

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 GAME TOURNEMENT* UNTUK MENINGKATKAN
SIKAP PERCAYA DIRI SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI SD IT RAUDHATURRAHMAH KECAMATAN MARPOYAN DAMAI
KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

AZILLAH

NIM 11910821339

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 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 GAME TOURNEMENT* UNTUK MENINGKATKAN
Sikap PERCAYA DIRI SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS
DI SD IT RAUDHATURRAHMAH KECAMATAN MARPOYAN DAMAI
KOTA PEKANBARU**

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



Oleh

AZILLAH
NIM 11910821339

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**



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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di SDIT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru*, yang ditulis oleh Azillah NIM. 11910821339 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 04 Dzulqaidah 1444 H
24 Mei 2023 M

Menyetujui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Pembimbing

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

1. Urut-urutan mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebarkan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru*, yang ditulis oleh Azillah NIM. 11910821339 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 10 Sya'ban 1444 H/ 8 Juni 2023 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 19 Dzulqaidah 1444 H
8 Juni 2023 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



H. Subhan, M.Ag.

Penguji III



Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.

Penguji II



Fatmawati, M.Pd.

Penguji IV



M. Ilham Syarif, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



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



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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT., atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik. Sholawat beserta salam senantiasa kita haturkan kepada baginda Rasulullah SAW., keluarga, sahabat, dan kaum muslimin, semoga kita tetap istiqomah dalam menjalankan ajaran ajarannya untuk mengarungi kehidupan hingga akhir hayat.

Dengan izin Allah SWT., penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru”**, merupakan hasil karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari jasa kedua orang tua penulis, oleh karena itu ucapan terima kasih tidak terhingga penulis sampaikan kepada ayahanda Nurhilal dan ibunda Ernawati yang tulus, ikhlas dalam memberikan kasih sayang, cinta, do’a, perhatian, dukungan moral dan material yang telah diberikan selama ini. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada pembimbing ibunda Susiba, S.Ag, M.Pd.I., yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.

Pada kesempatan ini penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor I, Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd. Wakil Rektor II, Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc.,



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.

- Ph.D Wakil Rektor III yang telah mendedikasikan waktunya untuk memajukan universitas mencapai visi dan misinya.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons selaku Wakil Dekan III dan beserta seluruh staff.
3. Bapak Subhan, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Melly Andriani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islama Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih atas bantuan yang diberikan kepada penulis.
4. Ibu Susibah, S.Ag, M.Pd.I. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Mardia Hayati, S.Ag.,M.Ag. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyan dan Keguruan yang telah sabar dan ikhlas memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Tenaga Kependidikan Falkultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Staff Jurusan S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah bapak Zuhri Azhari, S.Sos. yang telah memberikan bantuan di bidang administrasi selama perkuliahan.
8. Ayahanda H. Tristiyono Hendro Yuwono, S.P., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD IT Raudhaturrahmah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta ustazah Halimah Harahap, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah membantu terlaksannya penelitian.
9. Untuk keluargaku tercinta terutama ayahanda Nurhilal, ibunda Ernawati, saudariku Salsabila Zuhroh, Sakinah widadatul jannah, Nailah Inayah, dan



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.

Iqbal Mukarrom yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi agar tetap terus semangat dalam menyelesaikan kuliah kepada penulis.

10. Untuk sahabat-sahabat tercinta Ismun Nadia, Titi Gutina, Sevianty, Nurhasanah, Khoironi Nur Azizah, Wirdatul Hayya, Indiyani, Valda Khairunnisa, Annisa Rianti, Ulfa Maisayah, Nurul Putria, dan Reza Herlina selaku sahabat yang selalu memberikan dukungan, nasehat dan kebersamaannya baik dalam suka maupun duka.
11. Keluarga besar Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau angkatan 2019, terutama teman-teman PGMI B'19, teman-teman Kuliah Kerja Nyata Kelurahan Geniot Dumai, dan teman-teman PPL SDIT Raudhaturrahmah yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

Selanjutnya, semoga Allah SWT membalas setiap dukungan, bantuan, niat tulus dan ikhlasnya dengan balasan yang terbaik dan berlipat ganda. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menambah khazanah pengetahuan dalam penelitian pendidikan yang bermanfaat bagi para pendidik.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 24 Mei 2023

Azillah
NIM. 11910821339

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

Alhamdulillahirabbil alamin

Sujud syukur kepada-Mu ya Allah yang telah memberikan nikmat iman dan nikmat islam kepada hambah semoga menjadi karunia terindah yang penuh Ridho-Mu. Terimakasih atas karunia serta kelancaran dalam hidup hamba walau tak jarang kerikil perjalanan menyandung setiap langkahku, mengantarkanku pada takdir-Mu dan membuatku sadar bahwa sesuatu itu aka indah pada waktunya.

Ayah dan Ibu Tercinta...

Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terimakasih yang tak terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan ibu yang telah memberikan cinta, kasih dan sayang. Semoga ini bisa membuat ayah dan ibu bangga dan bahagia. Untuk ayah dan ibu yang selalu membuatku termotivasi dengan dukungan dan kasih sayang, selalu mendo'akanku, dan menasehatiku untuk menjadi lebih baik lagi

Tak lupa pula kuucapkan kasih banyak kepada para tenaga pendidik..

Yang senantiasa selau sabar membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi, tanpa ilmu bapak/ibu, mungkin skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik.

Thanks for all...untuk para sahabat dan teman-teman yang telah menyumbangkan bantuan dan do'a dari awal hingga akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya, Aamiin...

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRAK

Azillah, (2023): Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SDIT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS melalui penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamen* di kelas IV SDIT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya sikap percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, dan mempertahankan pendapat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru dan 24 orang siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamen* dan sikap percaya diri siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis datanya adalah analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamen* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa sebelum tindakan perbaikan, sikap percaya diri siswa persentasenya 55,83 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai persentase siswa meningkat menjadi 66,97 dengan kategori cukup dan Pada siklus II meningkat kembali menjadi 81,66 dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamen* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SDIT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Team Game Tournament, Sikap Percaya Diri.*



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.

ABSTRACT

Azillah, (2023): The Implementation of Team Game Tournament Type of Cooperative Learning Model in Increasing Student Self-Confidence Attitude on Social Science Lesson Content at the Fourth Grade of Islamic Integrated Elementary School of Raudhaturrahmah, Marpoyan Damai District, Pekanbaru City

This research aimed to describe the implementation of Team Game Tournament type of cooperative learning model increasing student self-confidence attitude on Social Science lesson content at the fourth grade of Islamic Integrated Elementary School of Raudhaturrahmah, Marpoyan Damai District, Pekanbaru City. This research was instigated with the low of student self-confidence attitude in expressing opinions, questioning, answering the questions, and sticking opinions. It was classroom action research. The subjects of this research were a teacher and 24 students. The objects were Team Game Tournament type of cooperative learning model and student self-confidence attitude. 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, the implementation of Team Game Tournament type of cooperative learning model could increase student self-confidence attitude on Social Science lesson content at the fourth grade of Islamic Integrated Elementary School of Raudhaturrahmah Pekanbaru. It could be identified from the percentage of student self-confidence attitude that was 55.83 before the action, and it was on poor category. After the action was conducted in the first cycle, student mean score increased to 66.97, and it was on enough category. In the second cycle, it increased again to 81.66 and it was on good category. Therefore, it could be concluded that the implementation of Team Game Tournament type of cooperative learning model could increase student self-confidence attitude on Social Science lesson content at the fourth grade of Islamic Integrated Elementary School of Raudhaturrahmah, Marpoyan Damai District, Pekanbaru City.

Keywords: *Team Game Tournament Learning Model, Self-Confidence Attitude*

ملخص

أزيلا، (٢٠٢٣): تطبيق نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية لزيادة ثقة التلاميذ بأنفسهم في مادة الدراسات الاجتماعية في الصف الرابع بمدرسة روضة الرحمة الابتدائية الإسلامية المتكاملة بمديرية ماربويان داماي بمدينة بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى زيادة ثقة التلاميذ بأنفسهم في مادة الدراسات الاجتماعية من خلال تطبيق نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية في الصف الرابع بمدرسة روضة الرحمة الابتدائية الإسلامية المتكاملة بمديرية ماربويان داماي بمدينة بكنبارو. خلفية هذا البحث انخفاض الثقة بالنفس لدى التلاميذ في التعبير عن الآراء وطرح الأسئلة والإجابة على الأسئلة والدفاع عن الآراء. هذا البحث عبارة عن بحث إجرائي فصلي. أفراد هذا البحث مدرس واحد و٢٤ تلميذاً، والموضوع نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية وثقة التلاميذ بأنفسهم. تم إجراء هذا البحث على دورتين وعقدت كل دورة في اجتماعين. استخدمت تقنية جمع البيانات في هذا البحث الملاحظة والتوثيق مع أسلوب تحليل البيانات باعتباره تحليلاً وصفيًا نوعيًا مع النسب المئوية. بناءً على نتائج البحث، تبين أن تطبيق نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية يمكن أن يزيد ثقة التلاميذ بأنفسهم في مادة الدراسات الاجتماعية في الصف الرابع بمدرسة روضة الرحمة الابتدائية الإسلامية المتكاملة بكنبارو. يمكن ملاحظة أنه قبل الإجراء التصحيحي، بلغت ثقة التلاميذ بأنفسهم فقط نسبة ٥٥,٨٣٪ في فئة ضعيفة. بعد اتخاذ الإجراء في الحلقة الأولى، ارتفع متوسط قيمة التلاميذ إلى ٦٦,٩٧٪ في فئة مقبولة، وفي الحلقة الثانية ارتفع مرة أخرى إلى ٨١,٦٦٪ في فئة جيدة. وبالتالي يمكن استنتاج أن تطبيق نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية يمكن أن يزيد ثقة التلاميذ بأنفسهم في مادة الدراسات الاجتماعية في الصف الرابع بمدرسة روضة الرحمة الابتدائية الإسلامية المتكاملة بمديرية ماربويان داماي بمدينة بكنبارو.

الكلمات الأساسية: نموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية، الثقة بالنفس





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

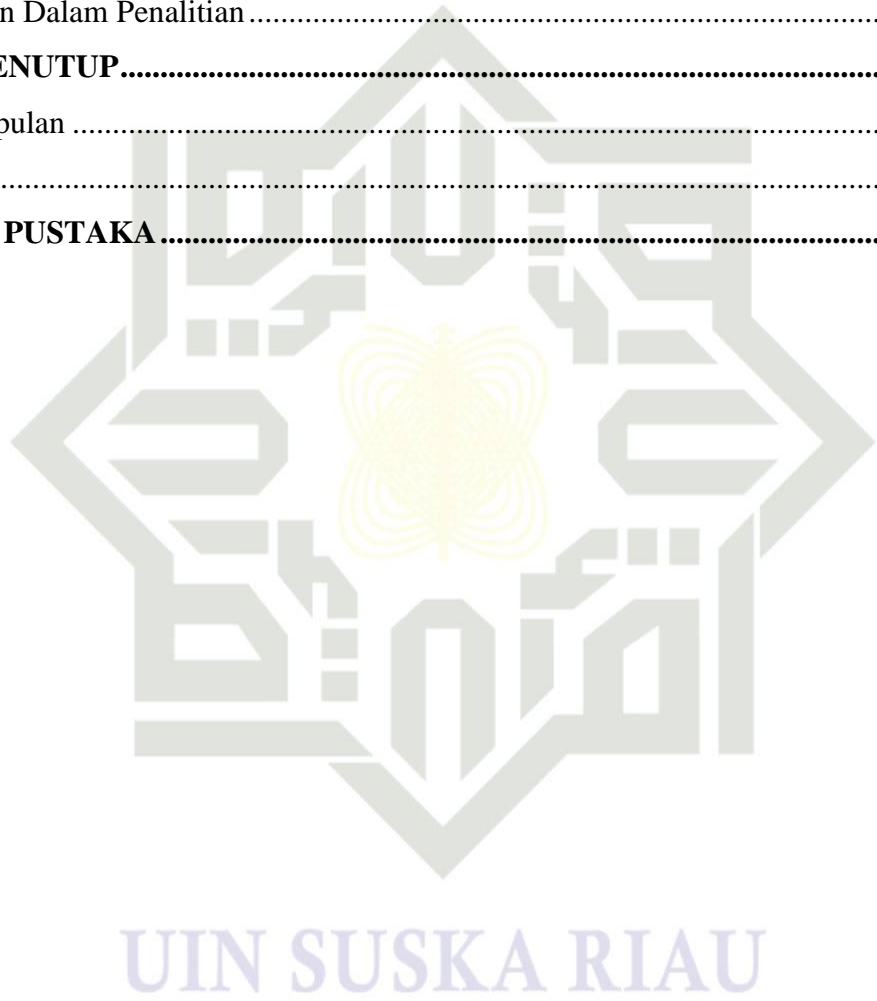
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	9
A. Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament	9
B. Percaya Diri.....	14
C. Hubungan Variabel	18
D. Penelitian relevan	20
E. Kerangka Berfikir.....	22
F. Indikator Keberhasilan	23
G. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Subjek dan Objek Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Rancangan Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	30

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	32
B. Hasil Penelitian	38
C. Pembahasan.....	71
D. Temuan Dalam Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82





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

DAFTAR TABEL

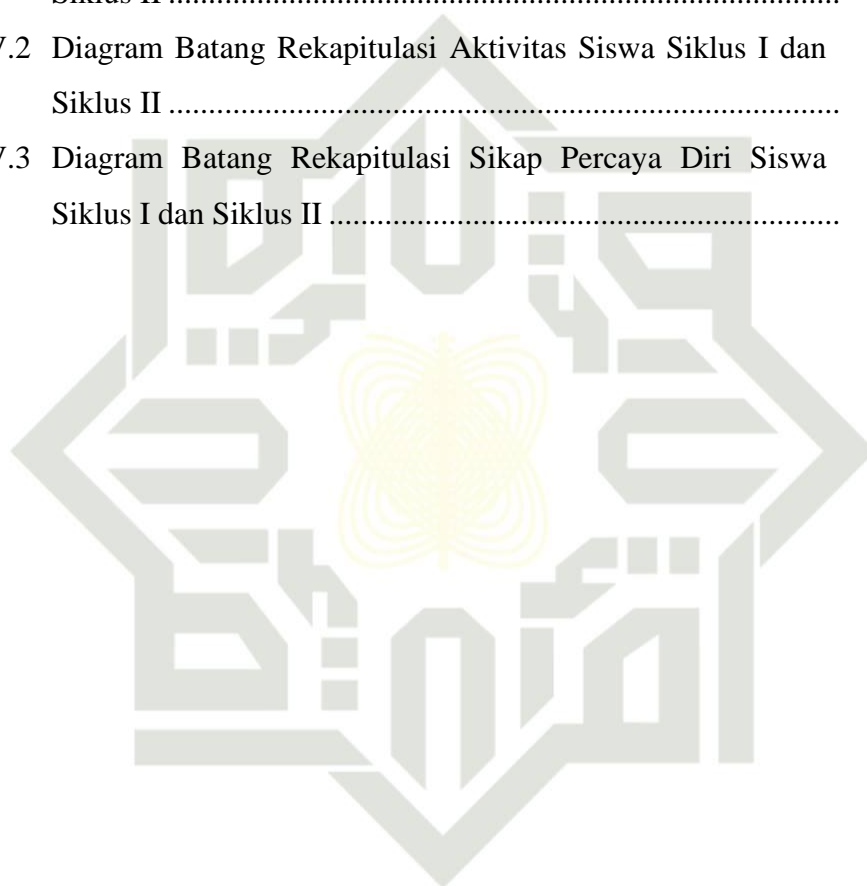
Tabel II.1	Kerangka Berfikir	22
Tabel III.1	Kategori Aktivitas Guru dan Siswa	30
Tabel III.2	Kategori Sikap Percaya Diri Siswa.....	31
Tabel IV.1	Sarana dan Prasarana SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru.....	35
Tabel IV.2	Nama Pemimpin dan Tenaga Pengajar	36
Tabel IV.3	Data Siswa/Siswi SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru	37
Tabel IV.4	Data Siswa/Siswi kelas IV SDIT Raudhaturrahmah	37
Tabel IV.5	Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siswa Pra-Tindakan	39
Tabel IV.6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1.....	44
Tabel IV.7	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	45
Tabel IV.8	Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siklus I Pertemuan 1	47
Tabel IV.9	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2.....	52
Tabel IV.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	53
Tabel IV.11	Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siklus I Pertemuan 2	55
Tabel IV.12	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 3	60
Tabel IV.13	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 3	61
Tabel IV.14	Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siklus II Pertemuan 3	63
Tabel IV.15	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 4	67
Tabel IV.16	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 4.....	68
Tabel IV.17	Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siklus II Pertemuan 4	70
Tabel IV.18	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i> pada Siklus 1 dan Siklus II	72
Tabel IV.19	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournamen</i> pada Siklus 1 dan Siklus II	74
Tabel IV.20	Rekapitulasi Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siswa pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II.....	74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	26
Gambar IV.1 Diagram Batang Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	73
Gambar IV.2 Diagram Batang Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	75
Gambar IV.3 Diagram Batang Rekapitulasi Sikap Percaya Diri Siswa Siklus I dan Siklus II	77



