Manusia
Pertemuan ke	: 2 (Siklus 1)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menjelaskan tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam 3.2.2 Menjelaskan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam
4.2 hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan alam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam
2. Siswa mampu menjelaskan apa saja bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam
3. Siswa mampu menyajikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan alam

Materi pembelajaran

1. Interaksi manusia dengan lingkungan alam
2. Bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam

Sumber, media, dan alat pembelajaran

Sumber : Maryanto. 2019. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V tema 3.*

Media : *flash card*, LKS,

Alat : Spidol, papan tulis

Model dan metode pembelajaran

Model pembelajaran : *team games tournament*

Metode Pembelajaran : diskusi, Tanya jawab, ceramah

Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a • Guru melakukan persensei terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "benda apa saja yang kamu ketahui yang ada di alam?" • Guru menyampikan tujuan pembelajaran dan memberikan siswa motivasi 	10 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. • Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen • Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa • Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang interaksi dengan lingkungan hidup dan melakukan Tanya jawab dengan guru • Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS 	<p>50 menit</p>
----------------------	---	-----------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>bersama teman</p> <p>kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2 • Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu <i>flash card</i> sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1 • Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media <i>flash card</i> • Siswa penantang 2 	
--	--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau selama proses tournament dilakukan • Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran • Siswa bersama guru melakukan refleksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sudah didapat dari materi yang telah dipelajari? 2. Bagian mana yang belum paham? 3. Apakah menyenangkan? • Pembelajaran ditutup dengan do'a bersama • Guru mengucapkan salam 	10 menit

Penilaian

1. Penilaian sikap

No	Nama siswa	Disiplin				Keaktifan				Hubungan dengan teman sejawat			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan
 4 = sangat baik
 3 = baik
 2 = cukup
 1 = tidak baik

2. Penilaian pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa keuntungan yang diperoleh manusia jika berinteraksi dengan alam?	Keuntungan yang diperoleh manusia dari alam adalah manusia bisa menjadikan alam sebagai sumber penghasil, alam menyediakan berbagai kebutuhan manusia, meningkatkan rasa syukur kepada sang pencipta
2	Sebutkan 3 dampak jika manusia tidak berinteraksi baik dengan alam!	Menyebabkan terjadinya longsor, banjir, pencemaran udara
3	Sebutkan 4 profesi manusia yang berhubungan dengan alam!	Nelayan, petani, penambang, pengusaha kayu

3. Penilaian keterampilan

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Keserasian	Judul, tujuan, dan isi laporan analisis saling terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada satu komponen yang tidak terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada dua komponen yang tidak terkait dan serasi	3 komponen tidak saling terkait dan tidak serasi
2	Kelengkapan laporan analisis	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya,	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya,	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 3 aspek)	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 2 aspek)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	lingkungan alam dan tentang keberagaman dengan sangat lengkap tanpa bantuan guru	lingkungan alam dan tentang keberagaman dengan sangat lengkap dengan bantuan guru		
--	--	---	--	--

Guru kelas V

NAZARUDDIN S.Pd
NIP.196203081982101003

Peneliti

ALFI MAGHFIROH
NIM.11618200946

Mengetahui
Kepala Sekolah
SDN 007 Pulau Lawas

KHAIRUDDIN, S.Pd, M.Pd
NIP.197106171993101001

Materi



Interaksi manusia dengan lingkungan alam

Pengertian dan Jenis Lingkungan

Lingkungan diartikan sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang telah ada di alam dan diciptakan oleh Tuhan, dalam perkembangannya belum mengalami pembaruan oleh manusia sehingga masih tetap terjaga dan tidak termodifikasi. Interaksi manusia dan lingkungannya berlangsung melalui dua cara. Pertama, manusia dipengaruhi oleh lingkungan. Kedua, manusia memiliki kemampuan untuk mengubah lingkungan. Bentuk lingkungan alam di muka bumi berbeda-beda. Pada masyarakat yang tradisional, ada kecenderungan lingkungan lebih dominan dalam memengaruhi kehidupan seperti halnya dalam lingkungan masyarakat pedesaan. Sebaliknya, pada daerah yang masyarakatnya memiliki tingkat pengetahuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih maju, manusia cenderung dominan sehingga lingkungannya telah banyak berubah dari lingkungan aslinya menjadi lingkungan binaan hasil karya manusia, seperti halnya dalam lingkungan perkotaan, seperti pegunungan, sungai, danau, pantai dan laut, dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikelola dan dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Bentuk dan manfaat Lingkungan Alam

Lingkungan alam diciptakan Tuhan Yang Maha Esa untuk keperluan manusia. Berikut ini adalah bentuk dan manfaat lingkungan alam bagi manusia.

1. Pegunungan

Salah satu bentuk alam yang dapat dilihat adalah bentang alam yang berupa deretan gunung yang bersambung. Udara di pegunungan biasanya sejuk dan bahkan ada yang sangat dingin. Daerah pegunungan sangat cocok untuk bercocok tanam buah, sayur dan bunga. Daerah pegunungan juga dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata. Daerah pegunungan banyak ditumbuhi tanaman yang dapat menyerap dan menyimpan air hujan untuk mencegah terjadinya erosi. Erosi adalah pengikisan tanah oleh air hujan yang dapat menyebabkan banjir dan tanah longsor.

2. Sungai

Sungai juga termasuk kenampakan alam. Sungai banyak memberikan manfaat bagi manusia. Manfaat sungai antara lain: untuk mandi, mencuci, pengairan lahan pertanian (irigasi) dan sarana transportasi (untuk sungai-sungai besar di luar pulau Jawa). Di sungai banyak hidup berbagai binatang air seperti: ikan, buaya dan katak.

3. Danau

Danau merupakan kenampakan lingkungan alam. Danau terjadi karena adanya cekungan di alam yang terisi air, baik dari air hujan maupun dari mata air yang ada di tempat tersebut. Danau juga dimanfaatkan sebagai tempat penampungan air. Danau sangat bermanfaat bagi manusia. Manfaat danau bagi kehidupan manusia antara lain untuk :

- a. Budi daya ikan air tawar
- b. Tempat wisata
- c. Irigasi / pengairan sawah
- d. Sarana olahraga (dayung).

4. Pantai

Pantai adalah daerah perbatasan antara laut dan daratan. Pantai biasanya banyak ditumbuhi pohon kelapa dan tumbuhan bakau. Tumbuhan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

batu-batu yang berguna untuk menahan abrasi/erosi yang disebabkan gelombang air laut dan tempat hidup ikan. Pantai yang indah menjadi salah satu objek wisata yang digemari banyak orang.

5. Laut

Laut termasuk dalam kenampakan alam yang banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Di beberapa tempat dasar laut juga banyak terdapat sumber daya alam, seperti minyak bumi dan gas. Laut menjadi sarana transportasi yang penting, baik dalam satu negara maupun antarnegara. Laut juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana olahraga, seperti berenang, menyelam, ski air, selancar, perahu layar dan masih ada banyak contoh lainnya.

