

**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 KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IV
SD NEGERI 004 SUNGAI JALAU
KECAMATAN KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

RIHADATUL AISYI

NIM 11810823411

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443H/2022 M**

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 KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IV**

**SD NEGERI 004 SUNGAI JALAU
KECAMATAN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

RIHADATUL AISYI

NIM 11810823411

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443 H/2022 M**



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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar, yang ditulis oleh Rihadatul Aisyi NIM.11810823411 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 22 Dzulqa'dah 1443 H
22 Juni 2022 M

Menyetujui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

H. Subhan, S.Ag. M.Ag
NIP. 19731017 200501 1 007

Pembimbing

Dra. Hj. Sakilah, M. Pd
NIP. 19660303 200604 2 013

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 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar, yang ditulis oleh Rihadatul Aisyi, NIM. 11810823411 dapat diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada 26 Dzulhijjah 1443 H/26 Juli 2022 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 27 Dzulhijjah 1443 H
26 Juli 2022 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Melly Andriani, M.Pd

Penguji II

Welli Marlisa, M Pd

Penguji III

Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd

Penguji IV

Dr. Yasnel, M.Ag

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 19650521 199402 1 001



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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rihadatul Aisyi
 NIM : 11810823411
 Tempat/Tgl. Lahir : Airtiris/16 Agustus 1999
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games
 Turnament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar
 Siswa pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
 di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 26 Juli 2022
 membuat pernyataan



Rihadatul Aisyi
 NIM. 11810823411



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 **“Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau”**.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis haturkan kepada Ibunda Siti Rukiah dan ayahanda Alm Faizar, serta keluarga tersayang yang secara moril maupun materil telah berjasa menghantarkan penulis merampungkan studi hingga meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangannya yang tak mengenal lelah, penulis berdo'a semoga mereka senantiasa mendapat *rahmat, ridho, dan inayah* dari Allah SWT.

Penulis juga ingin menghaturkan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Dra. Hj. Sakilah, M.Pd, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya yang begitu berharga sehingga penulis mampu merampungkan penyusunan skripsi ini. Begitu pula kepada Ibu Anizah, S.Pd selaku kepala Sekolah Dasar 004 Sungai Jalau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan Bapak Khairulrasid, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah SWT membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala *jariyah* yang kelak dibalas dengan kebaikan pula, baik didunia maupun akhirat.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis haturkan pula kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

merampungkan studi di Almameter tercinta di UIN Suska Riau, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M. Ag., selaku Rektor, Dr. Hj Helmiati M. Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. H, Mas'ud Zein, M. Pd., selaku Wakil Rektor II, dan Edi Erwan, S. PT., M.Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M. Ag., selaku Dekan, Dr. H Zarkasih, M. A., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd., M. Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M. Pd.,Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. H. Subhan, S.Ag., M. Ag, dan Ibu Melly Andriani, S. Pd., M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh studi di almameter tercinta UIN Suska Riau.
5. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Staf Jurusan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah bapak Zuhri Azhari, S.Sos., dan seluruh Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan pelayanan dan fasilitas berharga kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Terima kasih kepada suami saya Mhd Risnaldi , Ibu Mertua Rasmawati dan Ayah Mertua Saidi, serta seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan semangat yang tidak pernah putus dalam menyelesaikan studi ini
7. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2018, terkhusus mahasiswa local C yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya baik dalam suka maupun duka.
8. Kepada sahabat-sahabatku tersayang Fitri Ayu Ningsih, Linda Elviyanti, Rini Hazlina Wati, Rania Inzyra, dan Yulinda Lestari. Yang selalu menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

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.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut diatas peneliti mengucapkan terima kasih. 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.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 7 Maret 2022

RIHADATUL AISYI
NIM. 11810823411

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.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l amin

Sujud syukur hamba hanya kepada-Mu Ya Allah yang melimpahkan karunia ini yang telah memberikan nikmat iman, dan nikmat islam kepada hamba semoga ini akan menjadi karunia terindah yang penuh Ridho-Mu.

Dalam hidup hamba dan keluarga yang hamba cintai. Hidup dan matilah hamba dijalan-Mu ya Rabb .

Sholawat dan salam selalu hamba haturkan kepada baginda Rasulullah SAW.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk mereka yang tak pernah lupa mendoakan, membimbing, memberikan kasih sayang, inspirasi, dan memberikan motivasi.

Ibunda (Siti Rukiah), Ayahanda Alm (Faizar), Suami (Mhd Risnaldi), Ibu Mertua (Rasmawati) dan Ayah Mertua (Saidi), serta keluarga besar tercinta yang sangat berharga. Semoga Allah mengumpulkan kita kembali di syurganya Allah,
Amin Ya Rabb.

Para guru-guru yang senantiasa mengajari untuk menjadi lebih baik,

Terimakasih atas ilmu dan jasa-jasamu.

Untuk sahabat, terimakasih telah menemani hari-hari selama ini. Semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti.

Aamiin...

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

Rihadatul Aisyi, (2022) : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 25 siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar. Sedangkan objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus setiap siklus 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 presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 37,60% atau tergolong “sangat kurang”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 56,08% atau tergolong “cukup baik”. Kemudian pada siklus II rata-rata keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan 79,60% atau tergolong “baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT), Keaktifan Belajar Siswa*



ABSTRACT

Rihadatul Aisyi, (2022): Team Games Tournament Type of Cooperative Learning Model in Increasing Student Learning Activeness on Social Science Content at the Fourth Grade of State Elementary School 004 Sungai Jalau, Kampar District

This research aimed at describing the increase of student learning activeness on Social Science learning content through Team Games Tournament type of cooperative learning model at the fourth grade of State Elementary School 004 Sungai Jalau, Kampar District. It was a classroom action research. The subjects of this research were a teacher and 25 of the fourth-grade students at State Elementary School 004 Sungai Jalau, Kampar District. The objects were Team Games Tournament type of cooperative learning model and student learning activeness. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was qualitative descriptive analysis with percentage. Based on the research findings and data analyses, Team Games Tournament type of cooperative learning model could increase student learning activeness. It could be known from the mean of student learning activeness 37.60% before the action, and it was on very poor category. After the action was conducted in the first cycle, the mean of student learning activeness increased to 56.08%, and it was on good enough category. In the second cycle the mean of student learning activeness increased to 79.60%, and it was on good category. Therefore, it could be concluded that Team Games Tournament type of cooperative learning model could increase student learning activeness on Social Science learning content at the fourth grade of State Elementary School 004 Sungai Jalau, Kampar District.

Keywords: *Team Games Tournament Type of Cooperative Learning Model, Student Learning Activeness*

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.

ملخص

ريهاداتول عيشي، (٢٠٢٢): نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب المبارية لترقية

دؤوب تعلم التلاميذ بدرس العلم الاجتماعي في

الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٤

سونجي جالو بمركز كمبار

يهدف هذا البحث إلى الوصف عن ترقية دؤوب تعلم التلاميذ بدرس العلم

الاجتماعي من خلال استخدام نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب المبارية في الصف

الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٤ سونجي جالو بمركز كمبار. نوع هذا البحث

بحث إجراء الفصل. وأفراد البحث مدرس وخمسة وعشرون تلميذا. وموضوع البحث

نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب المبارية ودؤوب تعلم التلاميذ. ومن أساليب جمع

البيانات ملاحظة ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي نوعي مئوي. بناء على

نتيجة البحث دلت على أن نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب المبارية استطاع أن

يرقي دؤوب تعلم التلاميذ حيث أن معدل دؤوب تعلم التلاميذ قبل أداء الإجراء سبعة

وثلاثون بشولة الستين في المائة في معيار ناقص. ومعدل دؤوب تعلم التلاميذ بعد أداء

الإجراء في الدور الأول تترقى إلى ستة وخمسين بشولة الثمانية في المائة في معيار كافي.

ومعدل دؤوب تعلم التلاميذ في الدور الثاني تترقى إلى تسعة وسبعين بشولة الستين في

المائة في معيار جيد. فاستخلصت الباحثة أن نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب

المبارية استطاع أن يربي دؤوب تعلم التلاميذ بدرس العلم الاجتماعي في الصف الرابع في

المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٠٤ سونجي جالو بمركز كمبار.

الكلمات الأساسية: نموذج التعليم التعاوني بطراز فريق لعب

التلاميذ.





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
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	9
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
D. Indikator Keberhasilan	28
E. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Rancangan Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknis Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian	37
B. Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan.....	75
D. Pengujian Hipotesis.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85



DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Data Keadaan Guru Sekolah Dasar 004 Sungai Jalau	39
Tabel IV.2	Data Keadaan Siswa Sekolah Dasar 004 Sungai Jalau.....	40
Tabel IV.3	Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar 004 Sungai Jalau	41
Tabel IV.4	Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Sebelum Tindakan	42
Tabel IV.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama (Siklus I).....	49
Tabel IV.6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Kedua (Siklus I)	50
Tabel IV.7	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2).....	51
Tabel IV.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)	52
Tabel IV.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I).....	54
Tabel IV.10	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2).....	55
Tabel IV.11	Hasil Tes Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Siklus I.....	56
Tabel IV.12	Hasil Tes Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Siklus II.....	57
Tabel IV.13	Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I (Pertemuan 1 dan 2).....	58
Tabel IV.14	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga (Siklus II)	65
Tabel IV.15	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Keempat Siklus II.....	66
Tabel IV.16	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)	68

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.