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

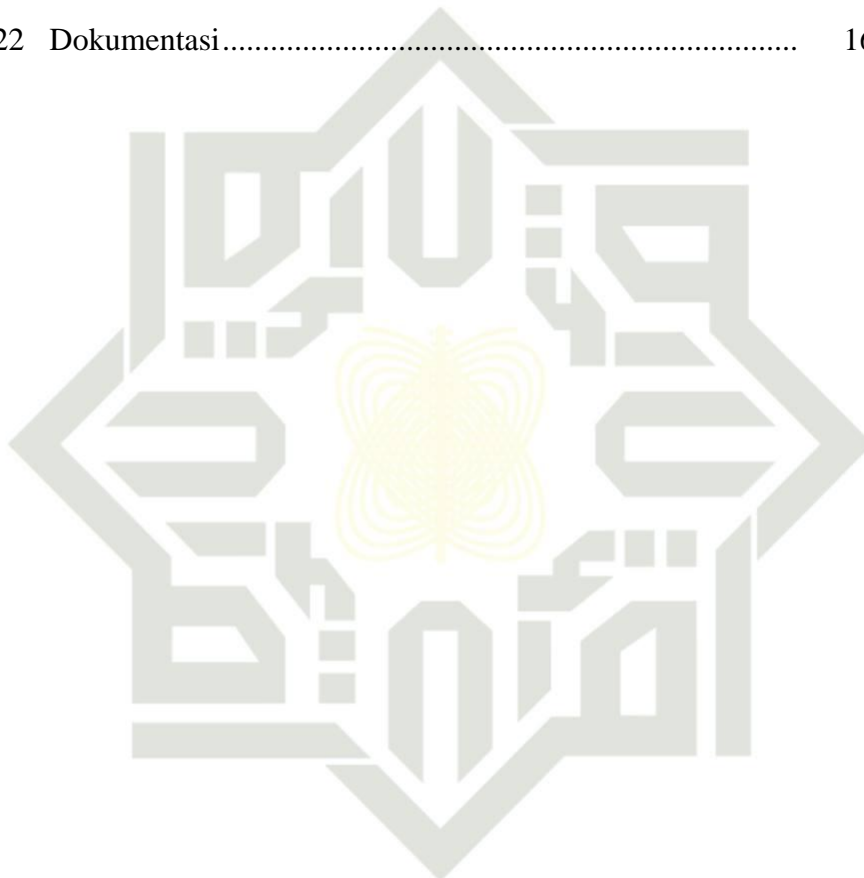
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pra Penelitian.....	85
Lampiran 2	Silabus Pembelajaran.....	87
Lampiran 3	RPP Pertemuan 1.....	108
Lampiran 4	RPP Pertemuan 2.....	116
Lampiran 5	RPP Pertemuan 3.....	124
Lampiran 6	RPP Pertemuan 4.....	133
Lampiran 7	Pedoman Observasi Aktivitas Guru	141
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan 1	144
Lampiran 9	Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan 2.....	145
Lampiran 10	Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan 3.....	146
Lampiran 11	Lembar Observasi Aktivitas Guru pertemuan 4.....	147
Lampiran 12	Pedoman Observasi Aktivitas Siswa.....	148
Lampiran 13	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	150
Lampiran 14	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	152
Lampiran 15	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3	154
Lampiran 16	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4	156
Lampiran 17	Pedoman Observasi Sikap Percaya Diri Siswa	158
Lampiran 18	Lembar Observasi Sikap Percaya Diri Siswa 1	160

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 19	Lembar Observasi Sikap Percaya Diri Siswa 2.....	162
Lampiran 20	Lembar Observasi Sikap Percaya Diri Siswa 3.....	164
Lampiran 21	Lembar Observasi Sikap Percaya Diri Siswa 4.....	166
Lampiran 22	Dokumentasi.....	168



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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Nomer 20 tahun 2003 bab I Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” dan kemudian pada pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”¹

Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional tahun 2003 menggambarkan jika pendidikan tidak hanya mengutamakan aspek kognitif saja tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Percaya diri merupakan salah satu aspek afektif yang menjadi tujuan pendidikan untuk membentuk kepribadian siswa menjadi kompetitif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

¹ Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, 2003.

Percaya diri merupakan keyakinan akan kemampuan diri untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Das Salirawati berpendapat bahwa percaya diri merupakan sikap yakin terhadap kemampuan diri sendiri untuk memenuhi setiap keinginan dan harapan.² Sebagaimana yang dijelaskan oleh Zulfradi Tanjung bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan dirinya sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.³

Sikap percaya diri sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa sehingga dapat mencapai prestasi dan hasil belajar yang lebih baik lagi. Sebagaimana yang dinyatakan Syaipul Amir bahwa percaya diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang sehingga mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada dalam dirinya.⁴ Aristiani menjelaskan dengan sikap percaya diri akan terjadi proses perubahan dalam diri siswa bukan hanya pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap siswa, yaitu keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri siswa saat proses belajar mengajar.⁵

² Das salirawati, "Percaya Diri, Keingintahuan, Dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik" (Nomor II Tahun 2)," n.d., hlm 218.

³ Zulfriadi Tanjung, "Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa, Jurnal Rised Tindakan Indonesia" 2. No 2 (2017): hlm. 2.

⁴ Syaipul Amri, "Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu" Vol. 03 No. 02 (2018), hlm. 157

⁵ Rina Aristiani, "Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual" 2, no. 2 (2016): hlm. 183.

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 ciri-ciri siswa yang memiliki sikap percaya diri yaitu memiliki sikap tenang, memiliki potensi dan kemampuan yang memadai, mampu menetralisasi ketegangan, dapat menyesuaikan diri dan berkomunikasi, memiliki kecerdasan, keterampilan dan keahlian yang dapat menunjang kehidupan.⁶ Selain itu siswa yang memiliki sikap percaya diri yang tinggi akan mudah berinteraksi dengan temannya, mampu mengeluarkan pendapat, dan menghargai pendapat orang lain, dan mampu bertindak dan berpikir positif dalam pengambilan keputusan.⁷ Hal ini sejalan dengan tujuan dasar Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu *Humanistic Education, Citizenship Education, Intellectual Education*.⁸

Rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang sering di hadapi oleh guru dikelas. Siswa dengan kepercayaan diri yang rendah selalu memandang negatif tentang dirinya sendiri dalam proses pembelajaran, merasa pesimis dan ragu terhadap kemampuan diri sendiri, dan kurangnya kemampuan berkomunikasi.⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan secara langsung dengan guru matapelajaran IPS IV SDIT Raudhaturrahmah, pada tanggal 10 Oktober 2022, guru menuturkan merasa kesulitan mengembangkan sikap percaya diri siswa. Padahal guru telah melakukan upaya untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa diantaranya memberikan motivasi sebelum

⁶ Aristiani, hlm. 185.

⁷ Muhammad Riswan Rais, "Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja," *Pendidikan Konseling* 12, no. 1 (2022): hlm. 45.

⁸ Ajat Sudrajat and Eneng Hernawati, "Peran Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS," 2020.

⁹ Aristiani, "Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual."

pembelajaran dimulai dan memancing siswa dengan melakukan kegiatan tanya jawab.

Walaupun guru sudah berusaha untuk meningkatkan percaya diri siswa, kenyataannya percaya diri siswa pada pembelajaran tematik muatan IPS masih tergolong rendah hal ini terlihat pada gejala-gejala yang peneliti amati ketika melakukan observasi awal yaitu:¹⁰

1. Dari 24 orang siswa hanya 8 siswa (33,33%) yang berani tampil memberikan pendapatnya didepan kelas.
2. Dari 24 orang siswa hanya 5 siswa (20,83%) yang mampu menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti.
3. Dari 24 orang siswa hanya 5 siswa (20,83%) yang berani menyampaikan pendapatnya dengan argumen yang jelas.
4. Dari 24 orang siswa hanya 11 siswa (45,83%) yang ikut berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
5. Dari 24 orang siswa hanya 11 siswa (45,83%) yang memiliki motivasi tinggi dengan tetap fokus dan optimis dalam pembelajaran

Berdasarkan gejala-gejala diatas, diketahui jika sikap percaya diri siswa tergolong rendah. Hal ini dikarenakan guru masih sering menggunakan pendekatan *teacher centered* dimana siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru saja, padahal dalam pembelajaran IPS juga diharapkan dapat membangun karakteristik siswa dari segala aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan *teacher centered* akan membuat siswa jarang dilatih untuk berdiskusi sehingga keaktifan dan kreatifitas

¹⁰ Wawancara dan Observasi Guru Mata Pelajaran IPS Halimah Harahap, S.Pd Tanggal 10 Oktober 2022

mereka lemah serta siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa kurang percaya diri, dan diperlukan adanya solusi.

Setelah membaca beberapa literatur dan hasil penelitian yang relevan serta berdiskusi dengan teman sejawat, peneliti berasumsi jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat dijadikan sebagai solusi, karena dalam penerapan model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. *Team Game Tournament* memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹¹

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah model pembelajaran yang berbentuk *game* yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa untuk menarik siswa untuk lebih aktif.¹² Hal ini juga dinyatakan oleh Shoimin bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademik tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran tetapi siswa dengan akademik yang lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.¹³ Kelebihan model TGT yaitu mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan adanya permainan yang sesuai dengan

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

¹¹ Yusuf Alamsyah, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan" *Jurnal Pendidikan*, Volume 20, Nomor 2, September 2019, 135-146. Hal 144.

¹² Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" 6, no. 5 (2022): hlm. 9120.

¹³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), hlm. 207.



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.

karakter siswa sekolah dasar yaitu senang bermain.¹⁴ Selanjutnya di pertegas oleh Taniredja dkk yang menyatakan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* memiliki kelebihan dalam meningkatkan sikap percaya diri.¹⁵

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* di harapan dapat membentuk kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya.

Berkaitan dengan hal-hal di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam meningkatkan sikap percaya diri siswa dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SD IT Raudhaturrahma Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru”**.

B. Defenisi Istilah

1. Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis.¹⁶ Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa

¹⁴ Azira et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA” Vol. 24 No. 1 (2019). hlm. 74.

¹⁵ Taniredja Tukiran, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 72.

¹⁶ Syifa Aulia Hakim and Harlinda Syofyan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat” 1 (2017): 249–63.

ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹⁷

2. Percayaan diri adalah aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, berani tampil didepan kelompok atau kelas, mampu menyampaikan materi dengan baik, berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat, berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok, dan memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.¹⁸

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang dipaparkan maka peneliti menyusun rumusan masalah yaitu: “Bagaimanakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada muatan Pelajaran IPS Di Kelas IV SD IT Raudhaturrahma Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan Untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahma Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru

¹⁷ Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*.

¹⁸ Yan Vita, 2016, “Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dreamsbook Bagi Siswa Kelas 1 SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen”, *Jurnal Politik dan Edukasi*, Vol. 01, No 02, Juli-Desember 2016, hlmm. 126

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. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa, dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*, dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam muatan pembelajaran IPS dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
2. Bagi Guru, Penelitian ini dapat diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya dan juga memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan guru dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar.
3. Bagi Sekolah, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam dalam rangka perbaikan proses pembelajaran disekolah tersebut yaitu SD IT Raudhaturrahmah.
4. Bagi Peneiliti, untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian sarjana pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dan untuk menambah pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana dalam sistem pembelajarannya bekerja sama dengan kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam belajar.¹⁵

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan sosial, dimana keberhasilan belajar menurut model ini bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu tetapi secara bersama-sama dalam kelompok kecil di bawah bimbingan guru sehingga akan terbentuk pola interaksi yang bersifat terbuka antar anggota kelompok, menimbulkan rasa kebersamaan dan tekad untuk sukses dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Etin dan Raharjo yang menyatakan bahwa belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif sangat baik untuk mencapai tujuan belajar baik itu kognitif, afektif, maupun konatif.¹⁶

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa belajar secara berkelompok yang terdiri dari 4 samapi 6 orang siswa. Dalam pembelajaran ini siswa akan bekerja sama dengan teman dalam

¹⁵ Taniredja Tukiran et al., *Loc.Cit.*

¹⁶ Etin Sholihatin and Raharjo, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm.

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.

kelompoknya masing-masing. Hal ini akan menumbuhkan rasa setia kawan, meningkatkan antusias, kerjasama, keberanian, dan kemampuan berkomunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat sutirman bahwa salah satu manfaat dari pembelajaran kooperatif yaitu membentuk sikap dan nilai seperti kerjasama, kebenaran, terbuka, kejujuran, disiplin, dan kemampuan berkomunikasi.¹⁷

2. Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

a. Pengertian *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis.¹⁸

Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain game temannya tidak boleh membantu sehingga menjadi tanggung jawab individual.¹⁹ Selanjutnya dalam slavin juga menjelaskan dengan memberikan kesempatan individu untuk bersaing setelah menerima bantuan dari tim mereka, maka akan membangun ketergantungan dan

¹⁷ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 30.

¹⁸ Syifa Aulia Hakim and Harlinda Syofyan, *Loc.Cit*.

¹⁹ Robert E. Slavin. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik* London: Allymand Bacon, 2005. Terjemah Narulita Yusron. (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 14

kepercayaan dalam tim yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasa percaya diri ketika bersaing dalam *tournament*.²⁰

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa untuk menarik siswa untuk lebih aktif.²¹ Hal ini juga dinyatakan oleh Shoimin bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademik tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran tetapi siswa dengan akademik yang lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.²² Taniredja juga menyatakan bahwa implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* memiliki kelebihan dalam meningkatkan sikap percaya diri.²³

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dibuat dalam bentuk permainan berkelompok secara heterogen untuk membangun kerjasama dan rasa percaya diri siswa untuk berkompetisi secara sehat. Melalui penerapan model pembelajaran ini siswa yang selama ini tidak mau terlibat aktif dalam pembelajaran akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.

²⁰ Robert E. Slavin, *Loc.Cit* hlm. 167

²¹ Nurhayati et al., *Loc.Cit*.

²² Aris Shoimin, *Op.Cit*. hlm. 207.

²³ Taniredja Tukiran et al., *Loc.Cit*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu:

1. *Class Presentations*

Pada awal pembelajarn guru menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. *Teams*

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.

3. Belajar dalam kelompok

Tim belajar bertugas untuk mempelajari lembar kerja yaitu mendiskusikan masalah masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

4. Permainan (*Game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. siswa memilih kartu bernomor dan mencoba

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.

menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

5. Turnamen (*Tournament*)

Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana Game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

6. penghargaan kelompok (*Team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah.²⁴

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari Metode *team game tournament* yaitu:²⁵

²⁴ Aris Shoimin, *Op.Cit.* hlm. 205.

²⁵ Taniredja Tukiran et al., *Op.Cit.* hlm. 72-73.