Bentuk dan Manfaat Lingkungan Buatan

Lingkungan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia. Berikut ini adalah manfaat lingkungan buatan bagi manusia.

1. Rumah

Rumah ada yang dari batu bata, batu kali maupun bambu. Rumah merupakan tempat kita berteduh. Rumah juga berguna untuk melindungi kita dari binatang buas.

2. Jalan

Jalan digunakan oleh manusia untuk sarana berpindah ke tempat lain. Jalan yang baik akan mempermudah kita mencapai tempat yang kita tuju.

3. Sawah

Sawah banyak terdapat di daerah pedesaan. Sawah berguna bagi manusia. Sawah merupakan tempat menanam padi, jagung, dan palawija.

4. Gedung Sekolah

Gedung sekolah merupakan tempat belajar bagi siswa. Kamu dapat bertemu teman baru di sekolah. Kamu juga bisa mendapat pengetahuan yang banyak di sekolah. Gedung sekolah ada bermacam-macam, misalnya bagi siswa SD, SLTP, dan SMU.

5. Pasar

Komponen-Komponen Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup pada dasarnya terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

1. komponen fisik (abiotik) seperti air, tanah, batuan, iklim dan sebagainya.
2. komponen biotik seperti tumbuhan, hewan, dan jasad renik (mikroorganisme).

Keterkaitan Antarkomponen Lingkungan Alam

Kedua komponen atau unsur di atas tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi memiliki keterkaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya. Komponen abiotik dapat memengaruhi komponen biotik, begitu juga komponen biotik dapat memengaruhi komponen abiotik dalam ekosistem.

1. Pengaruh komponen abiotik terhadap komponen biotik. Air merupakan salah satu contoh komponen abiotik dalam ekosistem. Air sangat berguna bagi makhluk hidup. Tumbuhan sangat memerlukan air, misalnya untuk bahan baku fotosintesis. Akar tumbuhan menembus ke dalam tanah untuk menyerap air dan zat-zat hara. Jika tanah mengandung cukup air maka tumbuhan akan tumbuh subur. Sebaliknya, jika kekurangan air, tumbuhan tidak akan tumbuh dengan baik. Selain berguna bagi tumbuhan, air juga berguna bagi hewan dan manusia. Hewan memerlukan air untuk minum. Bagi hewan air seperti udang, ikan dan ketam; air merupakan tempat tinggal bagi mereka. Manusia memerlukan air untuk berbagai keperluan, seperti minum, memasak, mandi dan mencuci. Contoh lain komponen abiotik yang berpengaruh terhadap komponen biotik adalah udara. Di dalam udara terdapat gas oksigen dan karbon dioksida. Oksigen merupakan gas yang diperlukan untuk pernapasan, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Adapun karbon dioksida merupakan gas yang menjadi salah satu bahan baku fotosintesis tumbuhan hijau.
2. Pengaruh komponen biotik terhadap komponen abiotik. Tumbuhan sangat berpengaruh terhadap tanah tempat hidupnya contohnya dalam kegiatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



penghijauan. Penghijauan biasanya dilakukan pada lahan yang kritis dengan tujuan untuk memperbaiki kondisi tanah tersebut. Adanya pohon-pohon penghijauan diharapkan dapat memengaruhi tanah sebagai komponen biotiknya dengan cara mengubah struktur tanah dan mengurangi erosi. Sisa-sisa tumbuhan yang berupa daun kering yang gugur dan jatuh ke tanah akan mencegah cucuran air hujan yang jatuh langsung ke permukaan tanah. Tanpa ada daun itu, tanah akan terpadatkan oleh air hujan sehingga daya serapnya berkurang. Jika daun-daun tersebut membusuk dan bercampur dengan tanah maka akan membentuk humus, yaitu lapisan tanah yang sangat subur untuk pertanian. Disamping itu, akar-akar tumbuhan juga dapat menahan partikel-partikel tanah dari erosi.

Dampak Interaksi Manusia Dengan Lingkungan

Pada awalnya manusia memanfaatkan alam hanya sebatas untuk memenuhi kebutuhan dasarnya (makan dan minum serta pakaian). Namun, saat ini manusia mengolah sumber daya yang ada di alam untuk beragam kebutuhan atau sekedar memenuhi gaya hidupnya, sehingga dalam pemanfaatan alam manusia secara berlebihan. Peranan manusia dalam lingkungan ada yang bersifat positif dan ada yang bersifat negatif. Peranan manusia yang bersifat negatif adalah peranan yang merugikan lingkungan.

Kerugian ini secara langsung atau pun tidak langsung timbul akibat kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, peranan manusia yang bersifat positif adalah peranan yang berakibat menguntungkan lingkungan karena dapat menjaga dan melestarikan daya dukung lingkungan. Peranan Manusia yang bersifat negatif terhadap lingkungan antara lain sebagai berikut:

1. Eksploitasi yang melampaui batas sehingga persediaan Sumber Daya Alam makin berkurang (*depletion*);
2. Punah atau merosotnya jumlah keanekaragaman jenis biota;
3. Berubahnya ekosistem alami yang mantap dan seimbang menjadi ekosistem binaan yang tidak mantap karena terus menerus memerlukan subsidi energi;
4. Berubahnya profil permukaan bumi yang dapat mengganggu kestabilan tanah sehingga menimbulkan longsor;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Masuknya energi bahan atau senyawa tertentu ke dalam lingkungan yang menimbulkan pencemaran air, udara, dan tanah. hal ini berakibat menurunnya kualitas lingkungan hidup. Pencemaran dapat menimbulkan dampak negatif pada lingkungan dan terhadap manusia itu sendiri;

Peranan Manusia yang menguntungkan lingkungan antara lain:

1. Melakukan eksploitasi Sumber Daya Alam secara tepat dan bijaksana terutama SDA yang tidak dapat diperbaharui;
2. Mengadakan penghijauan dan reboisasi untuk menjaga kelestarian keaneka jenis flora serta untuk mencegah terjadinya erosi dan banjir;
3. Melakukan proses daur ulang serta pengolahan limbah agar kadar bahan pencemar yang terbuang ke dalam lingkungan tidak melampaui nilai ambang batasnya;
4. Melakukan sistem pertanian secara tumpang sari atau multi kultur untuk menjaga kesuburan tanah. Untuk tanah pertanian yang miring dibuat sengkedan guna mencegah derasnya erosi serta terhanyutnya lapisan tanah yang mengandung humus;
5. Membuat peraturan, organisasi atau undang-undang untuk melindungi lingkungan dan keanekaan jenis makhluk hidup.

Lembar kerja siswa

Perhatikan ilustrasi di bawah ini!