Tabel IV.17 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Ketiga (Siklus II)	69
Tabel IV.18 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Keempat (Siklus II)	70
Tabel IV.19 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II IV (Pertemuan 3 dan 4).....	71
Tabel IV.20 Hasil Tes Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Pada Siklus II (Pertemuan ketiga)	72
Tabel IV.21 Hasil Tes Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Pada Siklus II (Pertemuan keempat).....	73
Tabel IV.22 Rekapitulasi Tes Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)	74
Tabel IV.23 Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan II.....	76
Tabel IV.24 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II	78
Tabel IV.25 Rekapitulasi Tes Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. I	Kerangka Berpikir	27
Gambar III.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	31
Diagram IV.1	Grafik Rekapitulasi Perbandingan Rata-rata Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II.....	77
Diagram IV.2	Grafik Rekapitulasi Perbandingan Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II	78
Diagram IV.3	Grafik Rekapitulasi Perbandingan Rata-rata Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II.....	80

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.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Permendiknas RI No. 41, proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan.¹ Sanjaya mengungkapkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya proses pembelajaran itu harus berpusat pada siswa. Maka dari itu, pembelajaran lebih berorientasi pada kegiatan siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²

¹ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, hlm 6

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group Sardiman, 2012), hlm 67



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.

Mulyasa mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.³

Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas fisik yang berupa siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran menurut Suryosubroto terdapat ciri-ciri sebagai berikut:⁴ (1) siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran; (2) pengetahuan dipelajari, dialami dan ditemukan oleh siswa; (3) mencobakan sendiri konsep-konsep; (4) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya. Dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika siswa tidak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan dan mencatat saja, siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum.

³ Mulyasa, E, *Pengembangan dan Impelementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 109

⁴ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hlm 71



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

Dalam konteks pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS), seharusnya proses pembelajaran menghasilkan siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Indikator keberhasilan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan perubahan perilaku siswa. Sehingga kelak kemudian hari siswa mampu mengatasi masalahnya sendiri dan dapat menjalin hubungan antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Dalam skala mikro kegagalan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditandai dengan rendahnya keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada saat proses pembelajaran.

Pengelolaan kelas masih *teacher centered*. Guru sebagai sumber utama pengetahuan. Padahal dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan perkembangan arus globalisasi anggapan bahwa guru sebagai satu-satunya sumber informasi tidak mungkin lagi dipertahankan. Bahkan sekolah sendiri tidak mungkin lagi menjadi satu-satunya informasi bagi siswa. Tindakan seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif. *Image* yang terbentuk bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran hafalan. Akibat dari semua itu, saat siswa mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi semakin jenuh dan tidak bergairah.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau, di dapat gejala-gejala sebagai berikut:⁵

⁵ Hasil Wawancara dengan Guru IPS Kelas IV Pada Tanggal 5 Oktober 2021 di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar



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

1. Dari 25 orang siswa, hanya 7 orang (28%) yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
2. Dari 25 orang siswa hanya 8 orang (32%) yang mencatat materi yang diajarkan.
3. Dari 25 orang siswa, hanya 9 orang (36%) yang mampu bertanya materi yang tidak di mengerti.
4. Dari 25 orang siswa hanya 10 orang (40%) yang mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan.
5. Dari 25 orang siswa hanya 8 orang (32%) yang aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.

Masalah di atas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa di kelas yang peneliti observasi yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi. Untuk belajar berkelompok sendiri sebenarnya sudah dilakukan namun hal ini belum optimal dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang menantang hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol. Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa.



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 Saifuddin Kasim Riau

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi dikuasai oleh siswa hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.⁶

Banyak model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat mengaktifkan belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerjasama dan diskusi dengan kelompok. Hal ini dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat.⁷

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu**

⁶ Slavin, R.E, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm 4

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 67-69.

Pengetahuan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar”

B. Defenisi Istilah

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

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa pada kelompok heterogen kemudian bertanding dalam sebuah turnamen atau kuis akademik. Dari turnamen tersebut akan diketahui tim terbaik atau pemenang dari skor yang diperoleh.⁸

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur yang paling mendukung dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran. Siswa aktif belajar di dalam kelas dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik.⁹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar?”

⁸ Daryono, *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 24.

⁹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 35



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan kemampuan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalu Kecamatan Kampar.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Sekolah, Sekolah Memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu Pendidikan.
- b. Bagi Guru, Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan guru dalam memilih model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar kualitas pembelajaran lebih baik.
- c. Bagi Siswa, Hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa mampu aktif secara positif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa dapat menerapkan ilmu dan pembelajaran yang dapat diterapkan di kehidupan masyarakat.
- d. Bagi Peneliti,
 - 1) Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi penulis sebagai sarjana strata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri 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.

- 2) Peneliti Menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai strategi pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

**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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

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

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu lain. Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.¹⁰

Anita Lie menyebutkan *cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalo sudah terbentuk suatu kelompok atau tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang.¹¹

¹⁰ Slavin, R. E, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (2010), hlm 56

¹¹ Lie Anita, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 40



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.

Menurut Agus Suprijono model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Joyce dalam Agus Suprijono mengatakan bahwa fungsi dari model pembelajaran yaitu guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide-ide. Akibat dari penggunaan model pembelajaran tidak hanya bagaimana siswa tersebut dapat memperoleh pengetahuan tetapi bagaimana siswa juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami ilmu pengetahuan yang didapatkannya.¹²

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengawasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat di gunakan dalam berbagai mata pelajaran berbagai usia.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah cara atau teknik yang digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan kelompok kecil yaitu antara 4 sampai 6 yang bertujuan untuk melatih siswa, baik secara individual atau kelompok sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

¹² Suprijono Agus, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm 46



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. Pengertian Model *Team Games Turnament*

TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai 6 orang yang heterogen (keragaman). Yang terlibat didalamnya seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, budaya, jenis kelamin dan lain sebagainya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Slavin menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT

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.

membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik.¹³

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara kelompok, yang melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, mengandung unsur permainan. Dengan adanya games bertanding dengan kelompok lain, maka menumbuhkan rasa tanggungjawab, Kerjasama antar kelompok dan persaingan sehat.

Menurut Slavin, ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁴

1) Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)

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

2) Tahap Pembentukan Tim (Kelompok)

Tim terdiri dari 4 sampai 6 orang yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras.

3) Tahap permainan (Game)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan

¹³ Slavin, Robert E, *op.cit*, hlm 111

¹⁴ *Ibid*, hlm. 135

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.

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.

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

Ada lima langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu:¹⁵

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 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

¹⁵ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 238-

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.

- 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.
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan 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 kriteria tertentu dapat diberikan sertifikat atau hadiah yang lain.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Tipe *Team Games*

Tournament

1) Kelebihan

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) sebagai berikut:¹⁶

- a) Pembelajaran akan lebih menarik, karena menggunakan kartu
- b) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan
- c) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
- d) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- e) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
- f) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar

2) Kelemahan

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) sebagai berikut:¹⁷

- a) Menghabiskan waktu yang cukup lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi yang paling cocok untuk model ini.

¹⁶ Ibid, hlm 240

¹⁷ Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 234



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) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, salah satunya membuat soal untuk tournament atau lomba.

e. Tujuan Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT penting untuk dihadirkan guna memotivasi siswa, mendorong dan membantu satu sama lain agar menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan.

TGT adalah *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁸

Model pembelajaran TGT ini bertujuan agar siswa dapat berkesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain yang melibatkan siswa secara aktif dan membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok.¹⁹

¹⁸ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2010), hlm. 79

¹⁹ Ibid, hlm 81



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. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah key term, “istilah kunci” yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dapat menimbulkan adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut dihasilkan karena adanya respon yang diperkuat oleh Suparno. Suparno membagi belajar ke dalam tingkatan-tingkatan yang disebut sebagai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembagian tingkatan-tingkatan dalam belajar tersebut sejalan dengan pengertian belajar menurut Dimiyati yaitu suatu kegiatan individu yang menggunakan ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Akibat belajar tersebut kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif semakin bertambah.²⁰

Slameto merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²¹

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa belajar merupakan suatu proses dimana siswa harus mengalami, berbuat, merasakan, suatu proses belajar setiap mata pelajaran yang berpusat pada tujuan tertentu yang bermakna dan

²⁰ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 15

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rhenka Cipta, 2006), hlm. 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.

dipengaruhi oleh lingkungan, kemudian menghasilkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, kecakapan, pemahaman, serta perubahan pada aspek-aspek yang ada pada diri siswa.

b. Tujuan dan Manfaat Belajar

1) Tujuan Belajar

Adapun tujuan dari belajar, sebagai berikut:²²

- a) Mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku
- b) Mengubah kebiasaan dari yang buruk menjadi baik
- c) Mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya
- d) Meningkatkan keterampilan dan kecakapan
- e) Menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu

2) Manfaat Belajar

Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari belajar, sebagai berikut:²³

- a) Menambah pengetahuan
- b) Memahami sesuatu yang belum di pahami sebelumnya
- c) Mengembangkan keterampilan
- d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e) Lebih dapat memahami sesuatu dari pada sebelumnya

c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang antara lain:²⁴

1) Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas.

²² Slameto., *Opcit*, hlm 5

²³ Ibid, hlm. 5

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning teori & aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 25



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) Kecerdasan
Kecerdasan atau intelegensi adalah pikiran yang mencakup banyak kemampuan mental yang terkait
- 3) Bakat
Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang
- 4) Motivasi
Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu
- 5) Kemampuan Kognitif
Dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesempatan yang diperoleh di masa lampau.

d. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:²⁵

- 1) Perhatian dan motivasi
Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar.
Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Keaktifan
Keaktifan siswa bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu.
- 3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman
Edgar Dale mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.
- 4) Pengulangan
Menurut teori Psikologi Daya belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, merasakan, berpikir dan

²⁵ Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 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.

sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

5) Tantangan

Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Agar anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa semangat mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Siswa akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya.

e. Pengertian Keaktifan Belajar

Pat Hollingswort dan Gina Lewis menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan cara siswa melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan penuh rasa semangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.²⁶

Hamzah B. Uno dkk menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilihat dari keaktifan siswa dalam mencari atau memberikan informasi, bertanya, bahkan aktif dalam membuat kesimpulan dalam pembelajaran. Selain itu, adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa maupun guru, kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil

²⁶ Pat Hollingswort & Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), hlm 7

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.

karyanya sendiri, dan adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.²⁷

Daryanto menambahkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu usaha seseorang untuk terlibat aktif dalam belajar untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian dengan banyaknya usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh dalam belajar.²⁸

Sementara Abudin Nata menjelaskan bahwa keaktifan belajar pada intinya adalah siswa tidak hanya mengetahui, memahami, menghayati dan mengamalkan tentang sesuatu, melainkan siswa dapat aktif dalam melakukan cara-cara untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman.²⁹

Menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru pada waktu mengajar, agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, dapat memecahkan masalah sendiri dan termotivasi untuk berpendapat dalam mengikuti pelajaran.

f. Indikator Keaktifan Belajar

Adapun indikator yang digunakan peneliti dalam keaktifan belajar siswa yaitu sebagai berikut:³⁰

²⁷ Hamzah B. Uno, *Belajar Dengan menggunakan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Dan Menarik)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm 7

²⁸ Daryanto, *Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm 3

²⁹ Abudi Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm 218

³⁰ Segala, S. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 24



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.