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) Kelebihan
 - a) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya dalam kelas kooperatif.
 - b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
 - c) Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
 - d) Motivasi belajar siswa bertambah.
 - e) Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
 - f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
 - g) Kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan
- 2) Kekurangan
 - a) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama.
 - b) Kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas

B. Percaya Diri**1. Pengertian Percaya Diri**

Percaya diri merupakan sikap yakin akan kemampuan diri sendiri untuk memenuhi setiap keinginan dan harapannya.²⁶ Zulfradi Tanjung

²⁶ Das salirawati, *Loc. Cit.*

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.

menjelaskan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan dirinya sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.²⁷

Siswa yang memiliki tingkat percaya diri tinggi lebih mudah mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya, sehingga siswa akan mencapai prestasi dan hasil belajar yang lebih baik. Bukan hanya hasil belajar tetapi juga perilaku dan sikap siswa seperti keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri siswa saat proses belajar mengajar.²⁸

Tanpa adanya sikap percaya diri, potensi atau kelebihan yang dimiliki seseorang bukannya berkembang, tetapi justru semakin meredup atau bahkan mati.²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah keyakinan seseorang akan kemampuan diri sendiri untuk melakukan banyak hal yang ia inginkan atau harus dilakukannya tanpa merasa cemas atau takut gagal.

2. Karakteristik Sikap Percaya Diri

Menurut Thursan Hakim karakteristik orang yang percaya diri antara yaitu:

²⁷ Zulfriadi Tanjung, *Loc. Cit.*

²⁸ Atik Widyaningrum and Enung Hasanah, "Manajemen Pengelolaan Kelas Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar 1", Vol. 6 No. 2 (2021), hlm. 02 <https://doi.org/10.34125/kp.v6i2.614>.

²⁹ Akhmad Muhamimin Azzet, *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*, 2016, hlm 43.

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

- 1) Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan segala sesuatu
- 2) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- 3) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.
- 4) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilan
- 5) Memiliki kecerdasan yang cukup
- 6) Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup. Memiliki keahlian atau keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing.
- 7) Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- 8) Memiliki latar belakang pendidikan yang baik.
- 9) Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan didalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
- 10) Selalu bereaksi positif didalam menghadapi berbagai masalah, misalnya tetapp tegar, sabar, dan tabah menghadapi persoalan hidup.³⁰

Selanjutnya Mulyasa mengatakan ciri-ciri individu yang dapat dijadikan sebagai indikator percaya diri yaitu:

- a. Pantang Menyerah
- b. Berani menyatakan pendapat
- c. Berani bertanya
- d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan
- e. Berpenampilan tenang.³¹

³⁰ Zulfriadi Tanjung, *Loc.Cit.*

³¹ Gita Prili Purwani et al., "Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran Time Token Kelas IV SD Negeri 2 Kotayasa", Vol. 2 No. 2 (2020), hlm. 05

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

3. Indikator Percaya Diri

Indikator percaya diri merupakan suatu hasil yang nampak pada diri siswa menurut Hendriana indikator kepercayaan diri (self-confidence) siswa yaitu:³²

- a. Percaya atas kemampuan sendiri,
- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
- c. mempunyai konsep diri yang positif, dan
- d. berani mengungkapkan pendapat

Adapun pendapat Mutiya menyatakan bahwa indikator sikap percaya diri yaitu:³³

- a. percaya dengan kemampuan diri sendiri
- b. Tidak mudah putus asa
- c. Berani menyampaikan pendapat
- d. Memiliki kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi
- e. Memiliki harapan yang realistic dan memiliki sikap perhatian

Adapun pendapat Yan vita tentang indikator percaya diri sebagai berikut:³⁴

- a. Berani tampil didepan kelompok atau kelas.
- b. Mampu menyampaikan materi dengan baik.

³² Santika Purwa Ningsih and Attin Warmi, "Analisis Kepercayaan Diri (Self-Confidence) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Smp", Vol. 8 No. 2 (2021), hlm. 622.

³³ Mutiya Oktariani et al., "Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Peserta Didik Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 14 Palembang", Vol. 1 No. 1 (2017), hlm. 92-106,.

³⁴ Yan Vita, 2016, "Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dreamsbook Bagi Siswa Kelas 1 SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen", Jurnal Politik dan Edukasi, Vol. 01, No 02, Juli-Desember 2016, hlm. 126

- c. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat.
- d. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.
- e. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa indikator sikap percaya diri diatas, peneliti memilih menggunakan indikator sikap percaya diri yang dikemukakan Yan vita. Indikator ini dapat dijadikan tolak ukur dalam melakukan penelitian untuk menilai siswa yang memiliki sikap percaya diri. Aspek-aspek indikator ini mudah diamati dalam kehidupan sehari-hari sehingga hasilnya akan lebih efektif digunakan sebagai dasar penelitian, Adapun aspek-aspek tersebut yaitu:

- a. Berani tampil didepan kelompok atau kelas.
- b. Mampu menyampaikan materi dengan baik.
- c. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat.
- d. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.
- e. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

C. Hubungan Variabel Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Meningkatkan Percaya Diri Siswa

Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat di terapkan oleh guru untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa. Model pembelajaran ini di bentuk dalam sebuah permainan kelompok-kelompok siswa untuk melakukan tournament akademik. Siswa akan dibentuk dalam kelompok belajar untuk saling berinteraksi membantu mempersiapkan diri untuk memulai permainan dengan mempelajari lembar

kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain.³⁵ Dengan adanya interaksi dan saling ketergantungan antar siswa dalam kelompoknya akan menimbulkan sikap percaya diri. Jurdak menyatakan Pembentuk utama dari kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru juga siswa dengan siswa.³⁶

Pembelajaran dengan *Team Game Tournament* juga membantu masing-masing anggota kelompok untuk saling mendukung, saling membantu dan saling memperhatikan dalam pembelajaran, Aktivitas ini akan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan secara aktif dalam pembelajaran. Peran yang besar dalam pembelajaran membuat siswa merasa dianggap ada, hal ini dapat membentuk kepercayaan diri.

Dalam penerapan model pembelajaran *Team game tournament* siswa juga belajar berpendapat dan mengajukan pertanyaan di depan kelas sehingga siswa belajar berbicara di depan publik. Aktivitas pembelajaran ini membantu siswa untuk membentuk konsep diri dan harga diri yang sehat sehingga sikap percaya dirinya muncul.³⁷

Peran guru dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* tidak hanya berperan sebagai fasilitator tetapi juga pemotivasi. Motivasi yang diberikan guru kepada siswa akan membuat siswa semakin semangat melakukan aktivitas pembelajaran. Hal ini juga dapat membentuk sikap percaya diri siswa. Selain itu, guru juga berperan sebagai pemberi hadiah.

³⁵ Robert E. Slavin

³⁶ Dendi Indra Rosidin et al., "Pengembangan Self Confidence Pada Siswa Sd", n.d., hlm.

³⁷ Das salirawati, *Loc. Cit.*

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.

pada pembelajaran *team game tournament* siswa difasilitasi untuk memenangkan turnamen dan bagi pemenangnya akan diberikan hadiah. Hal ini akan memotivasi siswa sehingga siswa menjadi lebih percaya diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa. Dengan demikian model pembelajaran *Team Game Tournament* menjadi alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS.

D. Penelitian Yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mengamati beberapa karya ilmiah lainnya, penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Apriliaminingrum Wahyu Astuti pada tahun 2017, yang berjudul: “Peningkatan Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Jual Beli Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Di Kelas 3 SD Negeri Karangkemiri”. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan Apriliaminingrum Wahyu Astuti dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dan juga sama-sama menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas pada mata

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.

pelajaran IPS, sedangkan perbedaannya terletak pada tingkat pendidikan yang digunakan peneliti.³⁸

2. Faqih Fadhlillah pada tahun 2018, yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournamnet* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKN di SDIT At-Taqwa Pamulang”. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan Faqih Fadhlillah dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournamnet* (TGT), sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y penelitian menggunakan sikap percaya diri siswa sedangkan Faqih Fadhlilla variabel Y nya Hasil Belajar Siswa, perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran, pada desain penelitian peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas sedangkan Faqih Fadhlillah Eksperimen, dan juga tingkat pendidikan.³⁹
3. Yusma Yarni Pohan pada tahun 2020, yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020”. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan Yusma Yarni Pohan dan peneliti yaitu sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournamnet* (TGT) dan tingkat pendidikan yang diteliti, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y penelitian menggunakan sikap percaya diri siswa sedangkan Yusma Yarni

³⁸ Apriliamingrum Wahyu Astuti, “Peningkatan Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kegiatan Jual Beli Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di Kelas 3 Sd Negeri Karangkemiri”, (2017).

³⁹ Faqih Fadhlillah, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamnet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran Pkn Di SDI At-Taqwa Pamulang”, (2018).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

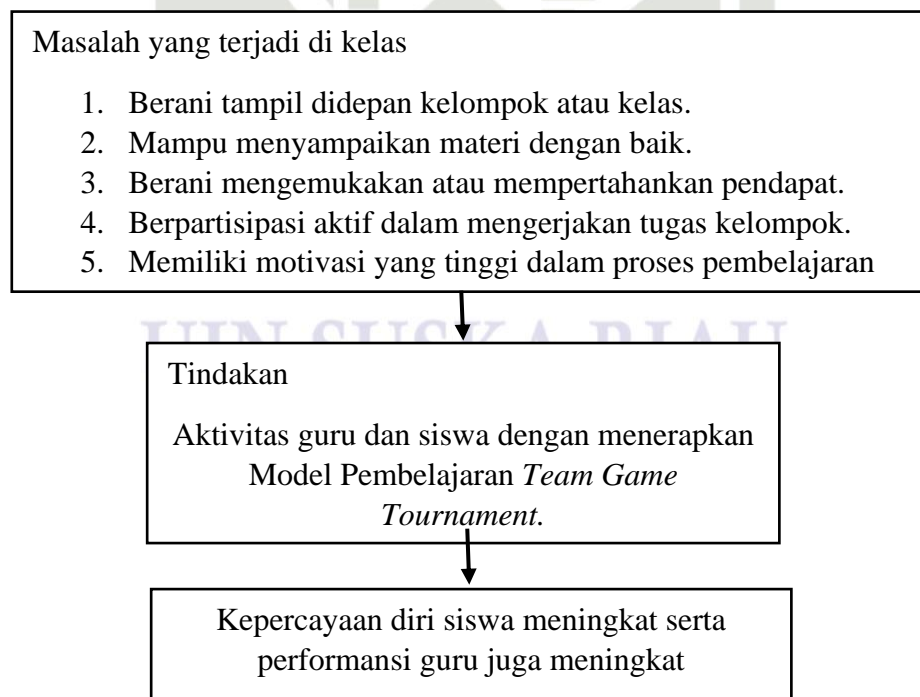
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Pohan variabel Y nya Hasil Belajar Siswa, perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran yang di teliti, dan pada desain penelitian peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas sedangkan Yusma Yarni Pohan menggunakan desain penelitian Eksperimen.⁴⁰

E. Kerangka Berfikir

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah salah satu cara untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS. Digambarkan dalam bentuk kerangka berfikir dengan sistematis dan dapat memperjelas variabel yang akan diteliti, lebih jelas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel II.1
Kerangka Berpikir



⁴⁰ YUSMA YARNI POHAN, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020", (2020).

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

F. Indikator keberhasilan

1. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang peneliti rumuskan berdasarkan teori dari Aris Shoimin sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran.
- b. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 orang siswa.
- c. Guru membagikan lembar kerja siswa kesetiap siswa.
- d. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.
- e. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberikan kartu soal.
- f. Guru memberikan hadiah kepada kepada pemenang permainan.

2. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang peneliti rumuskan berdasarkan teori dari Aris Shoimin sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- b. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru.
- c. Siswa menerima LKS yang diberikan guru.
- d. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.

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. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal.
- f. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah

3. Indikator Percaya Diri

Indikator percaya diri yang peneliti rumuskan berdasarkan teori dari Yan Vita yang telah dibahas sebelumnya yaitu:

- a. Berani tampil didepan kelompok atau kelas.
- b. Mampu menyampaikan materi dengan baik.
- c. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat.
- d. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.
- e. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teori yang telah dipaparkan, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “jika proses penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dijalankan dengan sempurna, maka sikap percaya diri siswa dapat meningkat pada muatan IPS SDIT Raudhaturrahmah”.

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 III**METODE PENELITIAN****A. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV AL-Malik sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa, 12 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswi perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahman pada kelas IV AL-Malik. Mata pelajaran yang diteliti adalah Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, muatan pelajaran IPS, tepatnya pada semester genap bulan Maret-April, tahun ajaran 2022/2023.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Oleh karena itu, rancangan penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Empat langkah tersebut saling berkaitan dengan pelaksanaan tindakan kelas.

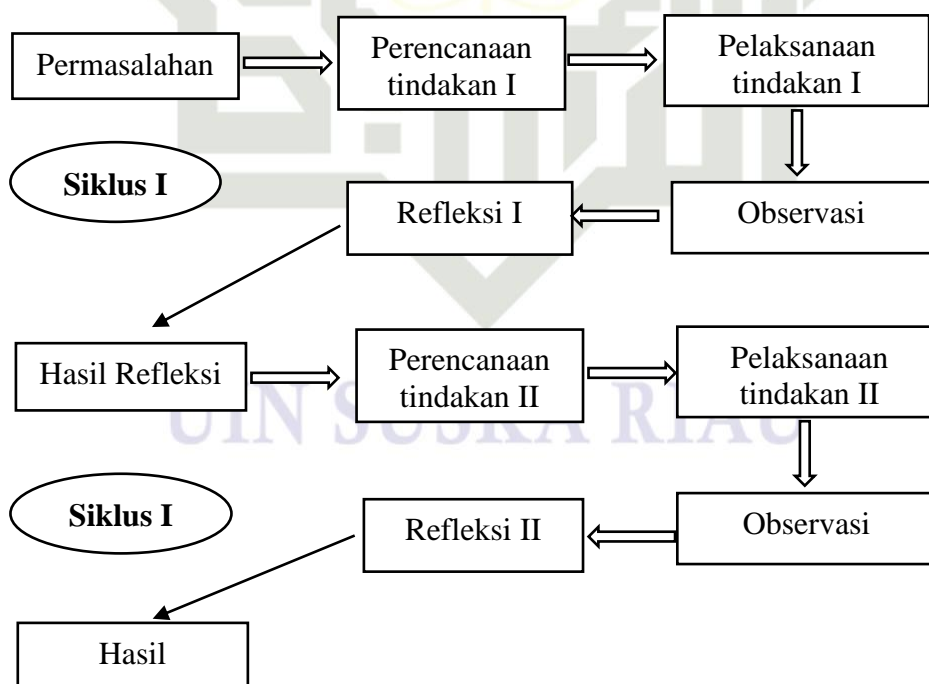
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Arikunto menyatakan bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, Satu siklus dilaksanakan dua kali tatap muka, sehingga dua siklus yaitu empat kali tatap muka. Pada setiap pertemuan guru mata pelajaran IPS dilibatkan dalam proses pembelajaran hal ini dilakukan agar guru mata pelajaran IPS dapat mempraktikkan secara langsung model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Adapun daur siklus Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

Gambar III.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas



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.

Secara rinci prosedur pelaksanaan rancangan penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus supaya penelitian ini berhasil dengan baik tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian ini, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun silabus.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Game Tournament*.
- d. Meminta teman sejawat sebagai observer.

2. Pelaksanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah sebagai berikut:

- a. Pendahuluan, dimulai dengan salam, berdo'a, presentasi siswa, motivasi dan apersepsi.
- b. Kegiatan inti, yaitu siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran, kemudian siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk oleh guru dan berdiskusi mengerjakan lembar kerja siswa secara bersama-sama dengan anggota kelompok, kemudian

siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru dan kelompok dengan poin terbaik akan menerima hadiah.