Waktu: 20 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sungai sangat berguna bagi manusia. Air sungai dapat untuk mandi, mencuci, pengairan lahan pertanian (irigasi) dan sarana transportasi (untuk sungai-sungai besar di luar pulau Jawa). Sungai merupakan habitat berbagai binatang air seperti ikan, buaya, katak, dan binatang air lainnya.

Mungkin sungai di sekitarmu tercemar akibat ketidakpedulian orang-orang di sekitar. Banyak yang membuang sampah atau limbah sisa hasil industri, seperti limbah bekas wenter kain, pembuangan limbah rumah tangga dan limbah lain yang merusak lingkungan. Coba perhatikan dengan cermat gambar berikut ini!



Gambar
Pencemaran sungai akibat limbah bekas wenter kain

Ada beberapa persoalan dalam gambar di atas. Berdasarkan bacaan dan hasil pengamatanmu, pecahkanlah beberapa masalah di bawah ini!

- a. Mengapa terjadi pencemaran dalam aliran sungai tersebut di atas?
- b. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pencemaran dalam gambar di atas?
- c. Bagaimana Kamu mengatasi pencemaran dalam gambar di atas?

Silakan lakukan pengolahan informasi dengan membaca uraian materi atau mencari di buku/sumber lain untuk memecahkan masalah di atas. Deskripsikan pemecahan masalah tersebut pada tempat yang telah tersedia di bawah ini!



Lampiran B3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN 007 Pulau Lawas
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Materi Pokok : Interaksi Manusia
 Pertemuan ke : 1 (Siklus 2)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

KOMPETENSI INTI (KI)

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

B Kompetensi dasar dan indicator pencapaian kompetensi

Kompetensi dasar	Indicator pencapaian kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menjelaskan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap terhadap ekonomi 3.2.2 Menjelaskan bentuk kegiatan ekonomi sesuai kondisi geografis suatu daerah
4.2 hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi
2. Siswa mampu menjelaskan apa saja bentuk kegiatan ekonomi sesuai kondisi geografis suatu daerah
3. Siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi

Materi pembelajaran

1. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi
2. Bentuk kegiatan ekonomi sesuai kondisi geografis suatu daerah

Sumber, media, dan alat pembelajaran

Sumber : Maryanto. 2019. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V tema 3.*

Media : *flash card*, LKS,

Alat : Spidol, papan tulis

Model dan metode pembelajaran

Model pembelajaran : *team games tournament*

Metode Pembelajaran : diskusi, Tanya jawab, ceramah

Kegiatan pembelajaran

kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a • Guru melakukan persensei terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "apa mata pencaharian orang yang berada di daerah pantai"? • Guru menyampikan tujuan pembelajaran dan memberikan siswa motivasi 	10 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. • Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen • Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa • Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang interaksi dengan lingkungan hidup dan melakukan Tanya jawab dengan guru • Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS 	<p>50 menit</p>
----------------------	---	-----------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>bersama teman</p> <p>kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2 • Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu <i>flash card</i> sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1 • Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media <i>flash card</i> • Siswa penantang 2
--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau selama proses tournament dilakukan • Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran • Siswa bersama guru melakukan refleksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sudah didapat dari materi yang telah dipelajari? 2. Bagian mana yang belum paham? 3. Apakah menyenangkan? • Pembelajaran ditutup dengan do'a bersama • Guru mengucapkan salam 	10 menit

Penilaian

1. Penilaian sikap

No	Nama siswa	Disiplin				Keaktifan				Hubungan dengan teman sejawat			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan
 4 = sangat baik
 3 = baik
 2 = cukup
 1 = tidak baik

2. Penilaian pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja yang kamu ketahui bentuk kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan lingkungan?	Bertani, nelayan, beternak, penambang batu bara
2	Sumber daya apa biasanya yang tersedia pada wilayah pantai yang berpengaruh pada kegiatan ekonomi?	pasar wisata, nelayan, budidaya ikan, budidaya mutiara dan rumput laut
3	Sebutkan 3 kegiatan ekonomi sesuai dengan letak geografis suatu wilayah	Kegiatan ekonomi daerah dataran tinggi, kegiatan ekonomi daerah dataran rendah, kegiatan ekonomi daerah pantai

3. Penilaian keterampilan

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Keserasian	Judul, tujuan, dan isi laporan analisis saling terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada satu komponen yang tidak terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada dua komponen yang tidak terkait dan serasi	3 komponen tidak saling terkait dan tidak serasi
2	Kelengkapan laporan analisis	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 3 aspek)	Mampu melaporkan analisis hasil indentifikasi dari bacaan (kurang dari 2 aspek)

		kegiatan ekonomi, dan budaya dengan sangat lengkap tanpa bantuan guru	kegiatan ekonomi dan budaya dengan sangat lengkap dengan bantuan guru		
--	--	---	---	--	--

Guru kelas V

Peneliti

NAZARUDDIN S.Pd
NIP.196203081982101003

ALFI MAGHFIROH
NIM.11618200946

Mengetahui
Kepala Sekolah
SDN 007 Pulau Lawas

KHAIRUDDIN, S.Pd, M.Pd
NIP.197106171993101001

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Materi

Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi

Lingkungan ekonomi adalah factor ekonomi yang mempengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Factor pendukung kegiatan ekonomi adalah kebijakan ekonomi pemerintah, pemndapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya. Manusia dalam kehidupan sehari-hari melakukan interaksi dengan lingkungan ekonominya. Mereka melakukan aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan sumber daya ekonomi yang etersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik berupa barang ataupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modala kewirausahaan merupakan sumber daya ekonomi. Sumber daya alam dapat berupa lahan, bahan tambang, hewan, tumbuhan dan sebagainya. Tenaga kerja merupakan sumber daya untuk menghasilkan barang dan jasa.

Lingkungan alam yang berbeda menghasilkan sumber daya alam yang berbeda pula. Manusia melakukan kegiatan ekonomi menyesuaikan dengan kondisi lingkungan alam dan sumber daya alamnya. Kegiatan ekonomi merupakan bentuk interaksi lingkungan alam dan interaksi sosial. Dalam kegiatan ekonomi, manusia bekerjasama dengan manusia lainnya untuk mengolah sumber daya alam yang ada di lingkungan alam untuk menghasilkan barang atau jasa yang dibutuhkan manusia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ragam kegiatan ekonomi masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya alam, meliputi:

1. Kegiatan ekonomi di daerah pantai

Contohnya :

- a. Masyarakat menjadi nelayan karena banyak ikannya
- b. Masyarakat mengelola pantai menjadi tempat wisata karena keindahan alam pantai (pemandu wisata, jasa penginapan, cenderamata, dll)

2. Kegiatan ekonomi di dataran rendah

Contohnya:

- a. Masyarakat menjadi petani (sawah dan lading) karena tempatnya yang subur dan banyak air
- b. Masyarakat mengelola lahan menjadi pusat kegiatan (pasar, toko, pemukiman, kantor, pabrik, dll) karena tempatnya yang datar

3. Kegiatan ekonomi di dataran tinggi

Contohnya

- a. Masyarakat mengelola perkebunan (buah dan sayur) karena udara yang sejuk dan tanah yang subur
- b. Masyarakat mengelola peternakan (sapi perah) karena sejuk dan persediaan rumput yang banyak/

Lembar kerja siswa



Perhatikan gambar di atas, Dari gambar yang kamu lihat jawablah pertanyaan berikut bersama kelompokmu!