- 1) Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- 2) Mencatat materi yang diajarkan
- 3) Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- 4) Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- 5) Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

3. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* dengan Keaktifan Belajar

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Menurut Slavin dalam (Miftahul Huda) menemukan hubungan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa diantaranya: skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.³¹

Keaktifan belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, keterlibatan dalam memecahkan masalah, bertanya kepada teman atau guru jika belum memahami materi yang di jelaskan, berusaha mencari informasi untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal yang diberikan.

³¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), hlm. 197.



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 demikian dapat dikaitkan antara model Pembelajaran *team games tournament* dengan keaktifan belajar siswa. Karena model pembelajaran TGT ini sangat berpengaruh dan mempunyai banyak manfaat antara lain interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain. Dengan adanya pembelajaran *team games tournament* membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan juga bisa saling bekerjasama dalam kelompok. Jadi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran sangat bagus diterapkan oleh guru dan berhubungan erat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Karena situasi pembelajarannya yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) mempunyai hubungan dan pengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar.

B. Penelitian yang relevan

1. Rizky Amelia dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V. Hal ini terlihat dari peningkatan minat belajar yang di peroleh setiap siklusnya, pada siklus I masih kurang maksimal karena rata-rata kelas 63,18 dengan jumlah siswa yang berminat sebanyak 11 orang dengan persentase 50% sedangkan siswa yang tidak berminat sebanyak 11 orang dengan persentase 50%, sedangkan pada pada siklus II rata-rata kelas 78,18 dengan jumlah siswa yang berminat sebanyak 19 orang dengan persentase 85% setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT).³² Pada penelitian Rizky Amelia relevan dengan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Rizky Amelia membahas peningkatan minat belajar di Sekolah Dasar Negeri Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. Sedangkan penelitian ini membahas upaya peningkatan keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar.

2. Resi Gustiana dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi. Tujuan penelitian ini adalah

³² Rizky Amelia, Uin Jambi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi*, Skripsi

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.

mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kesimpulan dari penelitian ini peneliti berhasil meningkatkan kemampuan kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pada tindakan proses belajar mengajar, pada siklus I terlihat bahwa nilai siswa kelas V masih banyak yang belum tuntas atau dikategorikan banyak yang tidak memuaskan, dimana nilai siswa pada siklus I dengan rata-rata 57,25% berarti masih dibawah standar yaitu 75 dan persentase ketuntasan belajar 44,44% masih jauh dari 100. Pada siklus II terlihat bahwa nilai siswa kelas V terjadi peningkatan dengan rata-rata 69,33% dan persentase ketuntasan belajar juga meningkat menjadi 62,96% dan pada siklus III terjadi peningkatan kembali dengan rata-rata 84,07% dan persentase ketuntasan belajar juga meningkatkan menjadi 92,59%.³³ Penelitian Resi Gustiana relevan dengan penelitian ini karena sama-sama model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Resi Gustiana membahas peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi. Sedangkan penelitian membahas upaya peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalam.

³³ Resi Gustiana, Uin Jambi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi*, Skripsi



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. Nurmiyati dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil analisis data menunjukkan terjadi kenaikan terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan puzzle. Hasil belajar kognitif menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan dari 55% di siklus I menjadi 94% di siklus III.³⁴ Penelitian Nurmiyati relevan dengan penelitian ini karena sama-sama model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Nurmiyati membahas tentang permainan puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura. Sedangkan penelitian membahas upaya peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau.

C. Kerangka Berpikir

Belajar secara sederhana dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

³⁴ Nurmiyati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura, Skripsi



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

Aktivitas disini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani, aktivitas rohani juga termasuk didalamnya.³⁵

Dengan adanya keaktifan dari peserta didik maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang di kemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik menalar. Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

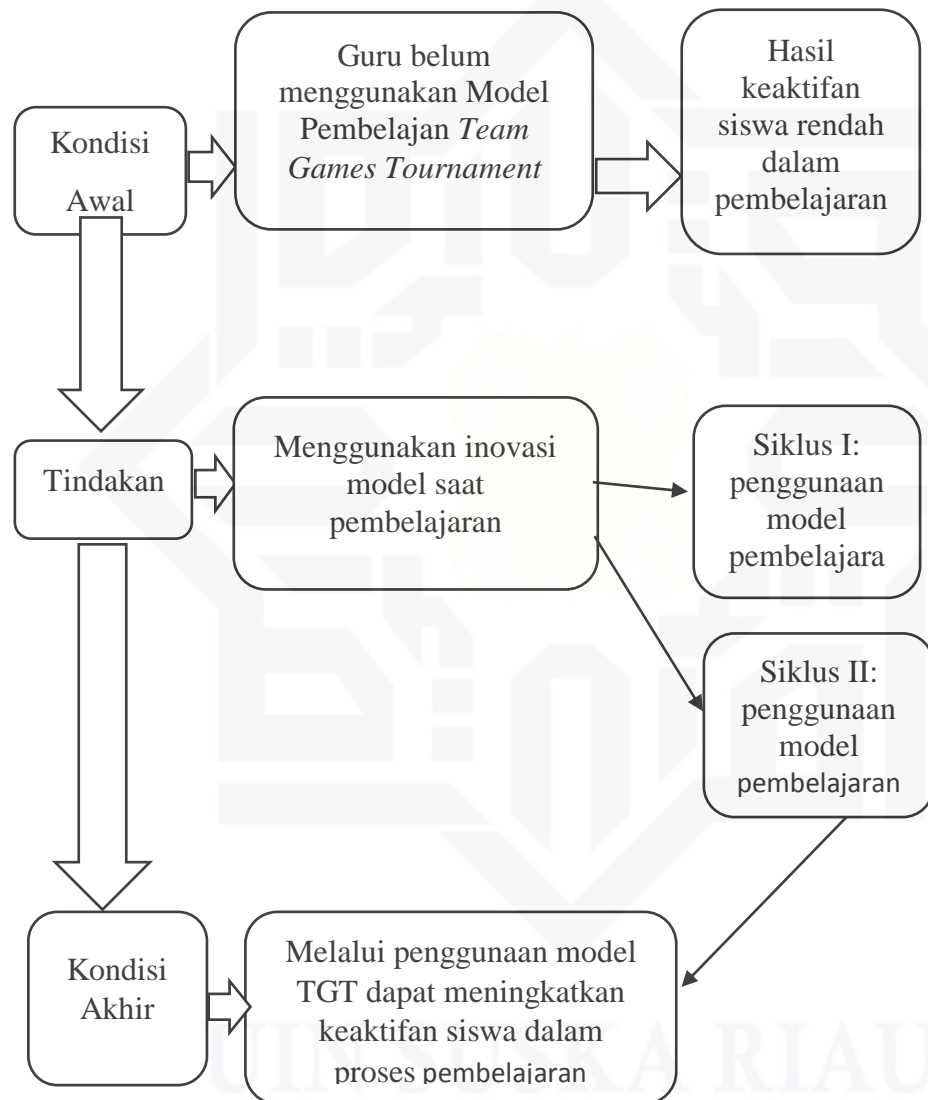
Slameto mengatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik.³⁶ Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya di pelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat di capai oleh siswa. Dengan demikian guru merupakan faktor yang sangat mendukung

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 13.

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipt, 2003),

keberhasilan proses belajar dan taraf keberhasilan siswa dalam belajar juga sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan oleh guru.

Berikut skema kerangka berfikir yang digunakan untuk mempermudah pemahaman peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar II.1 Kerangka Berpikir

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.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempresentasikan pembelajaran di kelas
- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
- 3) Guru mengadakan game (permainan) bersama siswa
- 4) Guru mengadakan turnamen setiap akhir pekan
- 5) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik (Rekognisi Team)

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan presentasi yang disampaikan oleh Guru
- 2) Siswa membentuk kelompok yang sudah dibagikan oleh Guru
- 3) Siswa berpartisipasi dalam game yang diadakan oleh Guru
- 4) Siswa berpartisipasi saat Guru mengadakan turnamen di akhir pekan
- 5) Siswa menerima penghargaan untuk kelompok yang terbaik.