- c. Penutup, yaitu menarik kesimpulan, mengapresiasi hasil kerja siswa, memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

3. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat (observer) yaitu teman sejawat dan wali kelas secara langsung, tugas dari teman sejawat yaitu mengamati aktivitas guru selama tindakan berlangsung. Sedangkan wali kelas yaitu untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas sikap percaya diri siswa selama tindakan pembelajaran berlangsung. Waktu pelaksanaan observasi dilaksanakan bersamaan, pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan aktivitas sikap percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk memberikan masukan atau pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga saran dan kritik dari pengamat dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pertemuan berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi pelaksanaan tindakan dilakukan untuk mengkaji proses yang dilakukan pada saat melakukan pembelajaran dan dampaknya terhadap sikap percaya diri siswa. Selanjutnya hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk menemukan apa yang terjadi, untuk mengetahui kelemahan dan kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, untuk mengidentifikasi rintangan yang dihadapi. Jika dalam suatu siklus terdapat kekurangan yang menyebabkan aktivitas belajar pada pelajaran tematik muatan IPS belum meningkat maka akan dilakukan perbaikan, pada siklus selanjutnya. Pada langkah perbaikan ini guru harus memutuskan tindakan perbaikan yang akan dilakukan berdasarkan kelemahan dan kendala yang ditemui pada pertemuan sebelumnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh dua observer. Adapun yang diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, dan sikap percaya diri siswa selama pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dilakukan dokumentasi untuk mengumpulkan data-data penting, mencari informasi mengenai profil sekolah, keadaan sekolah, sarana dan prasarana serta kurikulum yang digunakan dalam

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.

proses belajar yang berlangsung. Sumber informasi dokumentasi ini memiliki peran penting dan perlu mendapat perhatian bagi peneliti.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Siswa dan Guru

Setelah data terkumpul melalui teknik observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:⁴¹

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

Keterangan:

- P = Angka persentase aktivitas guru/siswa
 F = Frekuensi aktivitas guru/siswa
 N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 100% = Bilangan Tetap

Guru dan siswa dinyatakan berhasil menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*, apabila mencapai angka 81% dengan kategori baik. Adapun keberhasilan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada kategori:

Tabel III.1
Interval kategori Aktivitas Guru dan Siswa⁴²

No.	Tarif Keberhasilan	Arti
1	81 - 100%	Baik
2	61 – 80%	Cukup Baik
3	41 – 60%	Kurang Baik
4	0 – 40%	Tidak Baik

⁴¹ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013). Hlm 43.

⁴² Sukma Erni and Nurhayati, *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Mahasiswa*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2016), hlm. 95.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Percaya Diri

Sikpa percaya diri siswa diolah menggunakan rumus presentase, diklasifikasikan berdasarkan kriteria ketentuan minimal untuk mengukur ketuntasan sikap percaya diri siswa kelas IV SDIT Raudhaturrahmah, sebagaimana tergambar pada table berikut.⁴³

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

Nilai : Nilai yang diperoleh siswa

Skor yang dicapai : Skor yang diperoleh dari sejumlah indikator

Skor maksimul : Jumlah skor keseluruhan

Keberhasilan indikator Sikap percaya diri siswa dinyatakan meningkat apabila mencapai angka 75% dengan kategori baik. Adapun peningkatan sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada kategori

Tabel III.2
Interval kategori percaya diri Siswa⁴⁴

No.	Tarif Keberhasilan	Kategori
1	85 - 100%	Sangat Baik
2	71 - 84%	Baik
3	65 - 70%	Cukup
4	Kurang dari 65%	Kurang

⁴³ Ibid., hlm. 96.

⁴⁴ Ibid.

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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

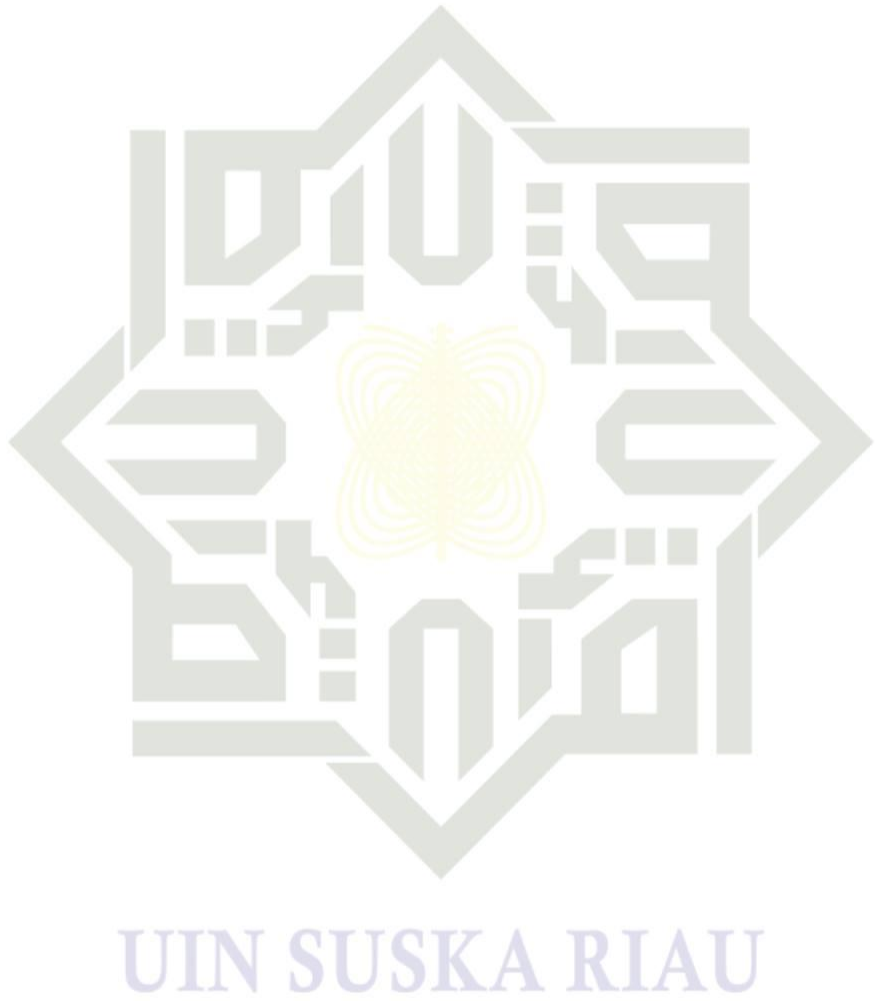
Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDIT Raudhaturrahmah. Hal ini dapat diketahui sebelum tindakan sikap percaya diri siswa pada pra siklus rata-ratanya 55,83%, setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 11,14 % dengan nilai rata-ratanya meningkat menjadi 66,97%, dan kemudian meningkat lagi pada siklus II sebesar 14,69% dengan nilai rata-rata menjadi 81,66%. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah penulis tetapkan yaitu sebesar 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, Penelitian mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam proses pembelajaran, membuat siswa aktif sehingga siswa dapat menguasai materi dan membuat siswa percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini dalam pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* sebagai acuan dalam meningkatkan proses pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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

- Alamsyah, Yusuf “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan” Jurnal Pendidikan, Volume 20, Nomor 2, September 2019, 135-146
- Aristiani, Rina. 2016. “Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual”. Vol. 2 no. 2.
- Astuti, Apriaminingrum Wahyu. 2017. “Peningkatan Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Kegiatan Jual Beli Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di Kelas 3 Sd Negeri Karangemiri”.
- Amri, Syaipul (2018) “Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu” Vol. 03 No. 02.
- Azzet, Akhmad Muhamimin. 2016. *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*.,
- Azira et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA” Vol. 24 No. 1 (2019)
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*,
- Erni, Sukma. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Mahasiswa*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi,
- Fadhilillah, Faqih. 2018. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamnet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran Pkn Di SDI At-Taqwa Pamulang”.
- Hakim, Syifa Aulia, and Harlinda Syofyan. .2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”. Vol. 1, p. 249–263.
- Ningsih, Santika Purwa, and Attin Warmi. 2021. “Analisis Kepercayaan Diri (Self-Confidence) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Smp”. *Maju*. Vol. 8 no. 2, p. 621–628.
- Nurhayati et al. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Vol. 6 no. 5.

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 satu masalah.

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

- Oktariani, Mutiyya et al. 2017. “Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Peserta Didik Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 14 Palembang”. *Jurnal Profit*. Vol. 1 no. 1, p. 92–106.
- POHAN, YUSMA YARNI. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020”
- Purwani, Gita Prili et al. (2020) “Peningkatan Rasa Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran Time Token Kelas IV SD Negeri 2 Kotayasa”. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. Vol. 2 no. 2, p. 71–79.
- Rais, Muhammad Riswan. (2022) “Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja.” *Pendidikan Konseling* 12, no. 1.
- Robert E. Slavin. 2005 *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik* London: Allymand Bacon, 2005. Terjemah Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Rosidin, Dendi Indra et al. “Pengembangan Self Confidence Pada Siswa Sd”., n.d.
- Salirawati, Das. “Percaya Diri, Keingintahuan, Dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik” (Nomor II Tahun 2)”, n.d.
- Shoimin, Aris. 2022. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sholihatin, Etin, and Raharjo. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Suharni, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Statistik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,).
- Sudrajat, Ajat, and Eneng Hernawati. 2020. “Peran Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ips”.,
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanjung, Zulfriadi. 2017 “Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa, Jurnal Rised Tindakan Indonesia”. Vol. 2. No 2.
- Tukiran, Taniredja et al. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Widyaningrum, Atik, and Enung Hasanah. 2021 “Manajemen Pengelolaan Kelas Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar 1”. Vol. 6 no. 2

Vita, Yan. 2016. “Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Dreamsbook Bagi Siswa Kelas 1 SDN Tegalombo I Kalijambe Sragen”, Jurnal Politik dan Edukasi, Vol. 01, No 02.



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 1

HASIL WAWANCARA GURU

Hari/Tanggal : 10 Oktober 2022

Nama : Halimah Harahap, S.Pd

Jabatan : Guru Mata Pelajaran IPS

Sekolah : SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Bagaimana proses mengajar yang ibuk terapkan dalam pembelajaran IPS?	Biasanya dengan bercerama atau berdiskusi jika materi yang dibahas dapat di diskusikan
2.	Apakah ada kesulitan yang ibuk alami dalam proses pembelajaran?	Siswa kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Siswa banyak yang diam ketika diminta memberi tanggapan dan ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Tetapi akan lantang jika menjawab pertanyaan secara bersama-sama.
3.	Apa yang ibuk lakukan untuk mengatasi masalah kepercayaan diri siswa tersebut?	Saya mencoba memberikan motivasi sebelum pembelajaran dimulai dan memancing siswa dengan melakukan kegiatan tanya jawab.
4.	Apakah sebelumnya ibuk tahu dan pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> ?	Karena tidak tahu, saya belum pernah menggunakan model itu dalam pembelajaran
5.	Setelah saya jelaskan tentang model pembelajaran <i>Team Game</i>	Saya rasa model tersebut sangat menarik untuk diterapkan dan saya

Dak 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.

	<i>Tournament</i> ini, bagaimana tanggapan ibuk?	yakin siswa juga akan tertarik untuk mencoba model tersebut
9	Bagaimana menurut ibuk tentang model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> yang saya teliti untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran IPS?	Menurut saya model tersebut sangat menarik, dimana melibatkan aktivitas siswa dan semoga dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa,

Pekanbaru, 10 Oktober 2022

Guru Mata Pelajaran



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

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.

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru
Kelas/ Semester : IV (Empat) /2 Genap
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 1 : Lingkungan Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman umat beragama di 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati keragaman karakteristik individu 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Kepercayaan dan Keyakinan</p>	<p>1. Anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p>	<p>masyarakat</p>	<p>berdasarkan ciri fisik anggota keluarga.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari tahu kegemaran anggota keluarga dengan mewawancarai anggota keluarga. Mengamati lingkungan tempat tinggal 	<ul style="list-style-type: none"> Gotong Royong Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian</p>		<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Internet Lingkungan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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 untuk tujuan akademis
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang menjiplak dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

© Hak cipta dilindungi undang-undang
Islamic University of Sumatra Utara

Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau esai dan sebagainya.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Di larang menyalin, menduplikasi, menyebarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>		<p>2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami gaya dan gerak • Mengetahui tempo pada lagu • Mengetahui jenis teks fiksi 		

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>kecepatan gerak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui jenis mata pencaharian penduduk berdasarkan tempat tinggal 		
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi dan memahami tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.</p> <p>4.9.1 Mengidentifikasi, menyajikan dan menunjukan tokoh-tokoh yang terdapat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks cerita fiksi • Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi • Mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh tambahan • Membaca tentang keadaan dan mata 		<ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman karakteristik individu di lingkungan keluarga • Mengetahui kegiatan ekonomi • Memahami tokoh utama dan tokoh tambahan 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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 umum yang sah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengkomunikasikan 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 S

Pendidikan Penguatan Karakter	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>		<p>pencarian penduduk pada suatu daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai jenis cerita fiksi 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik Mengetahui tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 		
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.</p> <p>4.4.1 Mengidentifikasi hubungan antara gaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap arah gerak benda. Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap 	<p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil percobaan untuk 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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 umum yang sah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang menyalin, menduplikasi, atau menyebarkan seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of S

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan gerak dengan benar.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.</p>		<p>kecepatan gerak benda</p>		<p>gaya terhadap arah gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu dengan tempo. 		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan</p>	<p>3.2.1 Memahami kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta</p>	<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 		<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda. Membacakan tentang keadaan dan mata 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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 untuk informasi
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang menyalin, menduplikasi, atau memperbanyak atau menyebarkan karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN Suska Riau

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar. 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		kegiatan ekonomi		pencaharian penduduk pada suatu daerah. • Menuliskan keragaman karakteristik individu berdasarkan ciri fisik anggota keluarga. • Mendiskusikan perbedaan mata pencaharian penduduk sesuai		

Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan umum yang sah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Di larang menyalin, menduplikasi, menyebarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>		<p>sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengumpulkan contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>				<p>lingkungan tempat tinggal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. • Membacakan tentang lingkungan tempat tinggal untuk mengetahui kegiatan ekonomi • Mengomunikasikan kegemaran anggota keluarga 		

Pegajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan umum yang sah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Di larang menyalin, menduplikasi, menyebarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>		<p>sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <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 hasil identifikasi contoh kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kasikan tempo pada lagu • Mengomunikasikan tokoh utama dan tokoh tambahan • Mengidentifikasi kasikan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi 		

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Diarangi 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 esai yang tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. b. Pengutipan tidak diperkenankan untuk diperjualbelikan atau menyebarkan secara luas tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.2.1 Mengidentifikasi dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada suatu lagu dengan benar. 4.2.1 Mengidentifikasi dan menyesuaikan tinggi rendah nada pada teks lagu daerah dengan tepat. 4.2.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tanda tempo dan tinggi rendah nada. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu dengan tempo Mengidentifikasi tempo pada lagu 				

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan tinggi rendah nada dengan tepat.						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang menyalin, menduplikasi, dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tan sumber:



Peneliti

Azillah
NIM. 11910821339

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru
Kelas/ Semester : IV (Empat) /2 Genap
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Keberagaman umat beragama di masyarakat. • Keberagaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet



Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Diarangi 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 untuk informasi. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Diarangi menjiplak dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>Konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p>	<p>karakteristik individu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah Mengamati keragaman karakteristik individu di sekolah. 	<p>• Peduli • Percaya diri • Kerja Sama</p> <p>Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di</p>		<p>(Guru maju.com) • Lingkungan</p>	

Masa Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Di larang 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 umum yang sah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Di larang menyalin, menduplikasi, menyebarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.		2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3.1 Menunjukkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Menerangkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.				rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes tertulis • Memahami teks fiksi • Memahami gaya dan gerak karya tari daerah • Mengetahui tokoh antagonis dan protagonis • Memahami pengaruh gaya terhadap gerak benda. • Mengetahui kegiatan		



Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		4.3.1 Mengidentifikasi dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3.1 Mencontohkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.				ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. • Memahami keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. • Mengetahui tokoh dalam cerita fiksi • Mengetahui kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan		
Bahasa Indonesia	3.9 Mencerermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada	<ul style="list-style-type: none"> Tokoh-tokoh yang terdapat 	<ul style="list-style-type: none"> Berdiskusi mengenai isi dan tokoh- 				

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Diarangi 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 esai yang sifatnya sementara. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Diarangi menjiplak dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>3.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual</p>	<p>teks fiksi dengan tepat. 3.9.2 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat. 4.9.1 Menunjukkan, menyajikan, Mengidentifikasi dan menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat. 4.9.2 Menceritakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual dengan tepat.</p>	<p>pada teks fiksi.</p>	<p>tokoh dalam bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks cerita fiksi • Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi (Tokoh antagonis dan Tokoh Protagonis) 	<p>dengan mata pencaharian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu. • Memahami gerak tari daerah • Mengetahui tokoh-tokoh pada teks fiksi (tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh antagonis, dan tokoh protagonis). 			