1. Menurutmu, dari gambar tersebut apakah manusia bisa melakukan interaksi dengan lingkungan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi? Jelaskan jawabanmu pada kolom komentar berikut!

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Jika manusia bisa melakukan kegiatan ekonomi, maka sumber daya apa saja yang bisa dimanfaatkan manusia untuk kegiatan ekonominya?

3. Kenapa manusia memerlukan lingkungan untuk untuk memenuhi kebutuhan hidupnya?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SDN 007 Pulau Lawas
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Interaksi Manusia
Pertemuan ke	: 2 (Siklus 2)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menjelaskan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap terhadap budaya 3.2.2 Menjelaskan bentuk budaya yang ada di Indonesia
4.2 hasil analisis tentang interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap terhadap budaya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap terhadap budaya
2. Siswa mampu menjelaskan apa saja bentuk budaya yang ada di Indonesia
3. Siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap budaya

Materi pembelajaran

1. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap budaya
2. Bentuk budaya yang ada di Indonesia

Sumber, media, dan alat pembelajaran

Sumber : Maryanto. 2019. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas V tema 3.*

Media : *flash card, LKS,*

Alat : Spidol, papan tulis

F. Model dan metode pembelajaran

Model pembelajaran : *team games tournament*

Metode Pembelajaran : diskusi, Tanya jawab, ceramah

G Kegiatan pembelajaran

kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a • Guru melakukan persensei terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya “apa nama rumah adat riau?” • Guru menyampikan tujuan pembelajaran dan memberikan siswa motivasi 	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah -1 guru menyiapkan 	50 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen• Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa• Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang interaksi dengan lingkungan hidup dan melakukan Tanya jawab dengan guru• Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS bersama teman	
--	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2 • Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu <i>flash card</i> sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1 • Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media <i>flash card</i> • Siswa penantang 2 memberikan tanggapan jika 	
--	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>jawaban dari penantang 1</p> <p>kurang tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau selama proses tournament dilakukan • Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran • Siswa bersama guru melakukan refleksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sudah didapat dari materi yang telah dipelajari? 2. Bagian mana yang belum paham? 3. Apakah menyenangkan? • Pembelajaran ditutup dengan do'a bersama • Guru mengucapkan salam 	10 menit

Penilaian

1. Penilaian sikap

No	Nama siswa	Disiplin				Keaktifan				Hubungan dengan teman sejawat			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Keterangan

4 = sangat baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3 = baik
2 = cukup
1 = tidak baik

2. Penilaian pengetahuan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa nama rumah adat yang ada di Sumatera Barat?	Rumah gadang
2	Sebutkan 5 bahasa daerah yang ada di Indonesia yang kamu ketahui	Bahasa Minang, Bahasa Sunda, Bahasa Melayu, Bahasa Jawa, Bahasa Banjar
3	Kenapa interaksi manusia dengan lingkungan bisa mempengaruhi budaya?	Karena manusia adalah makhluk sosial yang saling butuh antara yang satu dengan lainnya, dan kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki suatu masyarakat, melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap daerah.

3. Penilaian keterampilan

No	Kriteria	4	3	2	1
1	Keserasian	Judul, tujuan, dan isi laporan analisis saling terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada satu komponen yang tidak terkait dan serasi	Dari 3 komponen ada dua komponen yang tidak terkait dan serasi	3 komponen tidak saling terkait dan tidak serasi
2	Kelengkapan laporan analisis	Mampu melaporkan analisis hasil identifikasi dari bacaan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kegiatan	Mampu melaporkan analisis hasil identifikasi dari bacaan tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kegiatan	Mampu melaporkan analisis hasil identifikasi dari bacaan (kurang dari 3 aspek)	Mampu melaporkan analisis hasil identifikasi dari bacaan (kurang dari 2 aspek)

		ekonomi dan budaya dengan sangat lengkap tanpa bantuan guru	ekonomi dan budaya dengan sangat lengkap dengan bantuan guru		
--	--	---	--	--	--

Guru kelas V

Peneliti

NAZARUDDIN S.Pd
NIP.196203081982101003

ALFI MAGHFIROH
NIM.11618200946

Mengetahui
Kepala Sekolah
SDN 007 Pulau Lawas

KHAIRUDDIN, S.Pd, M.Pd
NIP.197106171993101001

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Materi



Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap budaya

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi semua kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecenderungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk dalam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut.

Perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat merupakan bagian dari kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap suku. Kita seharusnya mengetahui tentang kebudayaan bangsa yang beranekaragam hingga dapat menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan dan cara-cara beradaptasi dengan lingkungan. Hal ini bertujuan agar keberadaan kita dapat diterima dalam suatu kelompok masyarakat.

Budaya yang ada pada masyarakat Indonesia itu sangat banyak dan beragam. Budaya tersebut merupakan salah satu hasil dari interaksi manusia dengan lingkungan alamnya dan interaksi manusia dengan sesamanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Bentuk budaya yang ada di Indonesia

1. Bahasa daerah, di Indonesia sangat banyak sekali ragam bahasa yang tersebar, di Indonesia ada sekitar 546 bahasa daerah dengan logat dan dialeg berbeda-beda. Contohnya: bahasa minnag, bahasa sunda, bahasa Makassar, bahasa banjar.
2. Tari tradisional, contohnya tari saman dari aceh, tari ramang 12 dari Sumatera utara, tari piring dari Sumatera barat
3. Lagu daerah, contohnya lagu ampar-ampar pisang dari Kalimantan selatan, lagu indung-indung dari Kalimantan timur, lagu suwe ora jamu dari Jawa tengah
4. pakaian adat, rata-rata setiap daerah yang ada di Indonesia mulai dari aceh hingga Papua itu memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Yang membedakannya itu biasanya motif, bahan pakaian, aksesoris
5. senjata tradisional, setiap daerah di wilayah Indonesia juga memiliki senjata tradisional yang berbeda-beda. Contohnya rencong senjata tradisional dari aceh, golok senjata tradisional dari DKI Jakarta, selurit senjata tradisional dari Jawa timur, badik senjata tradisional dari Sulawesi selatan.
6. Rumah adat, contohnya rumah gadang adalah rumah adat dari Sumatera barat, rumah adat honoi dari Papua,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar kerja siswa