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. Indikator Keberhasilan Keaktifan Belajar

Adapun indikator keberhasilan siswa dalam keaktifan belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- b. Mencatat materi yang diajarkan
- c. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- d. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi diajarkan
- e. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu jika model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* diterapkan maka keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN 004 Sungai Jalau dapat diterima

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar 2021-2022. Dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terbagi atas 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret di Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar, kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Rancangan Penelitian

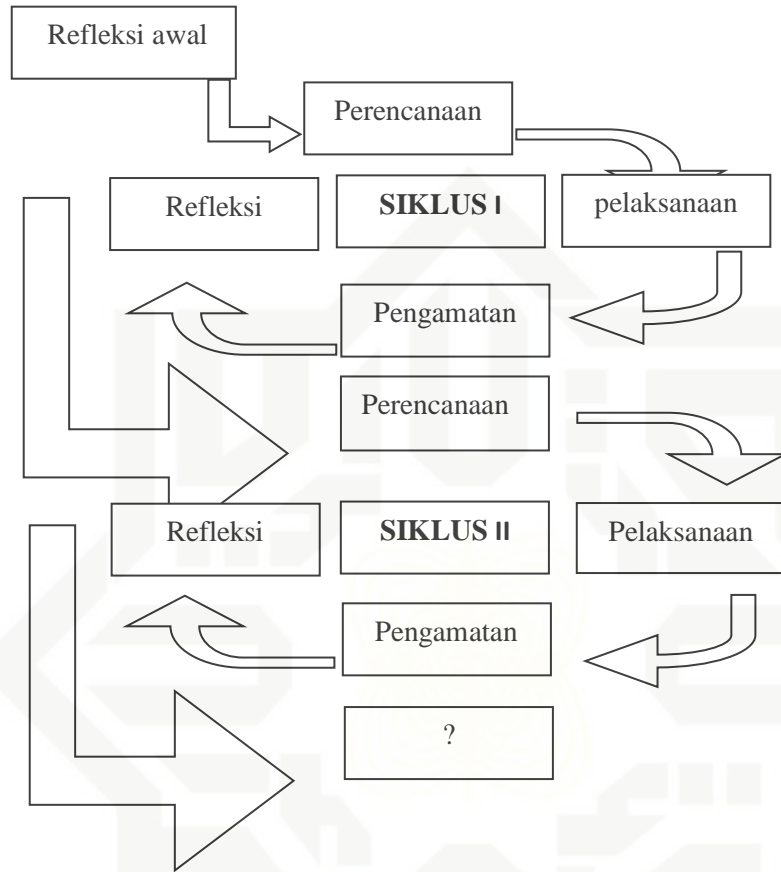
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

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.

Adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut model Kemmis dalam buku Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut:³⁷



Gambar III.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan atau persiapan, langkah-langkah yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang memuat penyesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan Tindakan.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 16



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. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik
- c. Menentukan kolaborator sebagai observer

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *team games tournament*, sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal:
 - 1) Guru masuk kelas mengucapkan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin Do'a.
 - 2) Guru mengabsen kehadiran siswa.
 - 3) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa.
 - 4) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan itu.
- b. Kegiatan inti:
 - 1) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok 4-6 anggota.
 - 2) Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru.
 - 3) Siswa mendiskusikan tentang materi yang mereka pelajari.
 - 4) Setelah selesai, guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk di kerjakan bersama teman sekelompoknya
 - 5) Guru memberikan intruksi untuk memulai tournament



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.

- 6) Siswa memilih satu dari teman sekelompoknya untuk mewakili kelompoknya
- 7) Guru yang memberikan pertanyaan dalam turnamen
- 8) Setelah selesai turnamen, dilihatlah skor terbanyak dan dialah yang menjadi perwakilan kelompok terbaik.

c. Kegiatan akhir:

- 1) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari.
- 2) Guru melengkapi kesimpulan yang diberikan oleh siswa.
- 3) Guru memberikan motivasi untuk lebih semangat belajar di pertemuan berikutnya.
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dan pengamatan dilakukan berdasarkan format dan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan observasi dilakukan pada waktu penelitian atau pada waktu pelaksanaan tindakan. Ada tidaknya perubahan dipantau sejak tindakan diberikan. Pengamatan ini difokuskan kepada kegiatan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, pengamatan terhadap kegiatan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pengamatan tentang proses siswa dalam belajar.



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.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi ini, akan diketahui tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Proses evaluasi ini akan menemukan permasalahan-permasalahan baru yang mana permasalahan itu akan dijadikan pedoman untuk melakukan perencanaan ulang sebagai penyempurnaan tindakan selanjutnya agar dapat mencapai maksimal.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung di kelas. Observasi menggunakan lembar pengamatan yang dirancang peneliti sesuai model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang memuat aktivitas guru dan siswa. Dalam penelitian ini yang membantu penulis dalam melakukan observasi adalah guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen atau catatan yang mendukung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di catat dalam catatan lapangan dan di dokumentasikan dalam bentuk foto sehingga dapat di gunakan untuk membantu refleksi.

E. Teknik Analisis Data

1. Data Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data terkumpul melalui observasi, data dari aktivitas guru dan siswa pada lembar observasi diolah dengan rumus persentase.³⁸

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

Keterangan:

P	= Angka Persentase aktivitas guru dan siswa
F	= Frekuensi aktivitas guru dan siswa
N	= Jumlah Indikator
100%	= Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu sebagai berikut:

Apabila persentase antara 81-100% dikatakan “Sangat tinggi”

Apabila persentase antara 61-80% dikatakan “Tinggi”

Apabila persentase antara 41-60% dikatakan “Cukup Tinggi”

Apabila persentase antara 21-40% dikatakan “Rendah”

Apabila persentase antara 0-20% dikatakan “Rendah Sekali”

2. Keaktifan Belajar

Adapun kriteria keberhasilan keaktifan belajar siswa merujuk pada KKM Sekolah Dasar Negeri 004 Sei.Jalau, yaitu sebagai berikut:

a. “Sangat Baik” apabila mencapai nilai 86-100

b. “Baik” apabila mencapai nilai 71-85

c. “Cukup” apabila mencapai nilai 56-70

³⁸ Anas Sudjono *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004),

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. “Kurang” apabila mendapat nilai 41-55

e. “Sangat Kurang” apabila mendapat nilai <40

Data yang telah dikumpulkan tidak akan bermanfaat jika tidak dianalisis secara tepat. Untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian, dapat menggunakan perhitungan persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut.³⁹

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai yang dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014). hlm. 262

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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 37,60% atau tergolong “sangat kurang”. Setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I, rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 56,08% atau tergolong “cukup baik”. Kemudian pada siklus II rata-rata keaktifan belajar siswa terjadi peningkatan 79,60% atau tergolong “baik”. Artinya hasil keaktifan belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% dengan kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *TGT* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, dalam meningkatkan prestasi sekolah dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa

2. Bagi guru, hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti *Team Games Tournament* ini, karena dapat menarik perhatian siswa lebih aktif atau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi peneliti, selanjutnya dapat memakai model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar.

© 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.



DAFTAR PUSTAKA

- Abudi Nata, 2009. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Agus Suprijono, 2011. *Cooperatif Learning teori & aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anitah Sri W, 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Anas Sudjono, 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2010. *Belajar Dan Mengajar*, Bandung: Yrama Widya
- Daryono, 2010. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno, 2001. *Belajar Dengan menggunakan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Dan Menarik)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani, 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada
- Lie Anita, 2002. *Cooperative Learning*, Jakarta: Grasindo
- Miftahul Huda, 2014 *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh. Uzer Usman, 2010. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurmiyati, Uin Jambi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament (TGT)* dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura, Skripsi
- Pat Hollingswort & Gina Lewis, 2008. *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Indeks Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rizky Amelia, Uin Jambi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*

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.

Negeri Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi, Skripsi

Resi Gustiana, Uin Jambi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salamah Kota Jambi, Skripsi*

Sardiman, A. M, 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Slavin, R. E, 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media.

Suprijono Agus, 2009. *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Suryosubroto, 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Susanto, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.

Segala, S, 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabet.

Slameto, 2006. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rhenka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah, 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyasa, E, 2014. *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Wina Sanjaya, 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup Sardiman.

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.

Lampiran 1

SILABUS

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau

Kelas/semester : IV/2

Mata pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Alokasi waktu : 2×35 menit (1× 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
5. Mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau

State Islamic U

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 t

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Sub tema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)							
IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal • Membaca tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanggung Jawab • Santun • Keaktifan <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan
		3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta					

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>	<p>kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p>			<p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada suatu daerah. • Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal • Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi 		
		<p>4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan</p>					

© Hak cipta milik UIN Suska Riau							
Sub tema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)							
IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya	3.3.1 Mengetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati kegiatan ekonomi. Mencari tahu kegiatan 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab Santun 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p>	<p>berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya</p>	<p>ekonomi di suatu daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan tentang keadaan dan mata pencaharian penduduk pada 		
		<p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p>			<p>suatu daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai lingkungan tempat tinggal • Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi 		
		<p>4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di</p>					

		lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.				
--	--	--	--	--	--	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

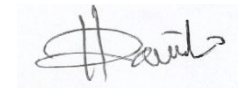
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan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

Mengetahui



 Kepala Sekolah
ANIZAH, S.Pd
 Nip. 19621231 198309 2 084

Guru Kelas VI



Khairul Rasyid, S.Pd

NIP. 19830810 201001 1 024

State Islamic U

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PEMBELAJARAN IPS**

Satuan pendidikan : SDN 004 Sungai Jalau
Kelas / semester : 4/II
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Subtema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pertemuan ke : 1 (Siklus 1)
Alokasi waktu : 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti/KI

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama islam
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan di sekolah
- KI-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.

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.

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. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
		3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

D. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab
2. Pendekatan : Sainifik

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. Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan alat

1. Media : LKS
2. Sumber : Buku tematik kurikulum 2013 kelas 4 tema 8
3. Alat : Spidol dan papan tulis

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI	LOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<p>Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdo'</p> <p>Guru melakukan absensi terhadap siswa</p> <p>Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis anak</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "siapa yang tadi sebelum berangkat baca doa"?</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa serta mempersiapkan LKS, media/alat bantu untuk melakukan pembelajaran.</p>	10 menit
INTI	<p>Guru menyuruh siswa untuk membuka buku dan membaca materi yang akan di pelajari</p> <p>Setelah itu, guru bertanya materi yang dibaca siswa barulah guru menjelaskan materi sepenuhnya.</p> <p>Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi</p> <p>Guru melakukan sesi tanya jawab bersama siswa.</p> <p>Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang</p> <p>Guru mengarahkan aturan dalam permainan dan</p>	50 menit



© Hak cipta milik 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.