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	4.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	3.4.1 Mengidentifikasi k asi gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat. 3.4.2 Menjelaskan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat. 4.4.1 Menyebutkan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar. 4.4.2 Mempresentasikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> Gaya dengan gerak pada peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda. Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda 	• Memahami isi dan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi Keterampilan Praktik/Kinerja • Menganalisis an cerita fiksi. • Mengomunika sikan cerita fiksi. • Menuliskan hasil percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..</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>3.3.1 Megetahui kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai</p>	<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"> Mengamati kegiatan ekonomi. Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. 	<p>Pendidikan Penguatan Karakter</p>	<p>untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap gerak benda Mengomunikasikan berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. Menulis tokoh-tokoh pada cerita fiksi (Tokoh antogonis dan 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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 umum yang sah.
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi menjiplak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of S

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		provinsi dengan benar. 4.3.1 Menyebutkan 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 kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan				Tokoh (Protagonis) • Mengidentifikasi kegiatan ekonomi. • Mengomunikasikan keragaman karakteristik individu di sekolah. • Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu.		

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi dengan benar.				<ul style="list-style-type: none"> •Mengomunikasikan kegiatan ekonomi di suatu daerah. •Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah. 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Memahami gerak tari kreasi daerah. 3.3.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah dengan tepat. 4.3.1 Melatih gerak tari kreasi daerah dengan tepat. 4.3.2 Menampilkan gerak tari kreasi daerah dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Gerak tari kreasi daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu berbagai karya tari dari berbagai daerah di Indonesia. • Mengamati keunikan gerak tari daerah. • Mencoba memperagaan gerak tari • Menggabungkan gerak tari dengan iringan lagu. 		<ul style="list-style-type: none"> •Mengidentifikasi keunikan gerak tari daerah. •Mengomunikasikan mengenai manfaat keberagaman karakteristik individu. 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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 untuk informasi.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang menjiplak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan c
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Di larang menhurumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

Materi Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<ul style="list-style-type: none"> •Mengidentifikasi isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. •Mengomunikasikan isi dan tokoh-tokoh dalam bacaan. • Memperagakan gerak tari dengan iringan lagu. 		

Mengetahui,
 Kepala Sekolah


H. TRISWYO HENDRO YUWONO, S.P, M.Pd.I
 NUP. 6456747649200023

Peneliti

Azillah
 NIM. 11910821339

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD IT Raudhaturrahma Pekanbaru
Mata Pelajaran	: IPS
Tema/Pokok Bahasan	: 8/Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 1/Lingkungan Tempat Tinggalku
Kelas/ Semester	: IV/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

<p>KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p> <p>KI-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, di sekolah dan tempat bermain</p> <p>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.</p>
--

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Menyebutkan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal
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 Mengkomunikasikan hasil Identifikasi pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis Pekerjaan di setiap daerah

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 satu 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.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan tentang jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video pembelajaran siswa mampu menyebutkan jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal.
2. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* siswa mampu mampu mengkomunikasikan hasil identifikasi pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan dan perbedaan jenis Pekerjaan di setiap daerah.

D. Materi Pembelajaran

Jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal dan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 2. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian. 3. Guru memberikan motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan tepuk semangat 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa 	10 Menit
2.	Kegiatan Inti Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati dan menyimak dengan seksama video pembelajaran tentang jenis pekerjaan 	50 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	<p>penduduk berdasarkan tempat tinggal dan pengaruh lingkungan terhadap jenis pekerjaan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan <p>Mengeksperiment/Mengexplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 orang • Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa yang dibagikan guru <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai permainan dengan meminta setiap perwakilan kelompok (penantang pertama) untuk tampil kedepan secara bersamaan dan mengambil kartu soal. Guru membacakan soal yang terdapat pada kartu tersebut. • Penantang pertama berebut menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut mendapat skor. Jika tidak bisa menjawab maka, pertanyaan akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain yang mengangkat tangan. Jika penantang pertama telah menjawab semua pertanyaan, maka akan dilanjutkan oleh perwakilan kelompok lain sebagai penantang kedua dan begitu seterusnya sampai semua penantang habis. <p>Mengkonfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru merekap skor yang didapat dari masing-masing kelompok yang ditulis di papan tulis. • Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok dengan nilai tertinggi diberikan penghargaan dari guru. 	
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam 	10 Menit

F. Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Kooperatif Learning Type *Team Game Tournament*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan

G. Media Pembelajaran

1. Media : Video Pembelajaran, Lembar kerja siswa dan Kartu soal
2. Alat : Papan Tulis, Spidol, Penghapus

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Internet

I. Penilaian Hasil Belajar**Penilaian Afektif**

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

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.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01						
2	Siswa 02						
3	Siswa 03						
4	Siswa 04						
5	Siswa 05						
6	Siswa 06						
7	Siswa 07						
8	Siswa 08						
9	Siswa 09						
10	Siswa 10						
11	Siswa 11						
12	Siswa 12						
13	Siswa 13						
14	Siswa 14						
15	Siswa 15						
16	Siswa 16						
17	Siswa 17						
18	Siswa 18						
19	Siswa 19						
20	Siswa 20						
21	Siswa 21						
22	Siswa 22						
23	Siswa 23						
24	Siswa 24						
Jumlah							
Rata-rata							
Kategori							

$$\text{Rumus: Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman penskoran lembar observasi.

a. Sikap Percaya Diri

1. Berani tampil di depan kelompok dan kelas
2. Mampu menyampaikan materi dengan baik
3. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
4. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

b. Pengskoran Penilaian Afektif

- Siswa dikatakan aktif 4 = Jika siswa memenuhi ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 3 = Jika siswa memenuhi tiga dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 2 = Jika siswa memenuhi dua dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 1 = Jika siswa memenuhi satu dari ke empat aktivitas yang diamati.

Wali Kelas IV



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Pekanbaru, 13 Maret 2023

Peneliti



Azillah
NIM. 11910821339

Mengetahui
Kepala Sekolah



MATERI PEMBELAJARAN

Jenis Pekerjaan Penduduk Berdasarkan Tempat Tinggal dan Pengaruh Lingkungan Terhadap Jenis Pekerjaan

Ayo Membaca

Lingkungan memengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah. Mata pencaharian penduduk di suatu daerah berbeda dengan daerah lain. Mata pencaharian penduduk di daerah pesisir pantai berbeda dengan penduduk di daerah dataran rendah maupun di dataran tinggi. Simak penjelasan berikut.

1. Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.
2. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.
3. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.

Selain itu, penduduk yang tinggal di desa juga memiliki mata pencaharian yang berbeda dengan penduduk di kota. Penduduk di desa lebih banyak bermata pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Sedangkan penduduk di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (pegawai bank, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik.

Ayo Berlatih

Bacalah teks berikut dan isilah tabelnya.



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-LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Ayo Berlatih



Pasangkanlah dengan garis jenis mata pencaharian dengan daerah tempat tinggalnya yang sesuai !



Dataran Tinggi



Perkotaan



Dataran Rendah



Pesisir Pantai

Pilihlah 'Benar' atau 'salah' dari pernyataan berikut ini dan berikan alasanmu!

Pernyataan	Benar	Salah	Alasan
Masyarakat di kota banyak yang bermata pencaharian sebagai petani karena masih banyak lahan pertanian yang tersedia.			
Tidak ada perbedaan antara petani di daerah dataran tinggi dengan petani di dataran rendah.			

Lampiran 4

© 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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD IT Raudhaturrahma Pekanbaru
Mata Pelajaran	: IPS
Tema/Pokok Bahasan	: 8/Daerah Tempat Tinggalku
Subtema/Sub Pokok Bahasan	: 1/Lingkungan Tempat Tinggalku
Kelas/ Semester	: IV/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
KI-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, di sekolah dan tempat bermain
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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetisi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Menjelaskan Pengertian Kegiatan ekonomi 3.3.2 Menyebutkan jenis-jenis Kegiatan ekonomi

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.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	4.3.1 Mengkomunikasikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan tentang kegiatan ekonomi menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video pembelajaran siswa mampu menjelaskan pengertian dari kegiatan ekonomi dan menyebutkan jenis-jenis kegiatan ekonomi
2. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* siswa mampu mampu mengkomunikasikan jenis-jenis kegiatan ekonomi

D. Materi Pembelajaran

Jenis-jenis kegiatan ekonomi

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 2. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian. 3. Guru memberikan motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan tepuk semangat 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya “Adakah yang atau apa itu kegiatan ekonomi?” 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa 	10 Menit
2.	Kegiatan Inti Mengamati	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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati dan menyimak dengan seksama video pembelajaran tentang kegiatan ekonomi. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan <p>Mengeksperiment/Mengexplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 orang • Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa yang dibagikan guru <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai permainan dengan meminta setiap perwakilan kelompok (penantang pertama) untuk tampil kedepan secara bersamaan dan mengambil kartu soal. Guru membacakan soal yang terdapat pada kartu tersebut. • Penantang pertama berebut menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut mendapat skor. Jika tidak bisa menjawab maka, pertanyaan akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain yang mengangkat tangan. Jika penantang pertama telah menjawab semua pertanyaan, maka akan dilanjutkan oleh perwakilan kelompok lain sebagai penantang kedua. <p>Mengkonfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru merekap skor yang didapat dari masing-masing kelompok yang ditulis di papan tulis. • Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok dengan nilai tertinggi diberikan penghargaan dari guru. 	
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam 	10 Menit

F. Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Cooperatif Learning Type *Team Game Tournament*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan

G. Media Pembelajaran

1. Media : Video Pembelajaran, Lembar kerja siswa dan Kartu soal
2. Alat : Laptop, Proyektor, Papan Tulis, Spidol, dan Penghapus,

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Internet

I. Penilaian Hasil Belajar Afektif

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

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

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01						
2	Siswa 02						
3	Siswa 03						
4	Siswa 04						
5	Siswa 05						
6	Siswa 06						
7	Siswa 07						
8	Siswa 08						
9	Siswa 09						
10	Siswa 10						
11	Siswa 11						
12	Siswa 12						
13	Siswa 13						
14	Siswa 14						
15	Siswa 15						
16	Siswa 16						
17	Siswa 17						
18	Siswa 18						
19	Siswa 19						
20	Siswa 20						
21	Siswa 21						
22	Siswa 22						
23	Siswa 23						
24	Siswa 24						
Jumlah							
Rata-rata							
Kategori							

$$\text{Rumus: Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman penskoran lembar observasi.

a. Sikap Percaya Diri

1. Berani tampil di depan kelompok dan kelas
2. Mampu menyampaikan materi dengan baik
3. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
4. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

5. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

b. Pengskoran Penilaian Afektif

- Siswa dikatakan aktif 4 = Jika siswa memenuhi ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 3 = Jika siswa memenuhi tiga dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 2 = Jika siswa memenuhi dua dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 1 = Jika siswa memenuhi satu dari ke empat aktivitas yang diamati.


Pekanbaru, 14 Maret 2023

Wali Kelas IV



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Peneliti



Azillah
NIM. 11910821339



H. Kristiyo Hendro Yuwono, S.P, M.Pd.I
NUPPTK. B. 6456747649200023

MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-Jenis Kegiatan Ekonomi Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Manusia memiliki berbagai kebutuhan. Guna memenuhi kebutuhan tersebut, manusia melakukan kegiatan ekonomi. Jadi, kegiatan ekonomi merupakan kegiatan seseorang atau suatu perusahaan atau suatu masyarakat untuk memproduksi barang dan jasa maupun mengonsumsi barang jasa tersebut. Jenis kegiatan ekonomi dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu kegiatan produksi kegiatan konsumsi dan kegiatan distribusi kegiatan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya.



Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan penghasilan, barang, atau jasa tertentu dengan tujuan mencapai kesejahteraan dalam hidupnya. Berikut macam-macam kegiatan ekonomi.

1. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen.
2. Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang hasil produksi dari produsen kepada konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor.
3. Konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut konsumen.

Contoh kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi



Produksi



Distribusi



Konsumsi

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelompok :

Kelas :

Petunjuk:

Kerjakan soal berikut bersama anggota kelompokmu dengan tepat!

1. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang kegiatan ekonomi!
2. Hubungkan antara gambar dengan kegiatan ekonomi yang tepat!



KONSUMSI



DISTRIBUSI



PRODUKSI

3. Apakah menanam padi termasuk kegiatan produksi? Sebutkan alasannya!
4. Sebutkan 2 contoh pekerjaan yang melakukan kegiatan distribusi!
5. Menurutmu apa yang akan terjadi jika kegiatan distribusi terhambat?

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 5

© 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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD IT Raudhaturrahma Pekanbaru
Mata Pelajaran	: IPS
Tema/Pokok Bahasan	: 8/Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 2/Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Kelas/ Semester	: IV/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

<p>KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p>
<p>KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p>
<p>KI-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, di sekolah dan tempat bermain</p>
<p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Menjelaskan hubungan antar kegiatan ekonomi 1.3.2 Menjelaskan tujuan manusia melakukan kegiatan ekonomi
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya	4.3.1 Mengkomunikasikan hasil Identifikasi hubungan antar

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 berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	Kegiatan ekonomi
---	------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan tentang kegiatan ekonomi menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu powerpoint, siswa mampu menjelaskan hubungan antar kegiatan ekonomi dan menjelaskan tujuan manusia melakukan kegiatan ekonomi
2. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* siswa mampu mampu mengkomunikasikan hasil identifikasi hubungan antar kegiatan ekonomi

D. Materi Pembelajaran

Hubungan antar kegiatan ekonomi

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 2. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran 3. Guru memberikan motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan tepuk semangat 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi kemarin 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa 	10 Menit
2.	Kegiatan Inti	50

**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 satu 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.

	Menit
<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati dan menyimak dengan seksama penjelasan guru menggunakan powerpoint tentang hubungan antar kegiatan ekonomi dan tujuan manusia melakukan kegiatan ekonomi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan <p>Mengeksperiment/Mengexplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa yang dibagikan guru <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai permainan dengan meminta setiap perwakilan kelompok (penantang pertama) untuk tampil kedepan secara bersamaan dan mengambil kartu soal. Guru membacakan soal yang terdapat pada kartu tersebut. • Penantang pertama berebut menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut mendapat skor. Jika tidak bisa menjawab maka, pertanyaan akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain yang mengangkat tangan. Jika penantang pertama telah menjawab semua pertanyaan, maka akan dilanjutkan oleh perwakilan kelompok lain sebagai penantang kedua. <p>Mengkonfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru merekap skor yang didapat dari masing-masing kelompok yang ditulis di papan tulis. • Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil 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.

	Kelompok dengan nilai tertinggi diberikan penghargaan dari guru.	
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam 	10 Menit

F. Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Kooperatif Learning Type *Team Game Tournament*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan

G. Media Pembelajaran

1. Media : powerpoint, Lembar kerja siswa dan Kartu soal
2. Alat : Papan Tulis, Spidol, Penghapus

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Internet

I. Penilaian Hasil Belajar**Afektif**

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

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

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01						
2	Siswa 02						
3	Siswa 03						
4	Siswa 04						
5	Siswa 05						
6	Siswa 06						
7	Siswa 07						
8	Siswa 08						
9	Siswa 09						
10	Siswa 10						
11	Siswa 11						
12	Siswa 12						
13	Siswa 13						
14	Siswa 14						
15	Siswa 15						
16	Siswa 16						
17	Siswa 17						
18	Siswa 18						
19	Siswa 19						
20	Siswa 20						
21	Siswa 21						
22	Siswa 22						
23	Siswa 23						
24	Siswa 24						
Jumlah							
Rata-rata							
Kategori							

Rumus:
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman penskoran lembar observasi.

a. Sikap Percaya Diri

1. Berani tampil di depan kelompok dan kelas
2. Mampu menyampaikan materi dengan baik
3. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat

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. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
5. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

b. Pengskoran Penilaian Afektif

- Siswa dikatakan aktif 4 = Jika siswa memenuhi ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 3 = Jika siswa memenuhi tiga dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 2 = Jika siswa memenuhi dua dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 1 = Jika siswa memenuhi satu dari ke empat aktivitas yang diamati.