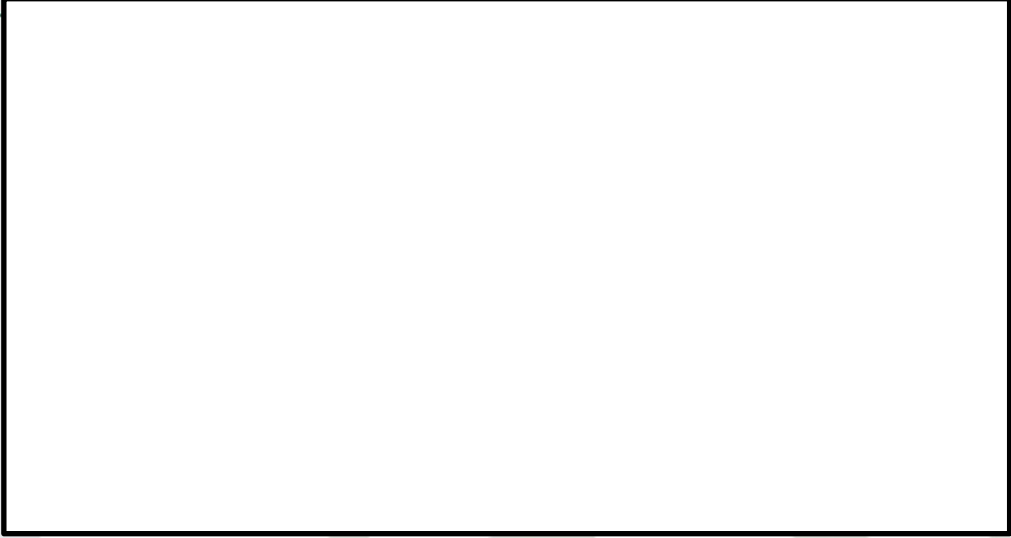


RIAU

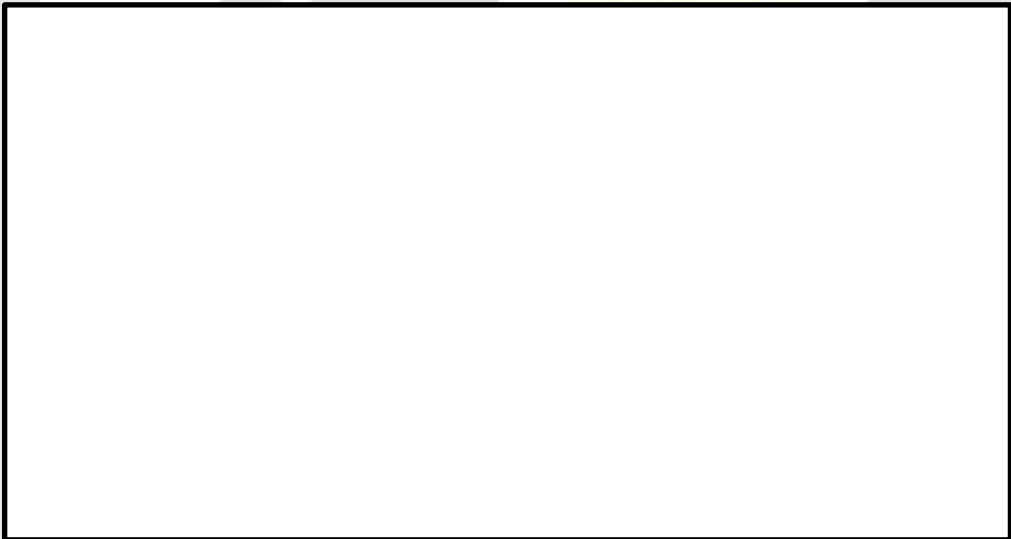
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apa yang kamu lihat dari gambar di atas? Apakah hubungan semua gambar tersebut dengan gambar peta Indonesia? Coba jelaskan bersama kelompokmu!



Coba kamu sebutkan apa saja bentuk keberagaman yang ada di Indonesia?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran C1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Jum'at, 18 september 2020
 Siklus : 1
 Pertemuan ke/siklus : 1/1
 Penunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi.

No	Aspek yang diamati	Nilai				Jumlah skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan		3			3
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa			2		2
3	Guru mengarahkan aturan permainan		3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang			2		2
5	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor, pertanyaan pada lembar permainan dan membaca dengan keras serta memberi jawaban			2		2
6	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua			2		2
7	Guru melakukan perhitungan point tournament		2			2
Jumlah		16				
Persentase (%)		57,14%				
Kategori		Sedang				

Pulau Lawas, 2020
 Observer

()

INSTRUMEN AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Senin, 21 september 2020
 Siklus : 1
 Pertemuan ke/siklus : 2/1
 Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi.

No	Aspek yang diamati	Nilai				Jumlah skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan		3			3
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa			3		3
3	Guru mengarahkan aturan permainan		3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang			3		3
5	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor, pertanyaan pada lembar permainan dan membaca dengan keras serta memberi jawaban			2		2
6	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua		3			3
7	Guru melakukan perhitungan point tournament		3			3
Jumlah		20				
Persentase (%)		71,42%				
Kategori		Tinggi				

Pulau Lawas, 2020
 Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran C3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Kamis, 24 September 2020
 Sifat : 2
 Pertemuan ke/siklus : 1/2
 Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi.

No	Aspek yang diamati	Nilai				Jumlah skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan	4				4
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa		3			3
3	Guru mengarahkan aturan permainan		3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang		3			3
5	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor, pertanyaan pada lembar permainan dan membaca dengan keras serta memberi jawaban		3			3
6	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua		3			3
7	Guru melakukan perhitungan point tournament	4				4
Jumlah		23				
Persentase (%)		82,14%				
Kategori		Sangat tinggi				

Pulau Lawas, 2020
 Observer

()



Lampiran C4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN AKTIVITAS GURU

Hari/tanggal : Jum'at, 25 september 2020
 Siklus : 2
 Pertemuan ke/siklus : 2/2
 Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi.

No	Aspek yang diamati	Nilai				Jumlah skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan	4				4
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa		3			3
3	Guru mengarahkan aturan permainan		3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang	4				3
5	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor, pertanyaan pada lembar permainan dan membaca dengan keras serta memberi jawaban		3			3
6	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua	4				3
7	Guru melakukan perhitungan point tournament	4				4
Jumlah		25				
Persentase (%)		89,28%				
Kategori		Sangat tinggi				

Pulau Lawas, 2020
 Observer

()

INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA

Hari/tanggal : Jum'at, 18 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 1/1

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek aktivitas yang dilakukan siswa, sesuai dengan keterangan aktivitas yang diamati tiap siswa