<p>turnament kepada semua siswa</p> <p>Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapatkan satu LKS, kemudian siswa bersama teman sekelompok mengerjakan LKS tersebut, setelah selesai uru dan siswa mendiskusikan jawaban secara bersama</p> <p>Guru menyuruh siswa dalam setiap kelompok untuk memilih satu dari teman kelompoknya yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding dengan kelompok lain di bangku yang sudah di siapkan</p> <p>Guru memberikan pertanyaan berupa soal dan akan di jawab oleh siswa yang di pilih sebagai perwakilan kelompok tersebut</p> <p>Dan terakhir guru merekap point masing-masing siswa</p>		
<p>PENUTUP</p>	<p>Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari.</p> <p>Selanjutnya guru menguatkan kesimpulan yang dibuat oleh siswa.</p> <p>Sebelum di tutup, guru akan menyampaikan materi pertemuan berikutnya dan menyuruh siswa untuk mempelajarinya</p> <p>Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdallah dan membaca doa</p> <p>Guru mengucapkan salam</p>	<p>10 Menit</p>

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

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.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Disiplin								Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Dikatakan aktif apabila :

1. Siswa dikatakan aktif 1 : apabila ditanya cepat menjawab, jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, jika dikasih tugas dikerjakan tepat waktu, jika kurang paham atas penjelasan guru cepat di konfirmasi, jika membuat catatan pelajaran yang dianggap penting dan menarik. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan aktif 2 apabila : hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan aktif 3 apabila : hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**

- 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.

4. Siswa dikatakan aktif 4 apabila : hanya melakukan 1 item dari poin 1.
(Nilai poin ini adalah <60)

Dikatakan Tanggung Jawab apabila:

1. Siswa dikatakan tanggung jawab 1 apabila: Melaksanakan tugas individu dengan baik dan tepat waktu, Mengakui dan meminta maaf atas segala kesalahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. (Nilai poin ini adalah 80-100)
2. Siswa dikatakan tanggung jawab 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1. (Nilai poin adalah 70-79)
3. Siswa dikatakan tanggung jawab 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. (Nilai poin ini adalah 60-69)
4. Siswa dikatakan tanggung jawab 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. (Nilai poin ini adalah <60)

Dikatakan Sopan santun apabila :

1. Siswa dikatakan sopan santun 1 apabila : Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabbur, Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. (Nilai poin ini adalah 80-100)
2. Siswa dikatakan sopan santun 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1 . (Nilai poin ini adalah 70-79)
3. Siswa dikatakan sopan santun 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1.
(Nilai poin ini adalah 60-69)
- Siswa dikatakan sopan santun 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. (Nilai poin ini adalah <60)

2. Penilaian Kognitif dan Penilaian Kelompok (soal essay)

Kriteria Nilai

A (Sangat baik) =80-100

B (Baik)	=70-79
C (Cukup)	=60-69
D (Kurang)	=<60

3. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pemberian tugas dan setelah itu dilakukan tes ulang.

4. Pengayaan

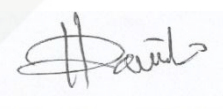
- Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan.
- Peserta didik yang mencapai nilai n (*ketuntasan*) $75 \leq \text{nilai} < 83$ (*maksimum*) diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ (*maksimum*) diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

Mengetahui

Kepala Sekolah

ANIZAH, S.Pd
Nip. 19621231 198309 2 084

Guru Kelas VI


Khairul Rasyid, S.Pd
NIP. 19830810 201001 1 024

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 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PEMBELAJARAN IPS**

Satuan pendidikan	: SDN 004 Sungai Jalau
Kelas / semester	: 4/II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Subtema	: 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pertemuan ke	: 2 (Siklus 1)
Alokasi waktu	: 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti/KI

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama islam
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan di sekolah
- KI-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.

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.

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. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
		4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
2. Siswa mampu mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

D. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab
2. Pendekatan : Saintifik

E. Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan alat

1. Media : LKS
2. Sumber : Buku tematik kurikulum 2013 kelas 4 tema 8
3. Alat : Spidol dan papan tulis

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI	LOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<p>Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan basmallah dan doa bersama-sama</p> <p>Guru melakukan absensi terhadap siswa</p> <p>Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis anak</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan bertanya ”siapa yang tadi sebelum berangkat baca doa”?</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 menit
INTI	<p>Guru menyiapkan LKS, bahan dan alat yang digunakan untuk pembelajaran</p> <p>Guru menyuruh siswa untuk membuka buku dan membaca materi yang akan di pelajari</p> <p>Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi</p> <p>Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang</p> <p>Guru mengarahkan aturan dalam permainan dan turnamen kepada semua siswa</p> <p>Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapatkan satu LKS, kemudian siswa bersama teman sekelompok mengerjakan LKS tersebut, setelah selesai guru dan siswa</p>	50 menit

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.

	<p>mendiskusikan jawaban secara bersama</p> <p>Guru menyuruh siswa dalam setiap kelompok untuk memilih satu dari teman kelompoknya yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding dengan kelompok lain di bangku yang sudah di siapkan</p> <p>Guru memberikan pertanyaan berupa soal dan akan di jawab oleh siswa</p> <p>Dan terakhir guru merekap point masing-masing siswa</p>	
PENUTUP	<p>Guru menanyakan materi yang tidak dipahami</p> <p>Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran</p> <p>Sebelum di tutup, guru akan mengkonfirmasi materi pertemuan berikutnya</p> <p>Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdallah dan membaca doa</p> <p>Guru mengucapkan salam</p>	10 Menit

G. Penilaian**1. Penilaian Apektif**

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Materi Pembelajaran :

Tanggal Penilaian :

© Hak cipta milik 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.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Keaktifan				Sopan santun				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Dikatakan aktif apabila :

1. Siswa dikatakan aktif 1 : apabila ditanya cepat menjawab, jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, jika dikasih tugas dikerjakan tepat waktu, jika kurang paham atas penjelasan guru cepat di konfirmasi, jika membuat catatan pelajaran yang dianggap penting dan menarik. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan aktif 2 apabila : hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan aktif 3 apabila : hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan aktif 4 apabila : hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**



- 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

Dikatakan Tanggung Jawab apabila:

1. Siswa dikatakan tanggung jawab 1 apabila: Melaksanakan tugas individu dengan baik dan tepat waktu, Mengakui dan meminta maaf atas segala kesalahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan tanggung jawab 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan tanggung jawab 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan tanggung jawab 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

Dikatakan Sopan santun apabila :

1. Siswa dikatakan sopan santun 1 apabila : Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabbur, Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan sopan santun 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1 . **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan sopan santun 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**

- Siswa dikatakan sopan santun 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

2. Penilaian Kognitif dan Penilaian Kelompok (soal essay)

Kriteria Nilai

- | | |
|-----------------|---------|
| A (Sangat baik) | =80-100 |
| B (Baik) | =70-79 |
| C (Cukup) | =60-69 |
| D (Kurang) | =<60 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pemberian tugas dan setelah itu dilakukan tes ulang.

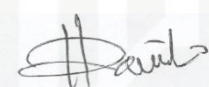
4. Pengayaan

1. Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan.
2. Peserta didik yang mencapai nilai n (*ketuntasan*) $75 \leq \text{nilai} < 83$ $n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
3. Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ $n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

Mengetahui


Kepala Sekolah
ANIZAH, S.Pd
Nip. 19621231 198309 2 084

Guru Kelas VI


Khairul Rasyid, S.Pd
NIP. 19830810 201001 1 024

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

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.

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PEMBELAJARAN IPS**

Satuan pendidikan	: SDN 004 Sungai Jalau
Kelas / semester	: 4/II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Subtema	: 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pertemuan ke	: 3 (Siklus 2)
Alokasi waktu	: 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti/KI

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama islam
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan di sekolah
- KI-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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..	3.3.1 Mengetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
		3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

D. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab
2. Pendekatan : Sainifik

E. Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan alat

1. Media : LKS
2. Sumber : Buku tematik kurikulum 2013 kelas 4 tema 8
3. Alat : Spidol dan papan tulis

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.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI	LOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan basmallah dan doa bersama-sama • Guru melakukan absensi terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis anak • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "siapa yang tadi sebelum berangkat baca doa"? • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan LKS, bahan dan alat yang digunakan untuk pembelajaran • Guru menyuruh siswa untuk membuka buku dan membaca materi yang akan di pelajari • Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang • Guru mengarahkan aturan dalam permainan dan turnamen kepada semua siswa • Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapatkan satu LKS, kemudian siswa bersama teman sekelompok mengerjakan LKS tersebut, setelah selesai guru dan siswa mendiskusikan jawaban secara bersama 	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.

© Hak Cipta

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyuruh siswa dalam setiap kelompok untuk memilih satu dari teman kelompoknya yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding dengan kelompok lain di bangku yang sudah di siapkan • Guru memberikan pertanyaan berupa soal dan akan di jawab oleh siswa • Dan terakhir guru merekap point masing-masing siswa 	
<p>PENUTUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan materi yang tidak dipahami • Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran • Sebelum di tutup, guru akan mengkonfirmasi materi pertemuan berikutnya • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdallah dan membaca doa • Guru mengucapkan salam 	<p>10 Menit</p>

G. Penilaian

1. Penilaian Apektif

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Materi Pembelajaran :

Tanggal Penilaian :

© Hak cipta milik 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.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Keaktifan				Sopan santun				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Dikatakan aktif apabila :

1. Siswa dikatakan aktif 1 : apabila ditanya cepat menjawab, jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, jika dikasih tugas dikerjakan tepat waktu, jika kurang paham atas penjelasan guru cepat di konfirmasi, jika membuat catatan pelajaran yang dianggap penting dan menarik. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan aktif 2 apabila : hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan aktif 3 apabila : hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan aktif 4 apabila : hanya melakukan 1 item daari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

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.