Pekanbaru, 27 Maret 2023

Wali Kelas IV



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Peneliti



Azillah
NIM. 11910821339



MATERI PEMBELAJARAN

Hubungan Antar Kegiatan Ekonomi

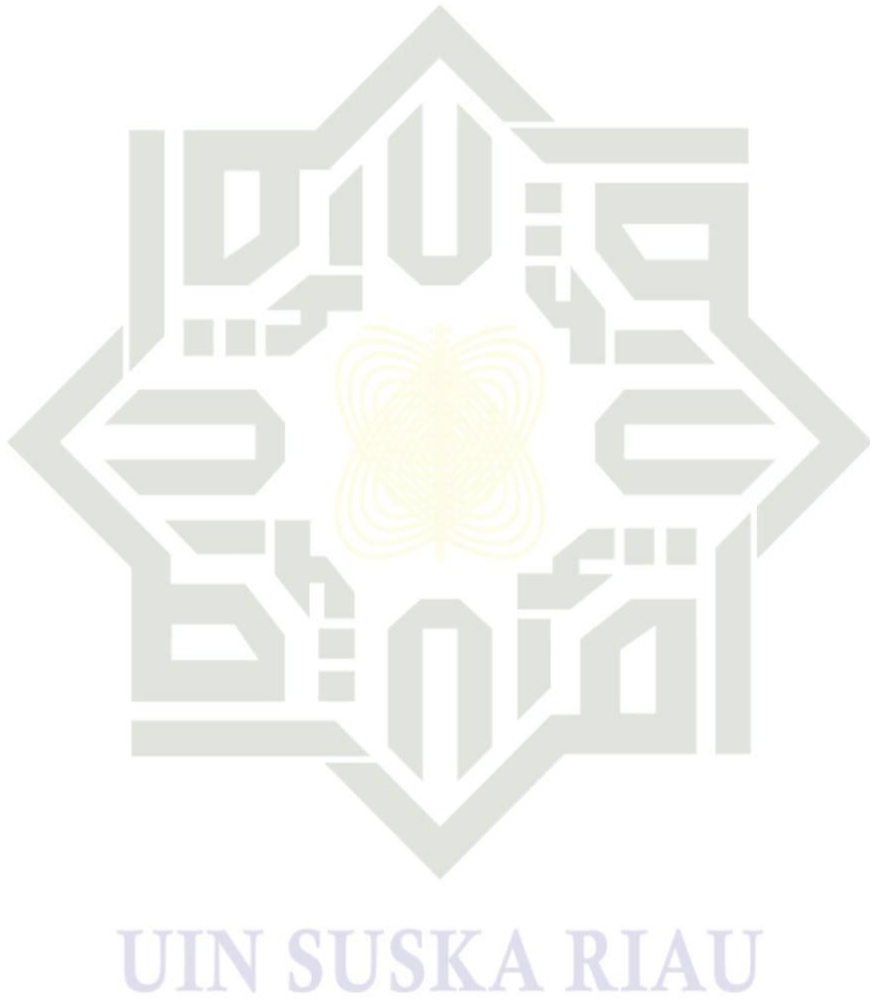
Kegiatan ekonomi ada yang menghasilkan barang dan ada yang menghasilkan jasa. Barang misalnya makanan, sandang, peralatan rumah tangga, dan sebagainya. Jasa misalnya pendidikan, layanan, transportasi, dan sebagainya. Dalam dalam ekonomi terdapat tiga kegiatan pokok yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan tersebut saling berhubungan satu sama lain. Jika ada salah satu kegiatan yang terganggu maka kegiatan yang lain juga akan terganggu.

Produksi berhubungan dengan nilai guna suatu barang atau suatu jasa. Selain untuk memperoleh keuntungan, kegiatan produksi juga ditujukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Kegiatan produksi dilakukan oleh produsen yang disebut pengusaha. Mereka menghasilkan barang-barang untuk dijual kepada konsumen atau pembeli. Barang dan jasa yang dihasilkan oleh produsen dapat digunakan konsumen apabila barang tersebut tersedia pada waktu dan tempat yang tepat.

Penyaluran suatu barang dan jasa kepada konsumen disebut distribusi. Kegiatan distribusi merupakan kegiatan ekonomi yang menghubungkan produsen sebagai penghasil barang dan jasa dengan konsumen Sebagai pengguna barang dan jasa. Konsumsi adalah kegiatan manusia dan memanfaatkan nilai guna barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas jumlahnya. Kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi tidak dapat dipisahkan. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling mempengaruhi. Tujuan melakukan kegiatan ekonomi adalah untuk memenuhi kebutuhan dengan memanfaatkan sumber daya yang langka.

Kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi saling berhubungan karena apabila salah satu diantara hal tersebut tidak berjalan sesuai rencana maka hal yang lain juga tidak bisa terlaksana. Misalnya, apabila tidak ada orang yang memproduksi barang maka distribusi tidak akan berjalan dan juga konsumsi, apabila tidak ada yang mendistribusikan barang maka hasil produksi tidak bisa didistribusikan

kepada konsumsi yang membutuhkan, dan apabila konsumsi tidak ada maka tidak ada yang akan memproduksi barang dan juga tidak ada yang akan mendistribusikan barang. Distribusi adalah kegiatan ekonomi yang menjembatani antara produksi dan konsumsi. Kegiatan konsumsi berarti yang membeli.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

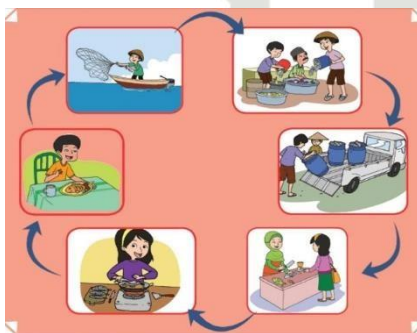
Kelompok :

Kelas :

Petunjuk:

Kerjakan soal berikut bersama anggota kelompokmu dengan tepat!

1. Mengapa kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi saling berhubungan?
2. Mengapa manusia melakukan kegiatan ekonomi?
3. Menurutmu apa yang akan terjadi jika salah satu dari kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi terganggu?
4. Diantara produksi, distribusi dan konsumsi, dari kegiatan tersebut mana yang memiliki peran yang paling penting? Berikan alasan!
- 5.



Amatilah kegiatan disamping!

Temukan hubungan antar kegiatan ekonomi dalam gambar tersebut, kemudian buatlah kesimpulan!

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



Lampiran 6

© 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.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD IT Raudhaturrahma Pekanbaru
Mata Pelajaran	: IPS
Tema/Pokok Bahasan	: 8/Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: 2/Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Kelas/ Semester	: IV/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

<p>KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p>
<p>KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p>
<p>KI-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, di sekolah dan tempat bermain</p>
<p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	3.3.1 Menjelaskan Pengertian industri 3.3.2 Menjelaskan jenis produk yang dihasilkan dalam bidang industri
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan,	4.3.1 Mengkomunikasikan hasil identifikasi mengenai kegiatan industri

serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan tentang kegiatan ekonomi menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu video pembelajaran siswa mampu menjelaskan pengertian industri dan jenis produk yang dihasilkan dalam bidang industri
2. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* siswa mampu mampu mengkomunikasikan hasil identifikasi pengertian industri dan jenis produk yang dihasilkan dalam bidang industri

D. Materi Pembelajaran

Kegiatan Industri

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas 2. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran 3. Guru memberikan motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan tepuk semangat 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi kemarin 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa 	<p>10 Menit</p>
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p>	<p>50 Menit</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati dan menyimak dengan seksama video pembelajaran tentang pengertian industri dan jenis produk yang dihasilkan dalam bidang industri <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan <p>Mengeksperiment/Mengexplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 orang • Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok mengerjakan lembar kerja siswa yang dibagikan guru <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memulai permainan dengan meminta setiap perwakilan kelompok (penantang pertama) untuk tampil kedepan secara bersamaan dan mengambil kartu soal. Guru membacakan soal yang terdapat pada kartu tersebut. • Penantang pertama berebut menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut mendapat skor. Jika tidak bisa menjawab maka, pertanyaan akan dilempar kepada perwakilan kelompok lain yang mengangkat tangan. Jika penantang pertama telah menjawab semua pertanyaan, maka akan dilanjutkan oleh perwakilan kelompok lain sebagai penantang kedua dan begitu seterusnya sampai semua penantang habis. <p>Mengkonfirmasi</p>
--	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru merekap skor yang didapat dari masing-masing kelompok yang ditulis di papan tulis. • Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil belajar. • Kelompok dengan nilai tertinggi diberikan penghargaan dari guru. 	
3.	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti 2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi. 3. Menutup pembelajaran dengan do'a bersama dan salam 	10 Menit

F. Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Cooperatif Learning Type Team Game Tournament*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan

G. Media Pembelajaran

1. Media : Video Pembelajaran, Lembar kerja siswa dan Kartu soal
2. Alat : Papan Tulis, Spidol, Penghapus

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Buku Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
3. Internet

I. Penilaian Hasil Belajar**Afektif**

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

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

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01						
2	Siswa 02						
3	Siswa 03						
4	Siswa 04						
5	Siswa 05						
6	Siswa 06						
7	Siswa 07						
8	Siswa 08						
9	Siswa 09						
10	Siswa 10						
11	Siswa 11						
12	Siswa 12						
13	Siswa 13						
14	Siswa 14						
15	Siswa 15						
16	Siswa 16						
17	Siswa 17						
18	Siswa 18						
19	Siswa 19						
20	Siswa 20						
21	Siswa 21						
22	Siswa 22						
23	Siswa 23						
24	Siswa 24						
Jumlah							
Rata-rata							
Kategori							

Rumus:
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman penskoran lembar observasi.

a. Sikap Percaya Diri

1. Berani tampil di depan kelompok dan kelas
2. Mampu menyampaikan materi dengan baik
3. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat

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. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
5. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

b. Pengskoran Penilaian Afektif

- Siswa dikatakan aktif 4 = Jika siswa memenuhi ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 3 = Jika siswa memenuhi tiga dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 2 = Jika siswa memenuhi dua dari ke empat aktivitas yang diamati.
- Siswa dikatakan aktif 1 = Jika siswa memenuhi satu dari ke empat aktivitas yang diamati.

Wali Kelas IV



Halimah Marahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Pekanbaru, 28 Maret 2023

Peneliti



Azillah
NIM. 11910821339



MATERI PEMBELAJARAN

Kegiatan Industri



Tahukah kamu daerah dengan julukan kota 1000 industri? Daerah dengan julukan kota 1000 industri adalah Kota Tangerang di Provinsi Banten. Apa keunikan dari Kota Tangerang? Mari, kita cari tahu.



Sumber: <http://jurnalbanten.com/wp-content/uploads/2015/06/Peta-Kabupaten-Tangerang-Provinsi-Banten.gif>
 Gambar peta provinsi banten

Tangerang merupakan kota unik dilihat dari kegiatan ekonominya. Kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat dari hadirnya pasar tradisional yang terletak di Jalan Kisamun pusat Kota Tangerang hingga berdirinya banyak pabrik di Tangerang.



Sumber: <http://otomotifnet.com/Motor/Teknik/Intip-Proses-Pembuatan-Ban-lc-Dan-Zeneos>



Sumber: <http://www.antasuliteng.com/berita/3859/upah-buruh-sepatu-di-indonesia-tertinggi>

Salah satu jenis kegiatan produksi dilakukan melalui industri. Usaha dalam bidang industri, artinya usaha yang mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi, bahan mentah menjadi bahan baku atau setengah jadi atau bahan baku menjadi bahan jadi. Terdapat berbagai industri, baik kecil maupun besar.

Contoh industri kecil misalnya pabrik pembuatan tempe, kerupuk, kerajinan tangan, dan sebagainya. Adapun contoh industri besar misalnya pabrik sepatu, televisi, tekstil, dan lain sebagainya. Industri yang pekerjaannya sedikit dan modalnya tidak banyak termasuk industri kecil Adapun industri besar memiliki pekerja sampai ribuan orang dan modal uangnya juga sangat besar.



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

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelompok :

Kelas :

Petunjuk:

Kerjakan soal berikut bersama anggota kelompokmu dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan usaha bidang Industri
2. Apa saja jenis produk yang dihasilkan bidang industri?
3. Pabrik sepatu, televisi, tekstil, dan motor termasuk kedalam industri?
4. Apa yang dimaksud dengan industri jasa?
5. Berikan 3 contoh dari kegiatan industri kecil di lingkungan sekitar!

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UIN SUSKA RIAU

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT**

A. Guru menjelaskan materi pelajaran

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan KD dan indikator, menggunakan bahasa yang jelas, dan menggunakan intonasi suara yang tepat.
3	Apabila guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan KD dan indikator, menggunakan bahasa yang jelas, tetapi tidak menggunakan intonasi suara yang tepat.
2	Apabila guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan KD dan indikator, tetapi menggunakan bahasa yang tidak jelas dan tidak menggunakan intonasi suara yang tepat.
1	Apabila guru tidak menjelaskan materi pelajaran.

B. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru membagi siswa dalam kelompok beranggota 4 sampai 5 siswa secara heterogen, dengan arahan yang jelas dan tidak memakan waktu yang lama.
3	Apabila guru membagi siswa dalam kelompok beranggota 4 sampai 5 siswa secara heterogen, dengan arahan yang jelas tetapi memakan waktu yang lama.
2	Apabila guru membagi siswa dalam kelompok beranggota 4 sampai 5 siswa secara heterogen, tetapi dengan arahan yang tidak jelas dan memakan waktu yang lama.
1	Apabila guru tidak membagi siswa kedalam beberapa kelompok.

C. Guru membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru membagikan lembar kerja siswa ke seluruh siswa dengan tidak memakan waktu yang lama.
3	Apabila guru membagikan lembar kerja siswa hanya kepada sebagian siswa saja tetapi tidak memakan waktu yang lama.
2	Apabila guru membagikan lembar kerja siswa hanya kepada sebagian siswa saja dan memakan waktu yang lama.

- 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.

1	Apabila guru tidak membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa.
---	---

- D. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya dengan menggunakan bahasa yang jelas dan arahan yang jelas.
3	Apabila guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya dengan menggunakan bahasa yang jelas
2	Apabila guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya tetapi suara dan arahnya tidak jelas.
1	Apabila guru tidak meminta siswa menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.

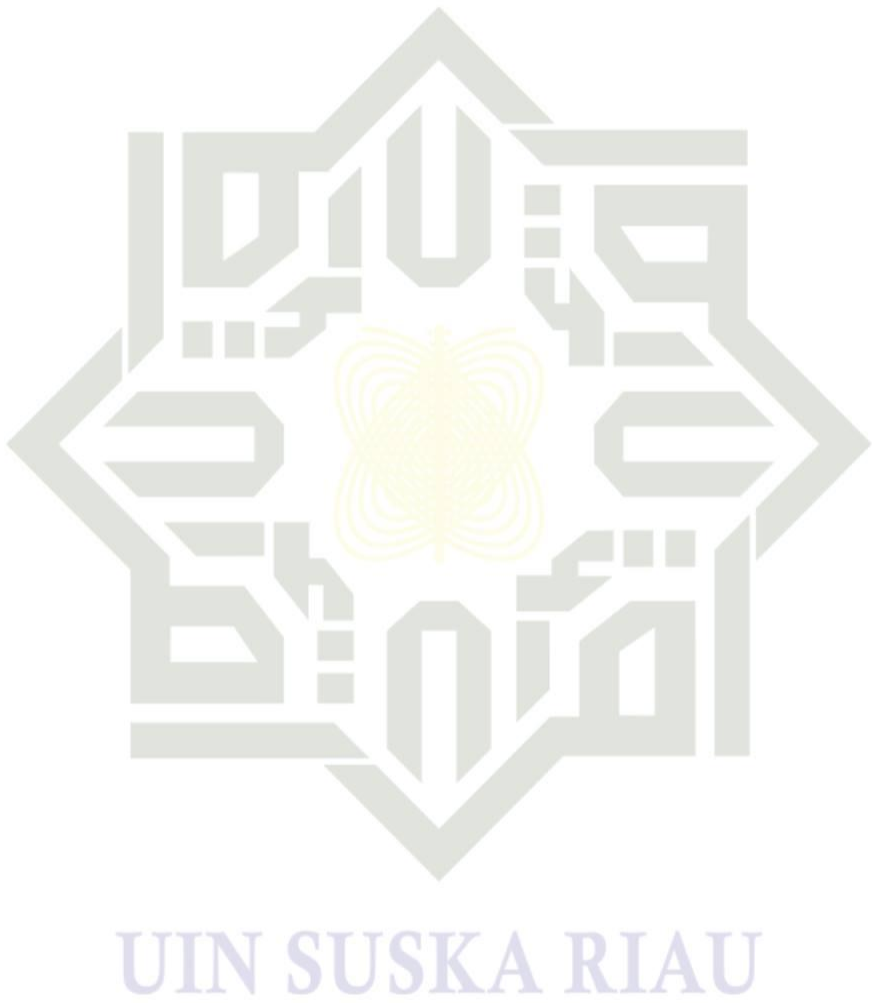
- E. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal kepada setiap penantang dan dengan arahan yang jelas.
3	Apabila guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal kepada tiga penantang dan dengan arahan yang jelas.
2	Apabila guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal kepada dua penantang saja dan dengan arahan yang jelas.
1	Apabila guru tidak mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal.

- F. Guru memberikan hadiah kepada pemenang permainan

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila guru memberikan hadiah kepada seluruh pemenang permainan dan memberikan motivasi kepada seluruh siswa
3	Apabila guru memberikan hadiah kepada sebagian pemenang permainan saja tetapi memberikan motivasi kepada seluruh siswa.
2	Apabila guru memberikan hadiah kepada sebagian pemenang saja dan tidak memberikan semangat motivasi kepada siswa.

1	Apabila guru tidak memberikan hadiah kepada pemenang permainan dan tidak memberikan motivasi.
---	---

**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 DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME*
TOURNAMENT PADA SIKLUS I PERTEMUAN I**

Tema : 8/ Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1/ Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Senin, 13 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan penilaian atas aktivitas yang dilakukan guru sesuai dengan pedoman observasi, dengan mencentang (✓) pada kolom skor.

Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
	4	3	2	1	
1. Guru menjelaskan materi pelajaran.		✓			3
2. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa.			✓		2
3. Guru membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa.	✓				4
4. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.			✓		2
5. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal.			✓		2
6. Guru memberikan hadiah kepada pemenang permainan.		✓			3
Jumlah					16
Persentase					66,66%
Kategori					Cukup Baik

Pekanbaru, 13 Maret 2023
Observer


 (...Smun... Nadia...)
 11930120639

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

© Hak cipta

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 GURU DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2**

Tema : 8 / Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan penilaian atas aktivitas yang dilakukan guru sesuai dengan pedoman observasi, dengan mencentang (✓) pada kolom skor.

Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
	4	3	2	1	
1. Guru menjelaskan materi pelajaran.		✓			3
2. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa.			✓		2
3. Guru membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa.	✓				4
4. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.			✓		2
5. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal.		✓			3
6. Guru memberikan hadiah kepada pemenang permainan.		✓			3
Jumlah					17
Persentase	70,83%				
Kategori	Cukup Baik				

Pekanbaru, 14 Maret 2023

Observer

 (.Ismun..Nadia...)
 11930120639



Lampiran 10

1. Ha ©
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME*
TOURNAMENT PADA SIKLUS 1 PERTEMUAN 3**

Tema : 01 Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 21 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : V/II
 Hari/Tanggal : Senin, 27 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan penilaian atas aktivitas yang dilakukan guru sesuai dengan pedoman observasi, dengan mencentang (✓) pada kolom skor.

Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
	4	3	2	1	
1. Guru menjelaskan materi pelajaran.		✓			3
2. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa.		✓			3
3. Guru membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa.	✓				4
4. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.		✓			3
5. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal.	✓				4
6. Guru memberikan hadiah kepada pemenang permainan.	✓				4
Jumlah					21
Persentase					87,5%
Kategori					Baik

Pekanbaru, 27 Maret 2023
 Observer

LSA
 (..Ismun...Nadia)
 11930120639




Lampiran 11

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT PADA SIKLUS II PERTEMUAN 4**

Tema : 0 / Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 2 / Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Selasa, 28 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan penilaian atas aktivitas yang dilakukan guru sesuai dengan pedoman observasi, dengan mencentang (✓) pada kolom skor.

Aktivitas yang Diamati	Skala Penilaian				Jumlah Skor
	4	3	2	1	
1. Guru menjelaskan materi pelajaran.	✓				4
2. Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa.		✓			3
3. Guru membagikan lembar kerja siswa ke setiap siswa.	✓				4
4. Guru meminta siswa untuk berdiskusi menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.		✓			3
5. Guru mengajak siswa untuk memulai turnamen dengan memberi kartu soal.	✓				4
6. Guru memberikan hadiah kepada pemenang permainan.	✓				4
Jumlah					22
Persentase					91,66%
Kategori					Baik

Pekanbaru, 28 Maret 2023
Observer


 (.Ismun...r.ladig.)
 11930120639

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Pengerang 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*

A. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran dengan fokus mulai dari awal sampai akhir.
3	Apabila siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran dengan fokus pada Sebagian penjelasan guru saja.
2	Apabila siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi hanya fokus pada beberapa bagian penjelasan guru saja.
1	Apabila siswa tidak memperhatikan penjelasan guru sama sekali.

B. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa duduk kedalam kelompok sesuai arahan guru, dengan tertib, dan tidak memakan waktu yang lama.
3	Apabila siswa duduk kedalam kelompok sesuai arahan guru, dengan tertib, tetapi memakan waktu yang lama.
2	Apabila siswa duduk kedalam kelompok sesuai arahan guru, tetapi tidak tertib, dan memakan waktu yang lama.
1	Apabila siswa duduk kedalam kelompok tidak sesuai arahan guru, tidak tertib, dan memakan waktu yang lama.

C. Siswa menerima LKS yang diberikan guru

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa menerima LKS yang diberikan guru dengan sopan dan tertib.
3	Apabila siswa menerima LKS yang diberikan guru dengan sopan tetapi tidak tertib.
2	Apabila siswa menerima LKS yang diberikan guru dengan tidak sopan dan tidak tertib.
1	Apabila siswa tidak menerima LKS yang diberikan guru.

D. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa ikut berkontribusi melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya dengan

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.

	memberikan pendapat ketika berdiskusi dan mendengarkan pendapat teman kelompoknya.
3	Apabila siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya dengan memberikan pendapat ketika berdiskusi tetapi tidak mendengarkan pendapat teman kelompoknya.
2	Apabila siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya tetapi tidak memberikan pendapat ketika berdiskusi tetapi tidak mendengarkan pendapat teman kelompoknya.
1	Apabila siswa tidak melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.

- E. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru.

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa memulai turnamen dengan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan yang di dapat sesuai arahan guru, bersemangat dan optimis.
3	Apabila siswa memulai turnamen dengan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan yang di dapat sesuai arahan guru dan bersemangat
2	Apabila siswa memulai turnamen dengan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan yang di dapat dengan sesuai dengan arahan guru
1	Apabila siswa tidak memulai turnamen.

- F. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa menerima hadiah dari guru, siswa mendapatkan motivasi dari guru dan seluruh kelompok yang menang maupun yang kalah memberi tepuk tangan dengan gembira
3	Apabila siswa menerima hadiah dari guru, siswa mendapatkan motivasi dari guru dan hanya sebagian kelompok yang memberi tepuk tangan dengan gembira.
2	Apabila siswa menerima hadiah dari guru, siswa tidak mendapatkan motivasi dari guru, dan tidak memberi tepuk tangan dengan gembira.
1	Apabila siswa tidak menerima hadiah



Lampiran 13

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

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME
TOURNAMENT* PADA SIKLUS I PERTEMUAN I**

Tema : 0/ Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1/ Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : IV/II
 Hari/Tanggal : Senin, 13 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Aktivitas Belajar Siswa						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Siswa 01	3	3	3	2	2	4	17
2	Siswa 02	2	2	3	2	2	3	14
3	Siswa 03	3	2	2	2	2	2	13
4	Siswa 04	3	2	3	3	3	3	17
5	Siswa 05	3	2	3	3	3	4	18
6	Siswa 06	2	2	3	2	1	2	12
7	Siswa 07	2	2	3	2	3	3	15
8	Siswa 08	3	2	3	2	2	2	14
9	Siswa 09	3	3	3	3	3	2	17
10	Siswa 10	2	2	3	2	2	2	13
11	Siswa 11	3	2	4	3	3	2	17
12	Siswa 12	2	2	3	1	2	2	12
13	Siswa 13	3	2	2	2	2	2	13
14	Siswa 14	3	2	3	2	1	3	14
15	Siswa 15	2	2	3	2	3	2	14
16	Siswa 16	3	3	3	3	3	2	17
17	Siswa 17	3	3	3	3	3	4	19
18	Siswa 18	2	2	3	2	2	4	15
19	Siswa 19	3	2	3	2	2	2	14
20	Siswa 20	3	2	4	3	3	3	18
21	Siswa 21	2	2	3	3	3	2	15
22	Siswa 22	2	2	3	2	2	2	13
23	Siswa 23	3	3	3	2	2	2	15
24	Siswa 24	3	2	4	2	3	2	16
Jumlah		63	53	73	55	57	61	362
Rata-rata		65.62%	55.20%	76.04%	57.24%	59.37%	63.54%	62.09%
Kategori		Lukup Baik						

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- B. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru.
- C. Siswa menerima LKS yang diberikan guru.
- D. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.
- E. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru.
- F. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah.

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

Lampiran 4

Diizinkan Cipta Dilindungi Undang-Undang

Diizinkan 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.

UIN Suska Riau

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME* *TOURNAMENT* PADA SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Tema : 0 / Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 1 / Lingkungan Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : V / I
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Aktivitas Belajar Siswa						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Siswa 01	3	3	3	2	3	4	18
2	Siswa 02	2	2	3	3	3	3	16
3	Siswa 03	3	2	3	2	3	2	14
4	Siswa 04	4	3	3	4	3	3	20
5	Siswa 05	4	3	4	3	3	4	21
6	Siswa 06	2	2	3	3	1	2	13
7	Siswa 07	2	3	3	2	2	3	15
8	Siswa 08	3	2	4	3	2	2	16
9	Siswa 09	3	3	3	3	3	2	17
10	Siswa 10	3	3	3	2	3	3	17
11	Siswa 11	3	2	4	3	3	2	17
12	Siswa 12	2	2	3	3	2	2	14
13	Siswa 13	3	3	3	2	3	4	18
14	Siswa 14	3	4	3	3	3	3	19
15	Siswa 15	2	2	3	3	3	2	15
16	Siswa 16	3	3	3	3	3	3	18
17	Siswa 17	4	3	3	3	3	4	20
18	Siswa 18	2	3	3	3	3	4	18
19	Siswa 19	3	3	3	2	2	2	15
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	3	21
21	Siswa 21	2	2	3	3	3	2	15
22	Siswa 22	2	3	3	2	2	2	14
23	Siswa 23	3	4	3	3	3	3	19
24	Siswa 24	3	2	3	3	3	3	17
Jumlah		68	65	76	66	65	67	
Rata-rata		70.0%	67.70%	79.16%	68.75%	67.70%	69.79%	70.65%
Kategori		Cukup Baik						

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- B. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru.
- C. Siswa menerima LKS yang diberikan guru.
- D. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.
- E. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru.
- F. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah.

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 15

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

I. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SIKLUS II PERTEMUAN 3

Tema : 8/ Daerah Tempat tinggalku
 Sub Tema : 2/ Keunikan Daerah Tempat Tinggalaku
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : 10/11
 Hari/Tanggal : Senin, 27 maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Aktivitas Belajar Siswa						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Siswa 01	4	3	3	3	3	4	20
2	Siswa 02	3	4	4	3	3	3	20
3	Siswa 03	3	3	3	2	2	3	16
4	Siswa 04	4	3	3	4	3	4	21
5	Siswa 05	4	3	4	3	4	4	22
6	Siswa 06	3	3	3	2	2	2	15
7	Siswa 07	3	3	4	3	3	3	19
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	3	19
9	Siswa 09	3	3	3	3	3	3	18
10	Siswa 10	3	3	3	3	3	3	18
11	Siswa 11	3	3	4	3	3	3	19
12	Siswa 12	3	3	3	3	2	2	16
13	Siswa 13	3	3	4	3	3	4	20
14	Siswa 14	3	4	3	3	3	3	19
15	Siswa 15	3	3	4	3	3	3	19
16	Siswa 16	3	3	3	4	3	3	19
17	Siswa 17	4	3	3	4	3	4	21
18	Siswa 18	3	3	3	3	4	4	20
19	Siswa 19	3	3	3	3	3	3	18
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	3	21
21	Siswa 21	3	3	3	3	3	3	18
22	Siswa 22	3	4	3	3	3	3	19
23	Siswa 23	3	4	3	3	3	3	19
24	Siswa 24	4	3	4	3	3	4	21
Jumlah		79	76	80	73	72	77	457
Rata-rata		82,19%	79,16%	83,33%	76,19%	75%	80,20%	79,34%
Kategori		Cukup Baik						

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd

NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- B. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru.
- C. Siswa menerima LKS yang diberikan guru.
- D. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.
- E. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru.
- F. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah.

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 16



Hal

1. Urut-urutan mengurutkan atau sebaliknya atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dari menyebarkan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME*
TOURNAMENT PADA SIKLUS II PERTEMUAN 4**

Tema : 01/ Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 2/ Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV/11
 Hari/Tanggal : Selasa, 20 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai aktivitas yang dilakukan siswa sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Aktivitas Belajar Siswa						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Siswa 01	4	3	3	3	4	4	21
2	Siswa 02	3	4	4	3	3	4	21
3	Siswa 03	3	3	4	2	2	3	17
4	Siswa 04	4	3	4	4	3	4	22
5	Siswa 05	4	3	4	3	4	4	22
6	Siswa 06	3	4	3	3	3	3	19
7	Siswa 07	4	3	4	3	4	4	22
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	3	19
9	Siswa 09	3	3	4	3	4	4	21
10	Siswa 10	3	4	3	4	3	3	20
11	Siswa 11	4	3	4	3	3	4	21
12	Siswa 12	3	4	3	3	3	3	19
13	Siswa 13	4	3	4	3	3	4	21
14	Siswa 14	3	4	3	4	3	4	21
15	Siswa 15	3	3	4	3	3	3	19
16	Siswa 16	4	3	3	4	3	4	21
17	Siswa 17	4	3	4	4	3	4	22
18	Siswa 18	3	4	3	3	4	4	21
19	Siswa 19	3	4	3	3	3	3	19
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	3	21
21	Siswa 21	3	3	4	3	3	3	19
22	Siswa 22	3	4	3	4	3	3	20
23	Siswa 23	3	4	3	3	4	3	20
24	Siswa 24	4	3	4	3	3	4	21
Jumlah		83	81	85	77	78	85	489
Rata-rata		86,45%	89,37	88,54%	80,26%	81,25%	88,54%	84,89%
Kategori		Baik						

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran.
- B. Siswa duduk kedalam kelompok yang sudah dibentuk guru.
- C. Siswa menerima LKS yang diberikan guru.
- D. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan soal bersama anggota kelompoknya.
- E. Siswa memulai turnamen dengan menjawab pertanyaan berdasarkan kartu soal yang telah diberikan guru.
- F. Siswa dengan poin terbaik menerima hadiah.

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.

PEDOMAN PENSKORAN PERCAAYA DIRI SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*

A. Siswa berani tampil di depan kelompok atau kelas

Skor	Kriteria Penilain
4	Apabila siswa berani tampil di depan kelompok atau kelas dengan tidak gerogi, pelafalan yang lancar dan suara yang lantang.
3	Apabila siswa berani tampil di depan kelompok atau kelas dengan tidak gerogi, pelafalan yang lancar tetapi suaranya kecil
2	Apabila siswa berani tampil di depan kelompok atau kelas dengan tidak gerogi tetapi berbicara dengan terbata dan suaranya kecil
1	Apabila siswa tidak berani tampil di depan kelompok atau kelas

B. Mampu menyampaikan materi dengan baik

Skor	Kriteria Penilain
4	Apabila siswa mampu menyampaikan materi yang sesuai dengan pokok bahasan yang dibahas, dengan bahasa yang jelas dan mudah di pahami
3	Apabila siswa mampu menyampaikan materi yang sesuai dengan pokok bahasan yang dibahas dan dengan suara yang jelas
2	Apabila siswa mampu menyampaikan materi dengan baik yang sesuai dengan materi pembelajaran
1	Apabila siswa tidak mampu menyampaikan materi dengan baik

C. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat

Skor	Kriteria Penilain
4	Apabila siswa berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat dengan argumen yang tepat, suara yang jelas, dan menghargai pendapat siswa lain
3	Apabila siswa berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat dengan argumen yang tepat, suara yang jelas, tetapi tidak menghargai pendapat siswa lain
2	Apabila siswa berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat dengan argumen yang tepat, tetapi dengan suara yang tidak jelas, dan tidak menghargai pendapat siswa lain
1	Apabila siswa tidak berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat

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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan 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. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan ikut memberikan ide, mendengarkan pendapat siswa lain, dan memberikan tanggapan dengan baik
3	Apabila siswa berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan ikut memberikan ide, mendengarkan pendapat siswa lain, tetapi tidak memberikan tanggapan dengan baik
2	Apabila siswa berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan ikut memberikan ide, tetapi tidak mau mendengarkan pendapat siswa lain, dan memberikan tanggapan dengan tidak baik
1	Apabila siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok

E. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

Skor	Kriteria Penilaian
4	Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran dengan fokus terhadap penjelasan guru, bersemangat menjawab pertanyaan, dan optimis
3	Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran dengan fokus terhadap penjelasan guru, bersemangat menjawab pertanyaan, tetapi tidak optimis
2	Apabila siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran dengan fokus terhadap penjelasan guru, tetapi malu bertanya dan mudah menyerah
1	Apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

Lampiran 18

**LEMBAR OBSERVASI INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT PADA SIKLUS [PERTEMUAN]**

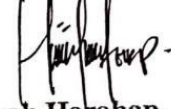
Tema : 8 (Daerah tempat tinggalku)
 Sub Tema : 1 (Lingkungan tempat tinggalku)
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : V / 11
 Hari/Tanggal : Senin 13 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai indikator percaya diri siswa dalam pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	3	2	3	3	14
2	Siswa 02	3	3	2	2	3	13
3	Siswa 03	2	2	2	2	2	10
4	Siswa 04	3	3	3	2	3	14
5	Siswa 05	3	2	3	3	3	14
6	Siswa 06	2	1	2	2	2	9
7	Siswa 07	2	2	2	3	3	12
8	Siswa 08	3	3	2	2	3	13
9	Siswa 09	3	2	3	3	3	14
10	Siswa 10	2	3	2	3	3	13
11	Siswa 11	3	3	2	3	3	14
12	Siswa 12	2	3	2	1	2	10
13	Siswa 13	2	3	2	2	2	11
14	Siswa 14	3	2	2	2	3	12
15	Siswa 15	2	3	3	3	3	14
16	Siswa 16	3	2	3	3	3	14
17	Siswa 17	3	3	3	3	3	16
18	Siswa 18	3	2	2	3	3	13
19	Siswa 19	2	3	3	3	3	14
20	Siswa 20	3	3	2	3	3	14
21	Siswa 21	3	3	2	3	3	13
22	Siswa 22	2	2	1	2	2	9
23	Siswa 23	2	3	2	3	2	12
24	Siswa 24	3	3	3	2	3	14
Jumlah		62	62	55	61	66	306
Rata-rata		64,58%	64,58%	57,29%	63,54%	68,75%	63,75%
Kategori		Kurang					

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

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Berani tampil di depan kelompok
- B. Mampu menyampaikan materi dengan baik
- C. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
- D. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
- E. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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 19

**LEMBAR OBSERVASI INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2**

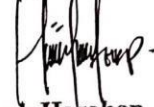
Tema : 8 / Daerah tempat tinggal ku
 Sub Tema : 1 / Lingkungan tempat tinggal ku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV / 11
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai indikator percaya diri siswa dalam pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	3	2	3	3	14
2	Siswa 02	3	3	2	3	3	14
3	Siswa 03	2	2	2	2	2	10
4	Siswa 04	4	3	3	3	4	17
5	Siswa 05	3	3	4	3	4	17
6	Siswa 06	3	2	1	2	2	10
7	Siswa 07	2	2	2	3	3	12
8	Siswa 08	3	3	2	2	3	13
9	Siswa 09	3	3	3	3	3	15
10	Siswa 10	2	3	2	3	3	13
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	15
12	Siswa 12	3	3	2	3	3	14
13	Siswa 13	3	3	2	2	3	13
14	Siswa 14	3	3	2	3	3	14
15	Siswa 15	2	3	3	3	3	14
16	Siswa 16	3	4	3	3	3	16
17	Siswa 17	4	3	3	3	4	17
18	Siswa 18	3	2	3	3	3	14
19	Siswa 19	3	3	2	2	3	13
20	Siswa 20	4	3	3	3	4	17
21	Siswa 21	3	3	2	3	3	14
22	Siswa 22	3	2	2	2	2	11
23	Siswa 23	3	3	3	3	4	16
24	Siswa 24	3	3	3	2	3	14
Jumlah		71	68	59	65	74	337
Rata-rata		73,15%	70,03%	61,95%	67,70%	77,08%	70,20%
Kategori		Cukup					

1. 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.

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Berani tampil di depan kelompok
- B. Mampu menyampaikan materi dengan baik
- C. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
- D. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
- E. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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 20

Berkas Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Riau

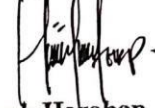
LEMBAR OBSERVASI INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT PADA SIKLUS II PERTEMUAN 3

Tema : 01 Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 2/ Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 3
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Senin, 27 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai indikator percaya diri siswa dalam pembelajaran Team Game Tournament sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	3	3	3	4	17
2	Siswa 02	3	3	3	3	3	15
3	Siswa 03	3	3	2	2	3	13
4	Siswa 04	4	3	4	3	4	18
5	Siswa 05	4	4	4	3	4	19
6	Siswa 06	3	3	2	2	2	12
7	Siswa 07	3	3	3	3	4	16
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	16
9	Siswa 09	4	3	3	3	4	17
10	Siswa 10	3	3	2	3	3	14
11	Siswa 11	3	3	3	4	3	16
12	Siswa 12	3	3	2	3	3	14
13	Siswa 13	3	3	3	2	3	14
14	Siswa 14	4	3	3	3	4	17
15	Siswa 15	3	3	3	4	3	16
16	Siswa 16	3	4	3	4	4	18
17	Siswa 17	4	3	3	3	4	17
18	Siswa 18	4	3	3	3	3	16
19	Siswa 19	3	3	3	3	3	15
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	18
21	Siswa 21	3	3	2	3	3	14
22	Siswa 22	3	3	3	3	3	15
23	Siswa 23	3	4	3	3	4	17
24	Siswa 24	4	3	3	3	4	17
Jumlah		82	75	70	72	82	381
Rata-rata		85,41%	70,12%	72,91%	75%	85,41%	79,37%
Kategori		Baik					

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Berani tampil di depan kelompok
- B. Mampu menyampaikan materi dengan baik
- C. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
- D. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
- E. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, 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 21

LEMBAR OBSERVASI INDIKATOR PERCAYA DIRI SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SIKLUS II PERTEMUAN 4

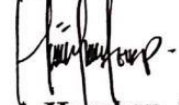
Tema : 0 / Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema : 2 / Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 4
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Selasa, 20 Maret 2023
 Petunjuk : Berikan skor tertentu untuk menilai indikator percaya diri siswa dalam pembelajaran *Team Game Tournament* sesuai dengan pedoman pengskoran lembar observasi

No.	Kode Siswa	Skor Indikator Percaya Diri Siswa					Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	4	3	3	4	4	18
2	Siswa 02	3	3	3	3	3	15
3	Siswa 03	3	3	2	2	3	13
4	Siswa 04	4	3	4	4	4	19
5	Siswa 05	4	4	4	3	4	19
6	Siswa 06	3	3	3	3	3	15
7	Siswa 07	4	3	3	4	4	18
8	Siswa 08	4	3	3	3	3	16
9	Siswa 09	4	3	4	3	4	18
10	Siswa 10	3	3	3	4	4	17
11	Siswa 11	3	4	3	4	4	18
12	Siswa 12	3	3	3	3	3	15
13	Siswa 13	3	4	3	2	3	15
14	Siswa 14	4	3	4	3	4	18
15	Siswa 15	3	3	3	4	3	16
16	Siswa 16	3	4	3	4	4	18
17	Siswa 17	4	3	4	4	4	19
18	Siswa 18	4	4	3	3	3	17
19	Siswa 19	3	3	3	3	3	15
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	18
21	Siswa 21	3	3	3	3	3	15
22	Siswa 22	3	3	3	4	3	16
23	Siswa 23	3	4	3	4	4	18
24	Siswa 24	4	3	3	3	4	17
Jumlah		83	78	77	80	85	403
Rata-rata		86.45%	81.25%	80.20%	83.33%	88.54%	83.95%
Kategori		Baik					

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

Pekanbaru, Maret 2023

Observer



Halimah Harahap, S.Pd
NIK. 120305812000004

Keterangan:

- A. Berani tampil di depan kelompok
- B. Mampu menyampaikan materi dengan baik
- C. Berani mengemukakan atau mempertahankan pendapat
- D. Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
- E. Memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran

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.



DOKUMENTAS



Lampiran 22

- Hak Cipta: © Ha
1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diinaungi 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.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/265/2023

Pekanbaru, 06 Januari 2023

Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

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

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 : AZILLAH
NIM : 11910821339
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
PERCAYA DIRI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam
an. Dekan

Wakil Dekan I



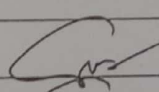
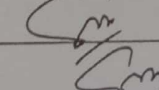
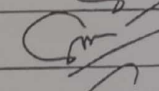
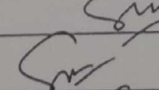
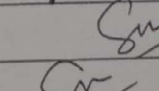
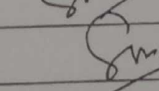
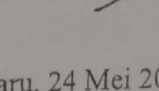
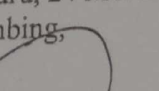
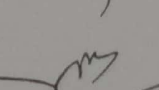
Dr. Zarkasih, M.Ag.

NIP. 19721017199703 1 004

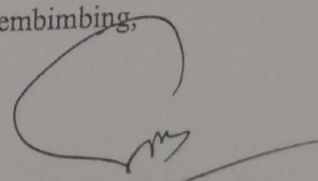
Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

Jenis yang dibimbing : Bimbingan Skripsi
 a. Seminar usul Penelitian : Skripsi
 b. Penulisan Laporan Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SD IT Raudhaturrahma Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru
 Nama Pembimbing : Susiba, S.Ag, M.Pd.I.
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 197610192007012019
 Nama Mahasiswa : Azillah
 Nomor Induk Mahasiswa : 11910821339
 Kegiatan : Bimbingan Skripsi

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
20 Desember 2022	Perbaikan Judul		
27 Desember 2022	Perbaikan Penulisan		
04 Januari 2023	Acc Seminar Proposal		
22/02/23	Bimbingan Instrumen		
27/02/23	Bimbingan Instrumen		
03/03/23	Bimbingan Instrumen, RPP		
17/05/23	BAB IV-V		
22/05/23	BAB IV-V		
24/05/23	Acc Munaqasah		

Pekanbaru, 24 Mei 2023
 Pembimbing,



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



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. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Un.04/F.II.4/PP.00.9/17235/2022

Biasa

Pekanbaru, 10 Oktober 2022

Mohon Izin Melakukan PraRiset

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD IT Raudhaturrahmah Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

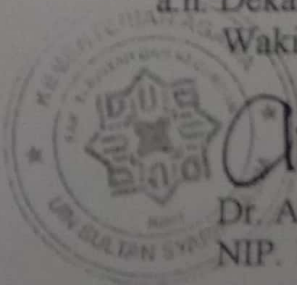
Nama : AZILLAH
NIM : 11910821339
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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



YAYASAN RAUDHATURRAHMAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
RAUDHATURRAHMAH

JL. ADI SUCIPTO NO. 356 SIDOMULYO TIMUR TELP. (0761) 561127
 Email : sditraudhatulrahmah2005@gmail.com website : www.sditi-raudhatulrahmah.sch.id

PEKANBARU

AKREDITASI : A

NPSN : 104946403

Nomor : 0011/KE/IMP/SDIT-RR/XI/2022
 Perihal : Izin Melakukan Prariset

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Di -
 Pekanbaru

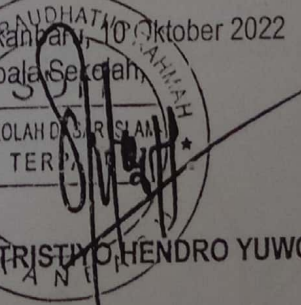
Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Berdasarkan surat Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/17234/2022 tentang Mohon Izin Melakukan Prariset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU tanggal 10 Oktober 2022, dalam rangka penyusunan Skripsi mahasiswa atas nama :

Nama : AZILLAH
 NIM : 11910821339
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/2022
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

dengan ini kami memberikan izin kepada saudara tersebut untuk melakukan penelitian di sekolah kami untuk keperluan akademik, dengan mengikuti aturan yang berlaku di SDIT Raudhatulrahmah.

Demikian surat keterangan ini buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 10 Oktober 2022
 Kepala Sekolah

 H. TRISTYO, HENDRO YUWONO, S.P, M.Pd. I

: Un.04/F.II/PP.00.9/5280/2023

: Biasa

: 1 (Satu) Proposal

: *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 28 Februari 2023 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	: Azillah
NIM	: 11910821339
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

Lokasi Penelitian : Jl. Adi Sucipto No. 356 Sidomulyo Timur, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (28 Februari 2023 s.d 28 Mei 2023)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP.19650521 199402 1 001



YAYASAN RAUDHATURRAHMAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
RAUDHATURRAHMAH

JL. ADI SUCIPTO NO. 356 SIDOMULYO TIMUR TELP. (0761) 561127
Email : sditraudhaturrahmah2005@gmail.com website : www.sditi-raudhaturrahmah.sch.id
PEKANBARU

AKREDITASI : A

NPSN : 104946403

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 040/KE/SKSP/SDIT-RR/IV/2023

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/01438/2023 Tentang Izin Melaksanakan Riset / Penelitian Lapangan Program Sarjana (S1), dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi, atas nama :

Nama : AZILLAH

NIM : 11910821339

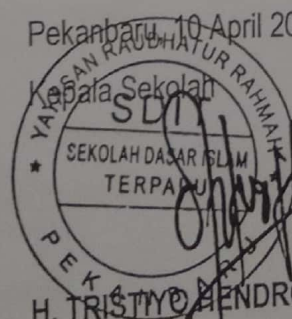
Mahasiswi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN SUSKA RIAU

Telah selesai melakukan penelitian pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahmah (SDIT-RR) Pekanbaru pada tanggal 13 -28 Maret 2023, untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Sekripsi yang berjudul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PERCAYA DIRI SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDIT RAUDHATURRAHMAH KECAMATAN MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 10 April 2023

Kepala Sekolah



H. TRISTYO MENDRO YUWONO, S.P, M.Pd. I

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/594/2023



a. Dasar

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang

Rekomendasi dari Kepala Dinas Pemananan Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/54191 tanggal 24 Februari 2023, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : AZILLAH
2. NIM : 119108213390
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang : S1
6. Alamat : JL. AHMAD DAHLAN KEL. KUMANTAN KEC. BANGKINAG KOTA-KAMPAR
7. Judul Penelitian : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PERCAYA DIRI SISWA PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDIT RAUDHATAURRAHMAH KECAMATAN MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
 2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
 3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
 4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.
- Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 3 Maret 2023



Drs. H. SYOP FAIZAL, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19640529 198603 1 003

Penyusunan

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Beres...



tingkat menengah di SMP IT Bangkinang dan melanjutkan pendidikan tingkat atas di Pondok Pesantren Mu'allimin Muhammadiyah Bangkinang, hingga akhirnya bisa menempuh pendidikan Pendidikan Perguruan Tinggi, yaitu Universitas Islama Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Atas berkat dan rahmat Allah Swt. serta doa dan dukungan dari orang-orang yang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru" di bawah bimbingan Ibuk Susiba, M.Pd.I. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Rabu tanggal 08 Juli 2023 M/ 19 Dzulqaidah 1444 H, penulis dinyatakan "LULUS" dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

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.