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Siswa 01	3	2	2	2	2	2	2	15
2	Siswa 02	3	3	2	3	2	2	3	18
3	Siswa 03	3	3	2	2	2	2	2	16
4	Siswa 04	2	3	2	3	2	2	2	16
5	Siswa 05	3	3	2	2	3	2	3	18
6	Siswa 06	3	2	3	2	2	3	2	17
7	Siswa 07	3	2	3	2	2	2	2	16
8	Siswa 08	2	3	2	3	2	2	3	17
9	Siswa 09	2	3	2	2	2	3	2	16
10	Siswa 10	3	3	2	2	2	2	2	16
11	Siswa 11	3	3	3	2	2	2	2	17
12	Siswa 12	3	3	2	3	3	3	3	20
13	Siswa 13	2	3	2	3	2	2	2	16
14	Siswa 14	3	2	2	2	2	3	3	17
15	Siswa 15	3	3	2	2	3	2	2	17
16	Siswa 16	2	3	2	3	2	3	2	17
17	Siswa 17	3	3	2	2	2	2	3	17
18	Siswa 18	2	3	3	2	3	2	2	17
19	Siswa 19	2	3	3	2	2	2	2	16
20	Siswa 20	3	3	2	2	2	3	3	18
21	Siswa 21	3	3	2	3	2	2	3	18
22	Siswa 22	2	3	2	2	2	3	2	16
Jumlah		58	62	49	51	48	51	52	371
Persentase		65,	70,	55,	57,	54,	57,	59,	60,22%
		90	45	68	95	54	95	09	
		%	%	%	%	%	%	%	
Kategori		Sedang							

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran D2

INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA

Hari/tanggal : Senin, 21 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 2/1

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek aktivitas yang dilakukan siswa, sesuai dengan keterangan aktivitas yang diamati tiap siswa

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Siswa 01	3	2	3	3	2	2	2	17
2	Siswa 02	3	3	2	3	2	3	3	19
3	Siswa 03	3	3	3	3	3	2	2	19
4	Siswa 04	3	3	3	3	3	2	3	20
5	Siswa 05	3	3	2	3	3	3	3	20
6	Siswa 06	4	3	3	2	3	3	2	20
7	Siswa 07	3	3	4	3	2	2	2	19
8	Siswa 08	3	3	2	3	2	3	3	19
9	Siswa 09	2	3	2	3	2	3	3	18
10	Siswa 10	3	3	2	3	2	3	3	19
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	2	3	20
12	Siswa 12	4	3	3	3	3	3	3	22
13	Siswa 13	3	3	2	3	3	2	3	19
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	3	3	20
15	Siswa 15	3	2	2	2	3	3	2	17
16	Siswa 16	3	3	2	3	2	3	3	19
17	Siswa 17	3	3	3	2	2	3	3	19
18	Siswa 18	3	4	3	3	3	2	3	21
19	Siswa 19	3	3	3	2	3	2	3	19
20	Siswa 20	3	3	2	2	3	3	3	19
21	Siswa 21	3	3	2	3	3	2	3	19
22	Siswa 22	3	3	2	2	3	3	2	18
Jumlah		67	65	56	59	58	57	60	422
Persentase		76,13%	73,86%	63,63%	67,04%	65,90%	64,77%	68,18%	68,50%
Kategori		Tinggi							

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran D3

INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA

Hari/tanggal : Kamis, 24 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 1/2

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek aktivitas yang dilakukan siswa, sesuai dengan keterangan aktivitas yang diamati tiap siswa

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Siswa 01	3	2	3	3	3	3	2	19
2	Siswa 02	4	3	3	3	3	3	3	22
3	Siswa 03	3	4	3	3	3	3	3	22
4	Siswa 04	3	3	3	3	3	3	3	21
5	Siswa 05	3	3	3	3	3	3	3	21
6	Siswa 06	4	4	3	3	3	3	3	23
7	Siswa 07	3	3	4	3	3	3	3	22
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	3	3	22
9	Siswa 09	3	4	3	3	3	4	3	23
10	Siswa 10	3	3	3	3	3	3	3	21
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	21
12	Siswa 12	4	3	3	3	3	4	3	23
13	Siswa 13	3	3	3	3	3	3	3	21
14	Siswa 14	3	3	3	3	3	3	3	21
15	Siswa 15	4	3	4	3	3	4	2	23
16	Siswa 16	4	3	3	3	3	3	4	23
17	Siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	21
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	3	3	24
19	Siswa 19	3	3	3	3	3	3	3	21
20	Siswa 20	4	4	3	3	3	3	3	23
21	Siswa 21	3	4	3	3	3	3	3	22
22	Siswa 22	4	3	3	3	3	3	2	21
Jumlah		75	71	68	66	67	69	64	480
Persentase		85,	80,	77,	75,	76,	78,	72,7	77,92%
		22	68	27	00	13	40	2%	
		%	%	%	%	%	%		
Kategori		Tinggi							

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN AKTIVITAS SISWA

Hari/tanggal : Jum'at, 25 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 2/2

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek aktivitas yang dilakukan siswa, sesuai dengan keterangan aktivitas yang diamati tiap siswa

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Siswa 01	3	3	4	3	3	4	4	24
2	Siswa 02	4	3	4	3	3	3	3	23
3	Siswa 03	4	4	4	4	4	4	4	28
4	Siswa 04	4	4	3	4	3	4	3	25
5	Siswa 05	3	4	4	3	4	3	4	25
6	Siswa 06	4	3	3	3	3	3	3	22
7	Siswa 07	3	4	4	4	4	4	4	27
8	Siswa 08	4	4	3	3	4	3	4	25
9	Siswa 09	4	4	3	4	3	4	3	25
10	Siswa 10	4	3	4	3	3	3	4	24
11	Siswa 11	3	4	3	4	4	3	4	25
12	Siswa 12	4	3	4	4	3	4	3	25
13	Siswa 13	3	4	3	3	3	3	3	22
14	Siswa 14	4	3	4	3	4	3	3	24
15	Siswa 15	3	3	4	3	4	4	3	24
16	Siswa 16	4	4	3	4	3	3	3	24
17	Siswa 17	3	3	4	3	3	4	3	23
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	3	4	25
19	Siswa 19	4	4	4	4	3	4	3	26
20	Siswa 20	4	4	3	4	4	3	4	26
21	Siswa 21	3	4	4	3	3	4	3	24
22	Siswa 22	4	3	3	3	4	4	3	24
Jumlah		80	79	78	75	76	77	75	540
Persentase		90,	89,	86,	85,	86,	87,	85,2	87,66%
		90	77	63	22	36	50	2%	
		%	%	%	%	%	%		
Kategori		Sangat tinggi							

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak Cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran E1

INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

Hari/tanggal : Jum'at, 18 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 1/1

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek minat belajar siswa, sesuai dengan keterangan minat belajar yang diamati tiap siswa