Dikatakan Tanggung Jawab apabila:

1. Siswa dikatakan tanggung jawab 1 apabila: Melaksanakan tugas individu dengan baik dan tepat waktu, Mengakui dan meminta maaf atas segala kesalahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan tanggung jawab 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan tanggung jawab 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan tanggung jawab 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

Dikatakan Sopan santun apabila :

1. Siswa dikatakan sopan santun 1 apabila : Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabbur, Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan sopan santun 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1 . **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan sopan santun 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan sopan santun 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

2. Penilaian Kognitif dan Penilaian Kelompok (soal essay)

Kriteria Nilai

- | | |
|-----------------|---------|
| A (Sangat baik) | =80-100 |
| B (Baik) | =70-79 |
| C (Cukup) | =60-69 |
| D (Kurang) | =<60 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pemberian tugas dan setelah itu dilakukan tes ulang.

4. Pengayaan

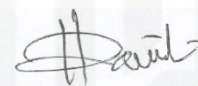
- a. Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan.
- b. Peserta didik yang mencapai nilai n (*ketuntasan*) $75 \leq \text{nilai} < 83$ (*maksimum*) diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ (*maksimum*) diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

Mengetahui

Kepala Sekolah

ANIZAH, S.Pd
Nip. 19621231 198309 2 084

Guru Kelas VI



Khairul Rasyid, S.Pd

NIP. 19830810 201001 1 024

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 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PEMBELAJARAN IPS**

Satuan pendidikan	: SDN 004 Sungai Jalau
Kelas / semester	: 4/II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Subtema	: 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pertemuan ke	: 2 (Siklus 1)
Alokasi waktu	: 2×35 Menit

A. Kompetensi Inti/KI

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama islam
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan di sekolah
- KI-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.

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. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
		4.3.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.
2. Siswa mampu mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.

D. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawa
2. Pendekatan : Sainifik

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. Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan alat

1. Media : LKS
2. Sumber : Buku tematik kurikulum 2013 kelas 4 tema 8
3. Alat : Spidol dan papan tulis

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI	LOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan basmallah dan doa bersama-sama • Guru melakukan absensi terhadap siswa • Guru mengawali dengan menyiapkan fisik dan psikis anak • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya ”siapa yang tadi sebelum berangkat baca doa”? • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan LKS, bahan dan alat yang digunakan untuk pembelajaran • Guru menyuruh siswa untuk membuka buku dan membaca materi yang akan di pelajari • Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang • Guru mengarahkan aturan dalam permainan dan turnamen kepada semua 	50 menit

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.

<p>siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapatkan satu LKS, kemudian siswa bersama teman sekelompok mengerjakan LKS tersebut, setelah selesai guru dan siswa mendiskusikan jawaban secara bersama • Guru menyuruh siswa dalam setiap kelompok untuk memilih satu dari teman kelompoknya yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok untuk bertanding dengan kelompok lain di bangku yang sudah di siapkan • Guru memberikan pertanyaan berupa soal dan akan di jawab oleh siswa • Dan terakhir guru merekap point masing-masing siswa 	
<p>PENUTUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan materi yang tidak dipahami • Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran • Sebelum di tutup, guru akan mengkonfirmasi materi pertemuan berikutnya • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdallah dan membaca doa • Guru mengucapkan salam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

G. Penilaian

1. Penilaian Apektif

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Materi Pembelajaran :

Tanggal Penilaian :

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Keaktifan				Sopan santun				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Dikatakan aktif apabila :

1. Siswa dikatakan aktif 1 : apabila ditanya cepat menjawab, jika di beri kesempatan untuk bertanya cepat bertanya, jika dikasih tugas dikerjakan tepat waktu, jika kurang paham atas penjelasan guru cepat di konfirmasi,

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

jika membuat catatan pelajaran yang dianggap penting dan menarik. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**

2. Siswa dikatakan aktif 2 apabila : hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan aktif 3 apabila : hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan aktif 4 apabila : hanya melakukan 1 item daari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

Dikatakan Tanggung Jawab apabila:

1. Siswa dikatakan tanggung jawab 1 apabila: Melaksanakan tugas individu dengan baik dan tepat waktu, Mengakui dan meminta maaf atas segala kesalahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. 2.Siswa dikatakan tanggung jawab 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1. **(Nilai poin adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan tanggung jawab 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**
4. Siswa dikatakan tanggung jawab 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah <60)**

Dikatakan Sopan santun apabila :

1. Siswa dikatakan sopan santun 1 apabila : Menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama teman, Tidak berkata-kata kotor, kasar dan takabbur, Meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain, Mengucapkan terima kasih menerima pertolongan dari orang lain. **(Nilai poin ini adalah 80-100)**
2. Siswa dikatakan sopan santun 2 apabila: hanya melakukan 3 item dari poin 1 . **(Nilai poin ini adalah 70-79)**
3. Siswa dikatakan sopan santun 3 apabila: hanya melakukan 2 item dari poin 1. **(Nilai poin ini adalah 60-69)**

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.

4. Siswa dikatakan sopan santun 4 apabila: hanya melakukan 1 item dari poin 1. (Nilai poin ini adalah <60)

2. Penilaian Kognitif dan Penilaian Kelompok (soal essay)

Kriteria Nilai

A (Sangat baik)	=80-100
B (Baik)	=70-79
C (Cukup)	=60-69
D (Kurang)	=<60

1. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pemberian tugas dan setelah itu dilakukan tes ulang.

4. Pengayaan

- Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan.
- Peserta didik yang mencapai nilai n (*ketuntasan*) $75 \leq \text{nilai} < 83$ $n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- Peserta didik yang mencapai nilai $n \geq 92$ $n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

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.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Mengetahui

Kepala Sekolah



ANIZAH, S.Pd

Nip. 19621231 198309 2 084

Guru Kelas VI



Khairul Rasyid, S.Pd

NIP. 19830810 201001 1 024

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.

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 3
Hari/ Tanggal : Senin, 7 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I / Pertama
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas kurang, untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan I					Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru mempresentasikan pembelajaran di kelas				✓		2
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok				✓		2
3	Guru mengadakan game (permainan) bersama siswa		✓				4
4	Guru mengadakan turnamen akhir pekan				✓		2
5	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik			✓			3
Jumlah		13					
Persentase		52,00 %					
Kategori		Cukup baik					

Keterangan:
 Dilakukan dengan sangat baik = 5
 Dilakukan dengan baik = 4
 Dilakukan dengan cukup baik = 3
 Dilakukan dengan kurang baik = 2
 Dilakukan dengan kurang = 1

Airtiris, Maret 2022
 Observer/ Pengamat

()

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

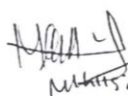
Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Jumkt, 11 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I / kedua
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas kurang, untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 2					Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru mempresentasikan pembelajaran di kelas			✓			3
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok			✓			3
3	Guru mengadakan game (permainan) bersama siswa		✓				4
4	Guru mengadakan turnamen akhir pekan			✓			3
5	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik			✓			3
Jumlah		16					
Persentase		64,00 %					
Kategori		Baik					

Keterangan:

Dilakukan dengan sangat baik = 5
 Dilakukan dengan baik = 4
 Dilakukan dengan cukup baik = 3
 Dilakukan dengan kurang baik = 2
 Dilakukan dengan kurang = 1

Airtiris, Maret 2022
 Observer/ Pengamat

()

- 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 8

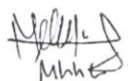
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
 Kelas/ Semester : IV/2
 Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
 Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
 Pembelajaran : 3
 Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2022
 Siklus/ Pertemuan : II / ketiga
 Petunjuk : Berikan skor 5- jika aktivitas sangat baik, 4- jika aktivitas baik, 3- jika aktivitas cukup baik, 2- jika aktivitas kurang baik, dan 1- jika aktivitas kurang, untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 3					Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru mempresentasikan pembelajaran di kelas		✓				4
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok		✓				4
3	Guru mengadakan game (permainan) bersama siswa		✓				4
4	Guru mengadakan turnamen akhir pekan			✓			3
5	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik		✓				4
Jumlah		19					
Persentase		76,00%					
Kategori		Baik					

Keterangan:
 Dilakukan dengan sangat baik = 5
 Dilakukan dengan baik = 4
 Dilakukan dengan cukup baik = 3
 Dilakukan dengan kurang baik = 2
 Dilakukan dengan kurang = 1

Airtiris, Maret 2022
 Observer/ Pengamat

()

- 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 9

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Kamis, 17 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : II / keempat
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas kurang, untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan 4					Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru mempresentasikan pembelajaran di kelas	✓					5
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok	✓					5
3	Guru mengadakan game (permainan) bersama siswa	✓					5
4	Guru mengadakan turnamen akhir pekan		✓				4
5	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik		✓				4
Jumlah		23					
Persentase		92 %					
Kategori		Sangat baik					

Keterangan:
 Dilakukan dengan sangat baik = 5
 Dilakukan dengan baik = 4
 Dilakukan dengan cukup baik = 3
 Dilakukan dengan kurang baik = 2
 Dilakukan dengan kurang = 1

Airtiris, Maret 2022
 Observer/ Pengamat

()
 M. H. H. H.

- 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 10

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM MENERAPKAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalu
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 3
Hari/ Tanggal : Senin, 7 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I / pertama
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1=jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	2	2	3	2	11
2	Siswa 02	1	2	2	2	3	10
3	Siswa 03	1	2	2	1	2	8
4	Siswa 04	2	2	2	2	2	10
5	Siswa 05	2	1	2	2	2	9
6	Siswa 06	3	2	2	1	2	10
7	Siswa 07	1	2	3	2	2	10
8	Siswa 08	1	2	2	2	2	9
9	Siswa 09	3	2	2	1	2	10
10	Siswa 10	2	2	2	2	2	10
11	Siswa 11	2	1	2	2	2	9
12	Siswa 12	2	2	1	2	2	9
13	Siswa 13	1	2	3	2	2	10
14	Siswa 14	2	2	2	2	1	9
15	Siswa 15	2	2	2	3	2	11
16	Siswa 16	2	3	2	1	2	10
17	Siswa 17	3	2	2	2	1	10
18	Siswa 18	2	2	2	2	2	10
19	Siswa 19	2	2	1	1	2	9
20	Siswa 20	3	2	2	3	2	10
21	Siswa 21	2	1	2	2	2	10
22	Siswa 22	1	2	2	2	2	9
23	Siswa 23	2	2	2	3	2	11
24	Siswa 24	2	2	2	2	2	10
25	Siswa 25	2	2	2	2	1	9
Jumlah		47	48	50	49	48	242
Presentase %		37,60	38,40	40,00	39,20	38,40	38,70
Kategori		Rendah					

- 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.

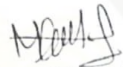
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtiris, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muhlisce

Lampiran 11

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM MENERAPKAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Jumat, 11 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I / kedua
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	2	3	2	12
2	Siswa 02	2	2	3	2	3	12
3	Siswa 03	2	2	2	3	2	11
4	Siswa 04	2	2	2	2	2	10
5	Siswa 05	2	2	2	2	3	11
6	Siswa 06	3	2	2	2	2	11
7	Siswa 07	3	2	3	2	2	12
8	Siswa 08	2	2	2	2	2	10
9	Siswa 09	3	2	2	2	2	11
10	Siswa 10	2	2	3	2	2	12
11	Siswa 11	2	3	2	3	3	12
12	Siswa 12	2	2	2	2	2	10
13	Siswa 13	2	2	3	2	2	11
14	Siswa 14	2	3	2	2	2	11
15	Siswa 15	2	2	2	3	2	11
16	Siswa 16	2	3	2	2	2	11
17	Siswa 17	3	2	2	2	2	11
18	Siswa 18	2	2	3	2	2	11
19	Siswa 19	2	2	2	2	2	10
20	Siswa 20	2	3	2	3	2	12
21	Siswa 21	3	2	2	2	2	11
22	Siswa 22	3	2	2	2	2	11
23	Siswa 23	2	2	2	2	2	10
24	Siswa 24	2	2	2	3	2	11
25	Siswa 25	2	2	3	2	2	11
Jumlah		57	52	56	56	53	276
Presentase %		45,60	42,60	44,80	44,80	42,60	44,16
Kategori		Lukup 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.

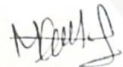
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtiris, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muliase

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.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM MENERAPKAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 3
Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : II / ketiga
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	3	3	3	4	17
2	Siswa 02	3	3	4	3	3	16
3	Siswa 03	3	4	3	3	3	16
4	Siswa 04	4	4	4	3	3	18
5	Siswa 05	3	3	3	4	4	17
6	Siswa 06	4	4	4	4	5	21
7	Siswa 07	4	4	4	4	4	20
8	Siswa 08	4	3	4	3	3	17
9	Siswa 09	3	4	3	3	3	16
10	Siswa 10	4	3	3	4	4	18
11	Siswa 11	3	3	4	4	3	17
12	Siswa 12	4	4	3	3	3	17
13	Siswa 13	4	3	4	3	4	18
14	Siswa 14	3	4	4	4	3	18
15	Siswa 15	4	4	5	4	4	21
16	Siswa 16	3	3	4	4	3	17
17	Siswa 17	4	4	3	3	4	18
18	Siswa 18	3	3	4	3	4	17
19	Siswa 19	3	3	3	4	3	16
20	Siswa 20	4	3	4	3	3	17
21	Siswa 21	3	4	4	3	3	17
22	Siswa 22	3	4	4	4	3	18
23	Siswa 23	4	3	3	3	4	17
24	Siswa 24	3	3	4	4	4	18
25	Siswa 25	4	4	3	3	4	17
Jumlah		88	87	91	86	87	439
Presentase %		70,40	69,60	72,80	68,80	69,60	70,24
Kategori		Baik					

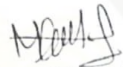
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.

Keterangan:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtiris, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muliase

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.

**LEMBAR OBSERVASI AKRTIVITAS SISWA DALAM MENERAPKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalam
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Kamis, 17 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : II / Keempat
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1= jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	4	5	5	4	22
2	Siswa 02	5	4	4	4	4	21
3	Siswa 03	5	5	5	2	4	22
4	Siswa 04	5	5	4	4	5	23
5	Siswa 05	4	4	5	5	4	22
6	Siswa 06	5	5	5	5	4	24
7	Siswa 07	5	5	5	4	4	23
8	Siswa 08	4	4	4	4	4	20
9	Siswa 09	4	4	5	5	4	22
10	Siswa 10	4	4	5	4	4	23
11	Siswa 11	4	5	4	5	4	21
12	Siswa 12	4	4	5	5	4	22
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	20
14	Siswa 14	5	5	5	4	4	23
15	Siswa 15	5	4	5	5	5	24
16	Siswa 16	5	5	4	4	4	22
17	Siswa 17	3	5	5	5	4	22
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	20
19	Siswa 19	4	4	5	5	4	22
20	Siswa 20	5	5	4	4	5	23
21	Siswa 21	4	4	5	4	5	22
22	Siswa 22	5	5	5	4	4	23
23	Siswa 23	4	4	5	5	4	22
24	Siswa 24	4	4	5	4	5	22
25	Siswa 25	5	5	4	4	4	22
Jumlah		111	112	115	108	106	552
Presentase %		88,80	89,60	92,00	86,40	84,60	88,32
Kategori		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.

Keterangan:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtiris, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muliase

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 OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 3
Hari/ Tanggal : Senin, 7 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I /Pertama
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1=jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai keaktifan belajar dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	3	3	2	2	12
2	Siswa 02	2	3	3	2	2	13
3	Siswa 03	2	3	3	2	3	13
4	Siswa 04	2	3	2	2	3	12
5	Siswa 05	3	3	3	3	2	14
6	Siswa 06	3	3	3	4	3	16
7	Siswa 07	3	3	4	3	3	16
8	Siswa 08	2	2	3	2	2	11
9	Siswa 09	3	2	2	3	2	12
10	Siswa 10	2	2	3	2	3	12
11	Siswa 11	2	3	2	3	4	14
12	Siswa 12	2	3	3	2	2	12
13	Siswa 13	3	2	2	3	3	13
14	Siswa 14	2	3	3	3	2	14
15	Siswa 15	3	4	3	4	3	17
16	Siswa 16	2	2	3	2	2	11
17	Siswa 17	2	3	2	3	2	12
18	Siswa 18	2	3	3	3	3	14
19	Siswa 19	3	2	3	2	2	12
20	Siswa 20	2	3	2	3	3	13
21	Siswa 21	3	3	3	4	2	15
22	Siswa 22	2	2	2	2	3	11
23	Siswa 23	4	3	3	2	2	14
24	Siswa 24	2	3	3	3	2	13
25	Siswa 25	2	3	2	3	2	12
Jumlah		60	69	68	68	63	228
Presentase %		48,00	55,20	54,40	54,40	50,43	52,48
Kategori				Kurang			

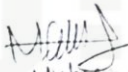
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtis, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muhlis

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 OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT**

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Jumat, 11 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : I / kedua
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1=jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai keaktifan belajar dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	2	2	3	3	14
2	Siswa 02	4	2	2	3	2	16
3	Siswa 03	2	2	4	2	2	16
4	Siswa 04	2	2	2	3	2	15
5	Siswa 05	2	2	3	4	3	16
6	Siswa 06	4	4	3	2	2	17
7	Siswa 07	2	2	4	3	4	17
8	Siswa 08	2	2	2	4	2	15
9	Siswa 09	2	2	2	2	2	15
10	Siswa 10	2	4	2	2	2	16
11	Siswa 11	2	2	4	2	2	16
12	Siswa 12	4	2	2	2	4	16
13	Siswa 13	2	2	4	2	2	15
14	Siswa 14	2	2	2	2	2	15
15	Siswa 15	4	4	2	4	2	18
16	Siswa 16	2	2	2	2	4	16
17	Siswa 17	2	2	4	2	2	16
18	Siswa 18	2	2	2	4	2	15
19	Siswa 19	4	2	2	2	2	16
20	Siswa 20	2	2	2	2	2	15
21	Siswa 21	2	2	4	2	2	16
22	Siswa 22	2	2	2	4	2	15
23	Siswa 23	4	2	2	2	2	14
24	Siswa 24	4	2	2	2	2	15
25	Siswa 25	2	4	2	2	2	14
Jumlah		61	75	79	79	75	273
Presentase %		64,80	60,00	63,20	62,20	60,00	59,68
Kategori		Cukup baik					

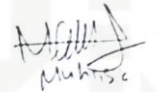
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Keterangan:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtis, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muhlis

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 OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalau
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 3
Hari/ Tanggal : Senin, 14 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : II / Ketiga
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1=jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai keaktifan belajar dalam menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	3	4	4	4	19
2	Siswa 02	4	4	3	3	4	18
3	Siswa 03	4	4	4	4	3	19
4	Siswa 04	3	4	4	4	4	19
5	Siswa 05	4	4	4	4	4	20
6	Siswa 06	4	4	4	5	4	21
7	Siswa 07	5	5	4	4	4	22
8	Siswa 08	4	4	3	4	4	19
9	Siswa 09	3	4	3	4	4	18
10	Siswa 10	4	4	3	3	3	17
11	Siswa 11	4	4	4	4	4	20
12	Siswa 12	4	4	3	4	4	19
13	Siswa 13	5	4	3	4	4	20
14	Siswa 14	4	4	4	3	3	18
15	Siswa 15	5	4	5	4	4	22
16	Siswa 16	4	4	4	4	4	20
17	Siswa 17	4	3	3	3	4	17
18	Siswa 18	4	4	3	3	4	18
19	Siswa 19	4	4	4	4	3	19
20	Siswa 20	4	4	4	4	4	20
21	Siswa 21	3	3	3	4	4	17
22	Siswa 22	4	4	4	4	4	20
23	Siswa 23	4	3	4	4	4	19
24	Siswa 24	3	3	4	4	4	18
25	Siswa 25	4	4	4	4	4	20
Jumlah		103	96	92	96	96	479
Presentase %		82,40	76,80	72,60	76,80	76,80	76,64
Kategori					Baik		

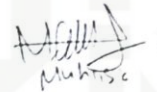
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Keterangan:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtis, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muhlis



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 OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

Nama Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Jalam
Kelas/ Semester : IV/2
Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema : 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku)
Pembelajaran : 4
Hari/ Tanggal : Kamis, 17 Maret 2022
Siklus/ Pertemuan : II / keempat
Petunjuk : Berikan skor 5= jika aktivitas sangat baik, 4= jika aktivitas baik, 3= jika aktivitas cukup baik, 2= jika aktivitas kurang baik, dan 1=jika aktivitas sangat kurang, untuk menilai keaktifan belajar dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*

No	Kode Siswa	Aktivitas yang Diamati					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	4	5	4	4	21
2	Siswa 02	4	5	4	4	4	21
3	Siswa 03	4	4	4	4	5	21
4	Siswa 04	4	4	4	3	4	19
5	Siswa 05	4	4	5	4	4	21
6	Siswa 06	4	4	5	5	4	22
7	Siswa 07	5	5	4	4	5	23
8	Siswa 08	4	4	4	4	4	20
9	Siswa 09	4	4	5	4	4	21
10	Siswa 10	3	4	4	4	4	19
11	Siswa 11	4	5	4	4	4	21
12	Siswa 12	4	4	4	4	4	20
13	Siswa 13	4	4	4	5	4	21
14	Siswa 14	4	4	3	4	5	20
15	Siswa 15	4	4	5	5	5	23
16	Siswa 16	4	5	4	4	4	21
17	Siswa 17	3	4	4	4	4	19
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	20
19	Siswa 19	5	4	4	4	4	21
20	Siswa 20	4	4	4	5	4	21
21	Siswa 21	4	4	5	4	3	20
22	Siswa 22	4	5	4	4	4	21
23	Siswa 23	4	4	4	4	4	20
24	Siswa 24	4	4	4	3	4	19
25	Siswa 25	4	4	5	4	4	21
Jumlah		100	101	106	102	103	516
Presentase %		80,00	80,80	84,80	81,60	82,40	82,56
Kategori				Baik			

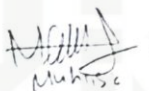
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Keterangan:

- A. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
- B. Mencatat materi yang diajarkan
- C. Mampu bertanya materi yang tidak dimengerti
- D. Mampu memberikan pendapatnya sendiri tentang materi yang diajarkan
- E. Aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Airtis, Maret 2022
Observer/ Pengamat

()
Muhlis

DOKUMENTASI



© 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.



© 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.

© 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

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

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dra. Hj. Sakilah, M.Pd
3. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196603032006042013
4. Nama Mahasiswa : Rihadatul Aisyi
5. Nomor Induk Mahasiswa : 11810823411
6. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	15 Oktober 2021	Footnote, penulisan, usaha guru, dan gejala yang muncul		
2	29 Oktober 2021	Penulisan bahasa asing, rapikan penulisan, halaman, daftar pustaka, dan indikator harus disamakan.		
3	10 November 2021	Teori ditambah, sama kan penulisan judul dicover dan isi, footnote, dan daftar pustaka.		
4	19 November 2021	Cover, Footnote, tujuan dan rumusan masalah disamakan, penelitian relevan cari yang penelitian tindakan kelas, dan beberapa penulisan bahasa asing.		
5	4 Desember 2022	ACC untuk Seminar Proposal.		
6	4 Juni 2022	Cover, rapikan keseluruhan, dan pedoman penilaian.		
7	23 Juni 2022	Bimbingan Abstrak		
8	24 Juni 2022	ACC untuk Munaqasah.		

Pekanbaru, 24 Juni 2022
Pembimbing

Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.
NIP. 196603032006042013

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.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebarto No. 155, Km. 18, Tampan Pekanbaru Riau 28223 PG. DX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 681687 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: efak@uinsuska@yahoocn.co.id

Nomor: Un 04/E-11.4/PP/00-9/7337/2022
 Sifat: Biasa
 Lamp: -
 Hal: *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 16 Juni 2022

Kepada
 Yth. Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama :RIHADATUL AISYI
 NIM :11810823411
 Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul :Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV SDN 004 Sungai Jalu Kecamatan 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.

Wa s s a l a m
 an Dekan
 Wakil Dekan I

 H. Arif Kasim, S. Ag.
 NIP. 197210171997031004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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.



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 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.rik.uinsuska.ac.id E-mail eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1626/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 10 Februari 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Negeri 004 Sungai Jalo Kecamatan Kampar
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

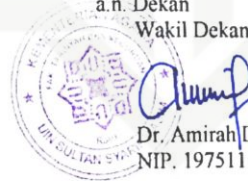
Nama : RIHADATUL AISYI
NIM : 11810823411
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

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.



**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 004 SEI JALAU
KECAMATAN KAMPAR UTARA**

Alamat : Dusun II Balal Jering – Kode pos : 28461
NSS : 101140663004 NPSN 10494811 Email : sdn004seijalau@gmail.com

Sci Jalau, 14 Januari 2022

Nomor: 422/SDN-004/KPR-UT/2022/012

Lamp : -

Hal : **Balas Izin PraRiset**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANIZAH, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan Bahwa,

Nama : RIHADATUL AISYI
Nim : 11810823411
Mahasiswa : S I Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubung dengan surat Bapak/Ibu dengan nomor Un.04/F.II.4/PP.00.9/1626/2022 perihal izin melakukan Prariset Program Strata Satu (S1), maka melalui surat ini kami menyatakan menyetujui untuk melakukan Prariset di SD Negeri 004 Sei Jalau.

Demikian Surat ini dikeluarkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Kepala Sekolah

ANIZAH, S.Pd
NIP. 19621231 198309 2 084

Tembusan : Ketua SDN 004 SEI JALAU
Arsip

UIN SUSKA RIAU



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 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.unsuska.ac.id, E-mail: eftak_unsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/2505/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 23 Februari 2022 M

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 : RIHADATUL AISYI
NIM : 11810823411
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2022
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 : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar
Lokasi Penelitian : SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar
Waktu Penelitian : 3 Bulan (23 Februari 2022 s.d 23 Mei 2022)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag. H
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

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.



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 : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/46044
 TENTANG



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

1.04.02.01

Kepala 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 : Un.04/F.I/PP.00.9/2505/2022 Tanggal 23 Februari 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

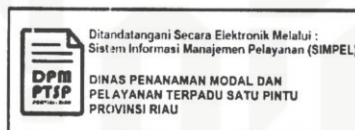
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : RIHADATUL AISYI |
| 2. NIM / KTP | : 118108234110 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 004 SUNGAI JALAU KECAMATAN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH DASAR NEGERI 004 SUNGAI JALAU KECAMATAN 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.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 15 Maret 2022



- Tembusan :
- Disampaikan Kepada Yth :
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
 2. Bupati Kampar
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
 3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
 4. Yang Bersangkutan

- 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.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

BANGKINANG

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor : 070/BKBP/2022/174

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/DPMTSP/NON IZIN-RISET/46044 tanggal 15 Maret 2022, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | | |
|---------------------|---|---|
| 1. Nama | : | RIHADATUL AISYI |
| 2. NIM / KTP | : | 11810823411 |
| 3. Universitas | : | UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : | PENERAPAN MODAL PEMBELAJARANKOOPERATIF TIFE GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 004 SUNGAI JALAU KECAMATAN KAMPAR |
| 9. Lokasi | : | SEKOLAH DASAR NEGERI 004 SUNGAI JALAU KECAMATAN 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/prariset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan dihitung 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 23 Maret 2022

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
 Kepala Bidang ideologi, wawasan kebangsaan
 dan karakter Bangsa

ONNITA, SE
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19661009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala Sekolah SDN 004 Sungai Jalau
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau Di Pekanbaru
3. Yang Bersangkutan

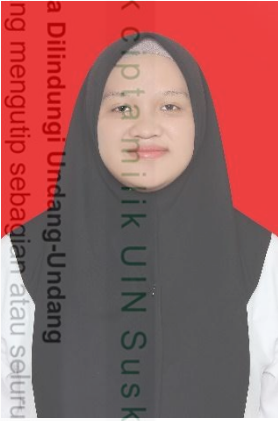


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber dan menjabarkan 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.



RIWAYAT HIDUP

RIHADATUL AISYI, lahir di Airtiris, Provinsi Riau pada tanggal 16 Agustus 1999. Anak keempat dari enam bersaudara, dari pasangan ayahanda H.Faizar dan ibunda Hj.Siti Rukiah. Memiliki 2 orang adik laki-laki bernama Sila Afifah dan M.Hanif Anshorullah dan memiliki 3 orang kakak bernama Yasril Ihza Mahendra, Nela Wati dan Fadlul Huzaifi. Penulis menempuh Pendidikan formal di SD Negeri 004 Sungai Jalau Kabupaten Kampar pada tahun 2006-2012. Kemudian melanjutkan pendidikan dari jenjang Pendidikan SMP hingga SMA di Pondok Pesantren Husnul Khotimah Jawa pada tahun 2012-2018. Tak cukup mengenyam pendidikan selama 9 tahun, penulis pun melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri pada tahun 2018 dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dengan limpahan Rahmat Allah SWT dan berkat Do'a serta dukungan orang-orang tercinta, penulis dapat menyelesaikan Skripsi Sebagai tugas akhir perkuliahan dengan judul ***“Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Sungai Jalau Kecamatan Kampar”***.