No	Kode Siswa	Indikator minat belajar siswa					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	3	2	2	12
2	Siswa 02	2	2	3	2	2	11
3	Siswa 03	3	3	4	4	3	17
4	Siswa 04	3	2	3	2	2	12
5	Siswa 05	3	3	3	3	2	14
6	Siswa 06	3	3	3	2	2	13
7	Siswa 07	3	2	3	2	2	12
8	Siswa 08	2	2	3	2	2	11
9	Siswa 09	3	3	3	2	2	13
10	Siswa 10	3	3	3	3	2	14
11	Siswa 11	3	3	3	2	2	13
12	Siswa 12	3	3	4	4	3	17
13	Siswa 13	3	3	3	2	2	13
14	Siswa 14	3	2	3	2	2	12
15	Siswa 15	3	3	3	3	2	14
16	Siswa 16	3	3	3	2	2	13
17	Siswa 17	3	2	3	2	2	12
18	Siswa 18	3	2	3	2	2	12
19	Siswa 19	3	2	3	2	2	12
20	Siswa 20	3	4	3	4	2	16
21	Siswa 21	3	2	3	2	2	12
22	Siswa 22	3	2	2	3	2	12
Jumlah		64	56	67	54	46	287
Persentase		72,72 %	63,63 %	64,77 %	61,36 %	52,27 %	65,22%
Kategori		Baik					

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran E2

INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

Hari/tanggal : Senin, 21 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 2/1

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek minat belajar siswa, sesuai dengan keterangan minat belajar yang diamati tiap siswa

No	Kode Siswa	Indikator minat belajar siswa					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	3	2	2	12
2	Siswa 02	3	2	3	2	2	12
3	Siswa 03	3	3	4	4	3	17
4	Siswa 04	3	3	3	3	2	14
5	Siswa 05	3	3	3	3	3	15
6	Siswa 06	3	3	3	2	3	14
7	Siswa 07	3	3	3	3	2	14
8	Siswa 08	3	3	3	2	3	14
9	Siswa 09	3	3	4	3	2	15
10	Siswa 10	3	3	3	3	3	15
11	Siswa 11	3	3	3	3	2	14
12	Siswa 12	3	3	4	4	3	17
13	Siswa 13	3	3	3	2	2	13
14	Siswa 14	4	3	4	2	3	16
15	Siswa 15	3	3	3	3	2	14
16	Siswa 16	3	3	3	3	2	14
17	Siswa 17	4	3	3	2	3	15
18	Siswa 18	3	2	3	2	2	12
19	Siswa 19	3	3	3	2	2	13
20	Siswa 20	3	4	3	4	3	17
21	Siswa 21	3	2	3	3	2	13
22	Siswa 22	3	2	3	3	2	13
Jumlah		68	62	70	60	53	313
Persentase		77,27 %	70,45 %	79,54 %	68,18 %	60,22 %	71,13%
Kategori		Baik					

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran E3

INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

Hari/tanggal : Kamis, 24 september 2020
 Pertemuan ke/siklus : 1/2
 Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek minat belajar siswa, sesuai dengan keterangan minat belajar yang diamati tiap siswa

No	Kode Siswa	Indikator minat belajar siswa					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	3	2	2	12
2	Siswa 02	3	2	3	2	2	12
3	Siswa 03	3	3	4	4	3	17
4	Siswa 04	3	3	3	3	2	14
5	Siswa 05	4	3	3	3	3	16
6	Siswa 06	3	4	4	4	3	18
7	Siswa 07	3	3	3	3	3	15
8	Siswa 08	4	3	4	4	3	18
9	Siswa 09	3	4	4	3	3	17
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	16
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	15
12	Siswa 12	3	3	4	4	3	17
13	Siswa 13	3	3	3	3	3	15
14	Siswa 14	4	3	4	3	3	17
15	Siswa 15	3	3	3	3	4	16
16	Siswa 16	3	3	3	3	3	15
17	Siswa 17	4	3	4	2	3	16
18	Siswa 18	3	4	3	3	3	16
19	Siswa 19	3	3	3	3	3	15
20	Siswa 20	3	4	3	4	3	17
21	Siswa 21	3	3	3	3	3	15
22	Siswa 22	4	3	3	3	2	15
Jumlah		72	68	73	68	63	344
Persentase		81,81 %	77,27 %	82,95 %	77,27 %	71,59 %	78,18%
Kategori		Baik					

Pulau Lawas, 2020
 Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

Hari/tanggal : Jum'at, 25 september 2020

Pertemuan ke/siklus : 2/2

Petunjuk : Isilah dengan memberi tanda ceklis (√) pada aspek minat belajar siswa, sesuai dengan keterangan minat belajar yang diamati tiap siswa

No	Kode Siswa	Indikator minat belajar siswa					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	3	2	2	12
2	Siswa 02	3	2	3	2	2	12
3	Siswa 03	3	3	4	4	3	17
4	Siswa 04	3	3	3	3	3	15
5	Siswa 05	4	3	3	3	4	17
6	Siswa 06	4	4	4	4	3	19
7	Siswa 07	3	4	4	3	4	18
8	Siswa 08	4	3	4	4	4	19
9	Siswa 09	3	4	4	3	3	17
10	Siswa 10	4	3	3	4	3	17
11	Siswa 11	3	3	3	3	4	16
12	Siswa 12	3	3	4	4	3	17
13	Siswa 13	3	4	3	3	3	16
14	Siswa 14	4	4	4	4	3	19
15	Siswa 15	3	3	3	3	4	16
16	Siswa 16	3	3	4	4	3	17
17	Siswa 17	4	4	4	3	4	19
18	Siswa 18	4	4	4	3	3	18
19	Siswa 19	3	3	3	3	4	16
20	Siswa 20	4	4	4	4	3	19
21	Siswa 21	4	3	4	4	3	18
22	Siswa 22	4	3	3	3	3	16
Jumlah		76	72	78	73	71	370
Persentase		86,36%	81,81%	88,63%	82,95%	80,68%	84,09%
Kategori		Baik Sekali					

Pulau Lawas, 2020
Observer

()

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi

© Hak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak
rif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang









1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

1. Bilangan yang dibimbing :
 a. Bilangan seminar usul Penelitian :
 b. Bilangan penulisan Laporan Penelitian :
 c. Bilangan nama Pembimbing : Susiba, S. Ag, M. Pd, I.
 d. Bilangan Nomor Induk Pegawai (NIP) : 197610192007012019
 e. Bilangan Nama Mahasiswa : Alfi Maghfiroh
 f. Bilangan Nomor Induk Mahasiswa : 11618200946
 g. Bilangan Kegiatan : Bimbingan Penulisan Skripsi

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
26 Desember 2019	Latar belakang		
31 Desember 2019	Indicator minat dan ciri-ciri minat		
20 Januari 2020	Silabus, RPP		
29 Januari 2020	ACC Proposal		
07 September 2020	Lembar observasi, pedoman observasi		
05 Oktober 2020	BAB IV, daftar pustaka, dan penulisan		
04 November 2020	Cover, indikator kinerja		
24 November 2020	ACC SKRIPSI		

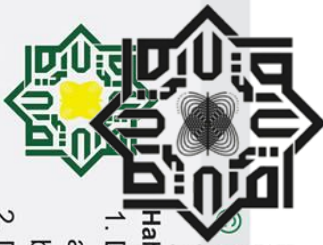
Pekanbaru, 24 November 2020
Pembimbing,



Susiba, S. Ag, M. Pd, I.
NIP. 197610192007012019

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 1. Bilangan yang dibimbing :
 a. Bilangan seminar usul Penelitian :
 b. Bilangan penulisan Laporan Penelitian :
 c. Bilangan nama Pembimbing : Susiba, S. Ag, M. Pd, I.
 d. Bilangan Nomor Induk Pegawai (NIP) : 197610192007012019
 e. Bilangan Nama Mahasiswa : Alfi Maghfiroh
 f. Bilangan Nomor Induk Mahasiswa : 11618200946
 g. Bilangan Kegiatan : Bimbingan Penulisan Skripsi

H a c i p t a m i l i k U I N S U S K A R I A U
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 06 Agustus 2020

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/8830/2020

Biasa

Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. Susiba, S.Ag, M.Pd.I.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ALFI MAGHFIROH
NIM : 11618200946
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOUR* NAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



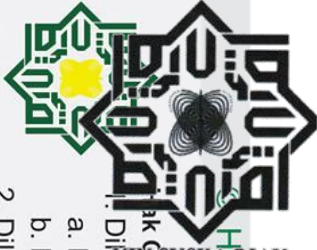
Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.

NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penulisan skripsi sebagai berikut:
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilindungi Undang-Undang

No. 04/F.II.4/PP.00.9/2050/2020
 : Biasa
 : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 22 Juli 2020

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SD Negeri 007 Pulau Lawas, Kec. Bangkinang, Kab. Kampar
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : ALFI MAGHFIROH
 NIM : 11618200946
 Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2020
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. Dekan
 Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd
 NIP. 19660410 199303 1 005

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS

sdn007pulaulawas@gmail.com
KECAMATAN BANGKINANG
 JL. PELTU SYAIDAN BANGKINANG

Kode Pos 28451

Nomor : 421/SDN 007/PL-Bkn/2020/133
 Lamp : -
 Perihal : **Persetujuan PraRiset**

Kepada Yth.

UIN SULTAN SYARIF KASIM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Di -

Tempat

Assalmu'alaikum Warahmatullahi Wabarakkatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Menindaklanjuti surat nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/2050/2020, kami dari SD Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar menyetujui :

Nama : ALFI MAGHFIROH
 NIM : 11618200946
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) / 2020
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

untuk melaksanakan PraRiset di SD Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang.

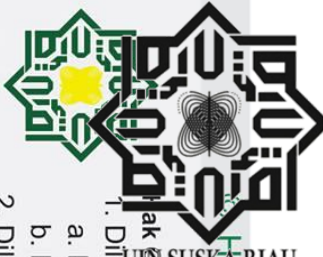
Demikian surat ini kami sampaikan semoga terjalin hubungan dan komunikasi yang baik dan terima kasih.

Pulau Lawas, 16 September 2020

Kepala Sekolah



Khairuddin
KHAIRUDDIN, S. Pd., M. Pd.
 NIP.19710617 199310 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Un.04/F.II/PP.00.9/8710/2020

Pekanbaru, 29 Juli 2020 M

Biasa
 (Satu) Proposal
Mohon Izin Melakukan Riset

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: ALFI MAGHFIROH
NIM	: 11618200946
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2020
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Waktu Penelitian : 3 Bulan (29 Juli 2020 s.d 29 Oktober 2020)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



a.n. Rektor
 Dekan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19740704 199803 1 001

UIN SUSKA RIAU
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tembusan
 Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/34440
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN
 PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Unpp.00-9/8713/2020 Tanggal 14 September 2020**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

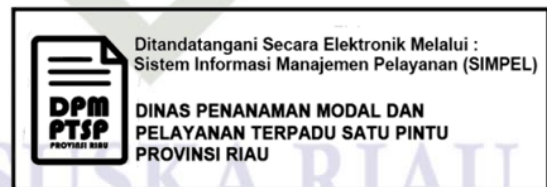
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : ALFI MAGHFIROH |
| 2. NIM/KTP | : 116182009460 |
| 3. Program Studi | : PGMI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR |

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 14 September 2020



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar
2. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang bersangkutan

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN TUANKU TAMBUSAI TELP. (0762) 20146
 BANGKINANG KOTA

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor : 070/BKBP/2020/610

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/34440 tanggal 14 September 2020, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | | |
|---------------------|---|--|
| 1. Nama | : | ALFI MAGHFIROH |
| 2. NIM | : | 11618200946 |
| 3. Universitas | : | UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : | PMGI |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : | PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR |
| 8. Lokasi | : | SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pr riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
 pada tanggal 17 September 2020

an. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
 Kabid. Ideologi, Wawasan Kebangsaan
 dan Karakter Bangsa,



Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala SDN 007 Pulau Lawas di Bangkinang.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS
 KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR
 JL. PELTU SYAIDAN BANGKINANG
 E-Mail: sdn007pulaulawas@gmail.com

Kode Pos 28451

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/SDN 007 PL-Bkn/2020/135

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar menerangkan bahwa :

Nama	: ALFI MAGHFIROH
NIM	: 11618200946
Universitas	: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUSKA RIAU
Program Studi	: PMGI
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU

Telah melaksanakan penelitian pada SD Negeri 007 Pulau Lawas terhitung tanggal 18 September s. d. 3 Oktober 2020 guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penulisan karya ilmiah/ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 007 PULAU LAWAS KECAMATAN BANGKINANG KABUPATEN KAMPAR”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Pulau Lawas, 3 Oktober 2020

Kepala Sekolah

Raijir
KHAIRUDDIN, S. Pd, M. Pd
 NIP. 19710617 199310 1 001



© Hak



Ka Fiaidi

RIWAYAT HIDUP

ALFI MAGHFIROH, dilahirkan di Bangkinang kabupaten Kampar Desa Muara Uwai Dusun Uwai pada hari Senin 30 September 1996. Anak ke enam dari lima bersaudara dari pasangan M.SYAFI'I dan ZUBAIDAH. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 006 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar pada tahun 2009. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan MTs dan MA di Ponpes Daarun Nahdha Tawalib Bangkinang selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan program studi Strata-1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebagai mahasiswa pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur PBUD. Selama menjadi mahasiswa, penulis banyak mendapatkan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang berharga. Pada bulan Juli-Agustus 2019 penulis mengikuti program kuliah kerja nyata di Desa Rantau bertuah Kecamatan Minas Kabupaten Siak. Selain itu penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan pada bulan September-Desember 2019 di SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

Pada bulan Juni 2019 penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar” di bawah bimbingan Ibuk Susiba, S.Ag, M.Pd.I Alhamdulillah pada tanggal 04 Desember 2020 berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Penulis dinyatakan “LULUS” dengan predikat sangat memuaskan serta berhak untuk menyanggah gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau