



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COLLABORATIVE TEAMWORK*
LEARNING (CTL) BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SDN 200112 PADANGSIDIMPUAN
T.A 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:
MAISYA FAUZIAH HARAHAH
NIM 0306162162

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COLLABORATIVE TEAMWORK LEARNING* (CTL) BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 200112 PADANGSIDIMPUAN
T. A 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:
MAISYA FAUZIAH HARAHAH
NIM 0306162162

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

Dr. Salminawati, S.S., MA
NIP. 19711208 200710 2 001

PEMBIMBING II

Dr. Fatma Yulia, MA
NIP. 19760721 200501 2 003

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V Telp. 6615683- 6622925 Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COLLABORATIVE TEAMWORK LEARNING* (CTL) BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 200112 PADANGSIDIMPUAN T.A 2019/2020**” yang disusun oleh **MAISYA FAUZIAH HARAHAHAP** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

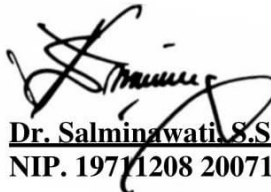
24 Juni 2020 M
3 Dzulqa’idah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

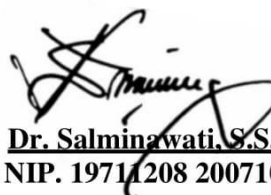
Sekretaris


Dr. Salminawati, S.S, M.A
NIP. 19711208 200710 2 001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji


1. Dr. Fatma Yulia, M.A
NIP. 19760721 200501 2 003


2. Dr. Salminawati, S.S, M.A
NIP. 19711208 200710 2 001

3. Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

4. Rora Rizky Wandini, M.Pd.I
NIDN. 202509901

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maisya Fauziah Harahap
NIM : 0306162162
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 200112 Padangdimpuan T.A 2019/2020** adalah benar hasil karya sendiri dibawah bimbingan dosen, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 21 Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

ABSTRAK



Nama : Maisya Fauziah Harahap
NIM : 0306162162
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Salminawati, S.S, M.A
Pembimbing II : Dr. Fatma Yulia, M.A
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran
Collaborative Teamwork Learning (CTL) Berbantu Media
Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV
SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL),
Media *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar Siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran IPS, 2) Hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS, 3) Pengaruh model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN 200112 Padangsidempuan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas, yang berjumlah 60 siswa. Pengumpulan data ini menggunakan tes formatif. Tes formatif digunakan untuk mengukur variabel model pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Rata-rata nilai tes siswa yang menggunakan model konvensional adalah 75, (2) Rata-rata nilai tes siswa yang menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) adalah 80, (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $2,94 > 1,67$.

Simpulan dalam penelitian menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional di kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Salminawati, S.S, M.A
NIP. 19711208 200710 2 001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan” ini dengan baik dan lancar. Selanjutnya shalawat beriring salam disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa ajaran Islam kepada kita semua, dan semoga kita semua mendapat syafaatnya di akhirat kelak.

Teristimewa sekali buat Ayah tercinta Syafruddin Harahap dan Ibunda tercinta Syarifahnur Siregar penulis berterima kasih yang sebesar – besarnya karena telah merawat, membesarkan, mendidik, selalu mendoakan serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan sampai saat ini, untuk kebahagiaan dan kesejahteraan Agama, Bangsa dan Negara.

Penulisan ini bertujuan untuk menyelesaikan pendidikan guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S.1) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih seutuhnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. K.H. Saidurrahman, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Bapak Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, MA. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan masukan, saran serta ilmunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Fatma Yulia, MA. Selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan, saran serta ilmunya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Eliya Rosa Simbolon, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 200112 Padangsidempuan, serta Bapak dan Ibu guru yang mengajar di SDN 200112 yang telah mengajari saya pada saat saya duduk di bangku sekolah dasar dan sekarang membantu saya dalam melaksanakan penelitian di sekolah.
6. Adik-adik tersayang Peby Rizki Adinda Harahap dan Rifki Zul Fadli Harahap, serta keluarga besar lain yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu, penulis mengucapkan terimakasih karena yang telah memberikan dukungan, nasihat, doa, cinta, kasih sayangnya dan motivasi selama ini kepada penulis dalam menyelesaikan Pendidikan dan Program Sarjana S-1 UINSU Medan.

7. Kakak-kakak tersayang Debby Yuliamora Daulay, Rizki Wahnyuni, S.Pd dan Afri Savitri Alfisah, S.Pd, untuk dukungan, bimbingan, nasihat, kasih sayang, dan kenangan yang diberikan dari awal perkuliahan sampai saat ini.
8. Sahabat-sahabat tersayang Teddy Emirza Kahfi, Handia Putri Lubis, Juliana Rambe, dan Suci Laras Wati, untuk dukungan, doa, motivasi, canda tawa, kenangan yang tercipta selama melewati waktu bersama.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-5) stambuk 2016, khusus kepada Kosma Mhd. Alfach Reza Basni Purba dan Sekretaris Septi Lastri Siregar atas bantuan, semangat, dan kebersamaan yang akan selalu terkenang.
10. Teman-teman seperjuangan skripsi Fitkha Nianda, Nur Lathifa, dan Yusma Yarni atas segala bantuan, semangat dan kebersamaan yang selalu terkenang.
11. Teman-teman KKN 52 Desa Kutabangun dan PPL III MIN 7 Medan untuk perjalanan hidup dan kebersamaannya.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, mudah-mudahan bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa yang telah diberikan menjadi pintu datangnya keberkahan dari Allah SWT.

Medan, 21 Juni 2020
Penulis

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka teori.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Collaborative Teamwork learning</i>	9
2. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	18
3. Hasil belajar	21
4. Hakikat Pembelajaran IPS	25
5. Deskripsi Materi Sumber Daya Alam di Indonesia.....	26
B. Kerangka Fikir	29
C. Penelitian yang Relevan	30

D. Pengajuan Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Lokasi Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	35
C. Defenisi Operasional	36
1. Model Pembelajaran <i>Collaborative Teamwork learning</i>	36
2. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	36
3. Hasil belajar	37
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
1. Validitas Tes.....	39
2. Reliabilitas Tes	40
3. Tingkat kesukaran	41
4. Daya Pembeda Soal.....	42
E. Teknik pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Tes	43
3. Dokumentasi	44
F. Teknik Analisis Data	44
1. Menentukan Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku	44
2. Uji Normalitas	45
3. Uji Homogenitas.....	46
4. Uji Hipotesis.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
1.Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	49
2.Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	52
B. Uji Persyaratan Analisis	54
1.Validitas Tes	55
2.Reliabilitas Tes	55
3.Tingkat Kesukaran.....	56
4.Daya Pembeda.....	56
C. Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis	56
1.Uji Normalitas	56
2. Uji Homogenitas.....	58
3. Uji Hipotesis.....	60
D. Pembahasan Hasil Penelitian	62
E. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi Penelitian	67
C. Saran-Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Populasi	35
3.3 Sampel	35
3.4 Kisi-Kisi <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Hasil Belajar IPS	38
3.5 Tingkat Reliabilitas Tes.....	41
3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	42
3.7 Klasifikasi Daya Pembeda.....	43
4.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	50
4.2 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	52
4.3 Uji Normalitas Siswa Kelas Eksperimen	57
4.4 Uji Normalitas Siswa Kelas Kontrol.....	58
4.5 Uji Homogenitas	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Histogram Nilai <i>Pre test</i> Kelas Eksperimen	51
Gambar 2 Histogram Nilai <i>Post test</i> Kelas Eksperimen	51
Gambar 3 Histogram Nilai <i>Pre test</i> Kelas Kontrol.....	53
Gambar 4 Histogram Nilai <i>Post test</i> Kelas Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Tes (Sebelum Validasi).....	71
Lampiran 2 Validasi Isi.....	77
Lampiran 3 Instrumen Tes (Setelah Validasi).....	80
Lampiran 4 Rekapitulasi Instrumen Tes	83
Lampiran 5 Tabulasi Nilai <i>Post test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Eksperimen.....	84
Lampiran 6 Tabulasi Nilai <i>Post test</i> dan <i>Post test</i> Kelas Kontrol	85
Lampiran 7 Surat Penelitian	86
Lampiran 8 RPP.....	88
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	122
Lampiran 10 Tabel Bimbingan Prosedur Penelitian.....	126

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi agama Islam jalan yang dituju manusia agar bisa mencari jati dirinya dan memahami fitrahnya yakni makhluk ciptaan Allah SWT adalah dengan cara menuntut ilmu melalui pendidikan. Dalam konteks Islam, term yang paling populer digunakan untuk mengistilahkan pendidikan adalah tarbiyah. Term ini telah mencakup keseluruhan kegiatan di dalam dunia pendidikan. Pendidikan Islam merupakan kegiatan mempersiapkan siswa untuk dapat memahami nilai-nilai Islam dan menyelaraskannya dalam kehidupan bersosialisasi dengan masyarakat karena sesungguhnya fungsi manusia adalah mempersiapkan diri dan mengumpulkan amal kebajikan untuk bekal diakhirat kelak. Pendidikan Islam juga bisa disimpulkan sebagai kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan perubahan tingkah laku individu dalam kehidupan bermasyarakat.¹

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan ini tidak bisa kita pisahkan dari kehidupan manusia. Sebab kehidupan dalam sebuah masyarakat ditentukan oleh aktivitas pendidikan di dalamnya. Pemerintah, masyarakat, orang tua, siswa dan guru mempunyai peran tersendiri dalam pelaksanaan proses pendidikan. Guru bertugas sebagai *center* yakni menciptakan suasana pembelajaran semenarik mungkin yang membuat siswa secara jelas menangkap isi pelajaran yang dijelaskan jadi tujuan dari pembelajaran tersebut bisa dicapai seluruhnya.²

¹ Syafaruddin. dkk, (2017), *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama, hal. 28-29.

² Ramayulis, (2015), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, hal. 28-29.

Peserta didik juga banyak memegang pengaruh dalam tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Jika ingin tercapai secara maksimal maka siswa harus ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar saat dikelas. Jika pendidik dan murid bisa berkoordinasi secara terarah maka semakin besar peluang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran selalu menarik maka guru harus memberikan variasi dalam model dan strategi pembelajaran. Guru harus menyesuaikan pepaduan antara model serta strategi yang digunakan dengan isi pembelajaran yang akan didemonstrasikan.

Akan tetapi pada kenyataannya, perkembangan pendidikan belum terlaksana secara maksimal. Faktor yang menyebabkannya adalah guru belum sepenuhnya memahami tugasnya sebagai pendidik yakni mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Serta keterbatasan sarana dan prasarana ambil bagian mempersulit terciptanya belajar mengajar aktif dan menyenangkan. Guru menjadi cenderung menggunakan metode konvensional yakni proses belajar dengan metode ceramah dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilanjutkan dengan menyuruh siswa mengerjakan latihan saat guru selesai menjelaskan pelajaran.

Mata pelajaran IPS tercantum dalam kurikulum di SD/MI. artinya pelajaran ini harus ada ketika terjadi kegiatan pembelajaran di kelas. Fokus dari IPS terletak pada aspek sosial karena melalui pembelajaran IPS siswa mendapatkan pemahaman mengenai beberapa konsep, kemudian dari pemahaman tersebut mereka dituntut untuk mengembangkan dan melatih moral, sikap, nilai, serta keterampilannya.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SDN 200112 Padangdimpunan terlihat bahwa kurangnya motivasi dan antusias para siswa saat

pelajaran IPS berlangsung hal ini disebabkan oleh materinya sangat padat dan membuat mereka merasa terbebani. Siswa juga belum mengikuti pembelajaran secara aktif. Pernyataan peneliti diatas dapat dilihat kebenarannya dari kebanyakan siswa cenderung teralihkannya perhatiannya seperti mengobrol, melamun, serta menggambar abstrak dibuku saat pembelajaran berlangsung.

Penarapan model tidak beragam yang selalu membuat guru menjadi pusatnya juga menjadi salah satu penyebabnya. Guru mendemonstrasikan materi pembelajaran melalui model konvensional. Model konvensional yang dimaksud adalah kegiatan mendemonstrasikan pembelajaran melalui verbal saja selama pembelajaran berlangsung. Jadi, saat kegiatan pembelajaran dilakukan guru tidak mengganti model pembelajaran setiap harinya dan cenderung mengandalkan sebuah model yang biasa dipakai saja.

Akibatnya siswa menjadi jenuh saat kegiatan tersebut berlangsung. Sehingga pada saat guru bertanya untuk menguji apakah siswa menyimak materi yang dijelaskan selama proses pembelajaran dilaksanakan. Hasilnya mereka merasa tidak yakin dengan jawaban mereka dan cenderung diam ketika ditanya. Siswa juga sangat mudah melupakan pembelajaran yang diberikan disekolah. Berdasarkan observasi di SDN 200112 peneliti mendapat data nilai IPS pada rapor kelas IV ternyata belum diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan klasikal (ketuntasan seluruh siswa). KKM pelajaran IPS yakni 75 dan ketentuan klasikal yakni 75%. Hasil belajar yang diperoleh dengan nilai ≥ 75 ialah 33 siswa (51%) lalu < 75 ialah 29 siswa (49%).³

³ Data diperoleh peneliti saat observasi pada 14 Januari 2020 pukul 08:00-10:00 WIB.

Dari data tersebut bisa dilihat bahwa materi belum dikuasai siswa secara tuntas, karena hanya 51% nilainya diatas KKM. Masalah ini kiranya bias diatasi dengan cara guru mulai membiasakan penggunaan model pembelajaran yang aktif dibantu dengan media penuh kreasi supaya siswa bisa berpartisipasi aktif saat kegiatan pembelajaran.

Model *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) dalam pembelajaran IPS bisa digunakan menjadi alternatif untuk menaikkan nilai siswa. Model ini menekankan kegiatan belajar bersama di dalam sebuah tim. Kerja sama yang dimaksud disini itu adalah siswa secara bersama-sama diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan, setiap anggota wajib menyumbangkan ide, saling bertukar pikiran dan bertanggung jawab atas pemahaman setiap anggota timnya sehingga memunculkan ikatan kekompakan.

Model pembelajaran sudah banyak diteliti termasuk juga oleh para pakar sehingga dapat disimpulkan model ini memang bisa digunakan untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Misalnya penelitian penggunaan model *collaborative teamwork learning* yang dilakukan oleh Raihanah jelaskan secara rinci saat peneliti mengaplikasikan model ini maka kegiatan guru dan siswa menjadi lebih terhubung dan aktif yang pada akhirnya bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa sebesar 12,47%, hasil saat siklus I 68,56% dan saat siklus II 81,03%.⁴

Agar pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) lebih mudah dan menarik dalam implementasinya, peneliti merasa perlu untuk

⁴ Raihanah. dkk, (2018), *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Collaborative Teamwork Learning pada materi Hidrokarbon di Kelas X 3 SMA Negeri 12 Banjarmasin*, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.9, No.1, Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

mengombinasikan model pembelajaran ini dengan suatu media pembelajaran berbasis penemuan. Sebuah media pembelajaran berbasis penemuan maksudnya adalah *crossword puzzle* (teka-teki silang). Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi aktif karena ketika peserta didik telah menjawab sebuah soal, maka secara otomatis dia akan termotivasi dan cenderung merasa tertantang untuk menjawab soal berikutnya karena telah menemukan beberapa huruf yang akan menjadi jawaban dari soal tersebut. Media ini juga dapat meningkatkan kerjasama dan melatih ketelitian peserta didik.

Berdasar pada masalah yang didapat dari observasi awal yang telah jelaskan diatas, maka peneliti perlu dalam melaksanakan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) Berbantu Media *Crossword* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Melalui penjelsan dari latar belakang masalah teridentifikasi poin masalah dianggap perlu dicari solusinya, yakni:

1. Pembelajaran dikelas masih menggunakan model *teacher centered* yaitu guru menjadi inti penentu.
2. Metode konvensional masih menjadi pilihan guru ketika menjelaskan mata pelajaran IPS.
3. Minimnya pemanfaatan media visual serta audio sebagai alat bantu pembelajaran.
4. Siswa masih bersifat pasif dalam kegiatan belajar yang dilakukan.
5. Minimnya ketertarikan siswa pada pelajaran IPS.

6. Nilai IPS siswa masih banyak dibawah KKM.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan yakni:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020?
3. Adakah pengaruh signifikan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diselaraskan dengan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada

mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada..mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap melalui skripsi ini sekiranya pembaca memperoleh manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Berkontribusi untuk memberikan pemahaman model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle*.
- b. Penelitian ini digunakan dalam referensi untuk penelitian relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Melalui ini guru bisa membuat model pembelajaran lebih bervariasi supaya siswa merasakan suasana aktif dan nilai IPS mereka menjadi meningkat.

- b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memberikan kegiatan belajar yang penuh dengan tantangan dan semangat kebersamaan melalui penerapan model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle*.

c. Bagi Peneliti

Melakukan penelitian dan membuat laporan proses belajar mengajar untuk menjadi bekal yang membentuk kita sebagai pengajar yang aktif dan mengikuti tantangan zaman.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Akar kata dari model pembelajaran dalam bahasa Arab ialah model (نَحْطِيط) dan pembelajaran (التعليم). Menurut istilah pola dari hal yang akan dikerjakan disebut dengan model sedangkan hubungan yang menyebabkan terjadinya interaksi di lingkungan sistem yakni antara guru, siswa, kurikulum dan materi disebut dengan pembelajaran.⁵

Pedoman yang menjadi acuan dalam merencanakan suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan disebut dengan model pembelajaran. Model ini memusatkan kepada penggunaan pendekatan yang diterapkan, yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan belajar, suasana pembelajaran, dan penguasaan kelas. Model pembelajaran adalah penyusunan pola dengan aturan sistematis perannya sebagai alat yang digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran didalamnya mencakup, teknik, metode, materi, media dan alat untuk penilaian pembelajaran.⁶

b. Pengertian Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*

(التعاون في مجموعة التعليم)

Dalam bahasa Indonesia pembelajaran *collaborative teamwork learning* (التعاون في مجموعة التعليم) sering disebut dengan belajar kolaboratif dalam tim atau

⁵ Sutan Rajasa, (2000) *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Karya Utama, hal. 398.

⁶ Muhammad Afandi, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, (2013), *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: UNISSULA Press, hal. 15-16.

bekerjasama dalam proses pembelajaran. Belajar bersama berfungsi untuk menyadarkan kita bahwasanya manusia membutuhkan bantuan dari individu lain karena manusia merupakan makhluk sosial yakni tidak berarti apa-apa tanpa individu lain. Belajar bersama sangat mendukung untuk terjadinya proses diskusi dan melalui proses inilah kita akan lebih mengerti tentang materi yang sedang dibahas karna didalam proses ini terjadi proses bertukar pikiran dan juga informasi.⁷

Collaborative teamwork learning (CTL) juga merupakan proses belajar dalam sebuah tim yang mana setiap orang saling ambil bagian untuk memberikan ide, pandangan, pendapat, pengetahuan, berbagai informasi yang terkait, serta kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk saling memberikan pemahaman sehingga setiap orang dapat menguasai materi yang telah diberikan. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam sebuah tim, namun penekanannya bukanlah demi mencapai tujuan dari kegiatan tim saja, akan tetapi untuk mencapai tujuan tim sekaligus setiap individu jadi dalam pembelajaran kolaboratif ini setiap siswa dituntut untuk dapat saling bekerjasama demi mencapai tujuan individu dan juga timnya.⁸

Laksmi (2013) mengatakan bahwa model *collaborative teamwork learning* ini dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki setiap siswa yakni dengan

⁷ Mardianto, (2018), *Teknik Pengelompokan Siswa*, Medan: Perdana Publishing, hal. 14.

⁸ Adi Gunawan, (2006), *Genius Learning Strategi*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, h. 173.

cara memfasilitasi agar semua siswa memiliki peluang yang sama untuk bisa bekerjasama secara kolaboratif dalam sebuah tim.⁹

Setiap belajar bersama belum tentu bisa dikategorikan sebagai pembelajaran kolaboratif. Apabila setiap siswa bertindak pasif dan acuh dalam kelompok tersebut, maka mereka juga tidak akan bisa melaksanakan pertukaran ide, dan informasi yang dimiliki, hasilnya setiap siswa merasa tidak punya tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok dan cenderung hanya memikirkan dirinya sendiri. Kegiatan mereka tadi bukanlah pembelajaran secara kolaboratif dan hanya sekadar belajar bersama-sama.¹⁰

Collaborative Learning ini sangat berakar dari pandangan Vygotsky yang menyatakan terdapatnya sifat sosial yang tidak dapat dipisahkan ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan teorinya tentang zona pengembangan proksimal. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif umumnya berlangsung ketika siswa bekerjasama dalam sebuah tim agar bisa memahami dan menuntaskan penyelesaian dari masalah yang diberikan dalam proses pembelajaran. Karakteristik utama dalam belajar kolaboratif menurut Pannen, ada empat yaitu: (1) Saat proses belajar bersama terjadi setiap anggota tim memiliki rasa saling ketergantungan (interdependen); tugas yang diberikan harus melibatkan kerjasama setiap anggota; (2) berlangsung secara tatap muka di dalam kelas; (3) setiap siswa wajib memberikan kontribusi dalam menyelesaikan

⁹ Laksmi. dkk, (2014), *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I*, Jurnal PGSD, Vol.2, No.1, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

¹⁰ Johni Dimiyati, (2018), *Pembelajaran Terpadu Untuk TK/RA dan Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, h. 93.

masalah; (4) Menekankan pertukaran informasi melalui komunikasi interpersonal antar tiap anggota.¹¹

Gokhale juga memberikan pendapat bahwa memasangkan beberapa orang pada sejumlah kelompok fungsinya adalah pencapaian tujuan pembelajaran merupakan konsep dari pembelajaran kolaboratif. Para siswa dibentuk ke beberapa kelompok untuk mencapai suatu tujuan adalah acuan dari pembelajaran kolaboratif. Setiap anggota harus menanamkan rasa tanggung jawab pada keberhasilan kelompok dan juga dirinya sendiri, sehingga setiap siswa memiliki pemahaman yang sama dalam menyelesaikan masalah. Adanya interaksi aktif antar tiap anggota diakui dapat menarik simpati tiap anggota yang mengarahkan mereka untuk dapat berpikir secara kritis karena telah memperoleh berbagai informasi dari tiap anggota.¹²

Hal yang paling membedakan antara pembelajaran kolaboratif dan konvensional adalah apabila pembelajaran konvensional memusatkan inti kepada para pendidik dan siswa cenderung tidak difasilitasi untuk bertukar pikiran maka pembelajaran kolaboratif adalah kebalikannya. Pembelajaran ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara bersama dimana mereka diarahkan untuk saling bertukar hal-hal yang mereka ketahui agar dapat menyelesaikan masalah yang

¹¹ Paulina Pannen. Dkk, (2005), *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*, Jakarta: PAU-PPAI, hal. 67.

¹² I Wayan Merta Jiwa. Dkk, (2013), *pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Teamwork Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Sisiologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Amlapura*, Jurnal Program Pascasarjana Studi Administrasi Pendidikan, Vol.4, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

telah diberikan, dan interaksi ini akan menumbuhkan rasa peduli sesama dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.¹³

Pembelajaran kolaboratif menempatkan guru sebagai perantara antara siswa dan materi yang dibahas. Maksudnya guru diharapkan mampu untuk menempatkan diri agar bisa memaksimalkan segala kemampuan setiap siswa agar membantunya dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Guru harus memberikan ruang pada siswa untuk mempertanggung jawabkan apa yang mereka kerjakan dalam timnya, yang mana mereka akan mengidentifikasi, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Saat pengaplikasian *collaborative teamwork learning* dalam pelajaran, perlu ditekankan bahwa guru harus memberikan apresiasi terhadap apa yang telah mereka hasilkan saat menyelesaikan masalah dengan anggota timnya. Walaupun hasilnya sedikit tidak sesuai tidak menjadi masalah karena mereka telah memaksimalkan diri untuk dapat berpikir kritis dan membiasakan diri untuk bertoleransi.

Pada intinya pembelajaran *collaborative teamwork learning* (CTL) menekankan kepada setiap siswa agar dapat bekerjasama secara kolaboratif dalam sebuah tim. Setiap anggota tim saling belajar dan memberikan pemahaman agar tujuan bersama dan tujuan individu dapat tercapai. Keberhasilan tim adalah keberhasilan individu dan demikian pula sebaliknya.

Berdasarkan perspektif Islam terdapat ayat yang membahas tentang model pembelajaran, antara lain terdapat dalam Q. S An-Nahl ayat 125:

¹³ Melvin Silberman, (2004), *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Jakarta: Nusa Media, h. 166.

أَدْخِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجِدْ لَهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran baik dan bantahlah mereka dengan cara baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”(Q.S An-Nahl, 16:125).¹⁴

Di dalam ayat tersebut terdapat beberapa model pembelajaran yakni model nasihat yang baik “*Mauizhah Hasanah*”. *Mauizhah hasanah* disusun dari kata “*al-Mauizhah* dan *Hasanah*”. *al-Mauizhah* (الموعظة) akarnya yakni *wa’azha* (وعظ) artinya nasihat sedangkan *hasanah* (حسنة) artinya baik. Apabila digabung *Mauizhah hasanah* artinya nasihat yang baik. Selanjutnya adalah model pembelajaran diskusi. Kata *jādilhūm* (جادلهم) akar katanya *jidāl* (جدال) maknanya diskusi.¹⁵

Inti dari pembelajaran *collaborative teamwork learning* adalah proses bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah. Dalam agama Islam bekerja sama (*ta’awun*) dalam hal kebaikan juga sangat dianjurkan karena bekerja sama dapat membuat kita untuk meningkatkan rasa peduli, dan empati serta rasa toleransi kepada orang lain. Penjelasan ini dijelaskan Allah dalam firman-Nya surah Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ
شَدِيدُ الْعِقَابِ

¹⁴ Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur’an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

¹⁵ Al-Imam Abul Isma’il Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, (2003), *Tafsir Ibnu Kasir; Juz 4 al-Hijr 2 S.D an-Nahl 128*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya” (Q.S Al-Maidah, 5:2)

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menyuruh kita untuk mengerjakan kebajikan dan takwa. Salah satu contohnya adalah tolong menolong ketika dilaksanakannya kegiatan belajar caranya yakni membentuk tim untuk penyelesaian masalah dalam materi yang sedang dibahas. Apabila dalam tim ini ada siswa yang paham dengan materi maka dia diharapkan secara sukarela untuk memberikan penjelasan kepada temannya mereka juga dibiasakan untuk saling bertukar pendapat dan berbagi ilmu sehingga semua memiliki pemahaman yang sama tentang materi yang dipelajari.¹⁶

Bekerja sama membawa berbagai berkah bagi kita semua yakni Allah akan memudahkan urusan kita. Hal tersebut dijelaskan Rasulullah SAW dalam sebuah hadits:

المُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ لَا يَظْلِمُهُ وَلَا يُسْلِمُهُ، وَمَنْ كَانَ فِي حَاجَةِ أَخِيهِ كَانَ اللَّهُ فِي حَاجَتِهِ،
وَمَنْ فَرَّجَ عَنْ مُسْلِمٍ كُرْبَةً فَرَّجَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبَاتِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا
سَتَرَهُ اللَّهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Artinya: “Seorang muslim adalah saudara muslim lainnya. Jangan mendhaliminya dan jangan memasrahkannya. Barangsiapa membantu kebutuhan saudaranya, maka Allah membantunya. Dan barangsiapa memberikan jalan keluar dari kesulitan saudaranya, maka Allah memberikan jalan keluar bagi kesulitan-kesulitannya di hari kiamat. Dan barangsiapa menutupi aib saudaranya, maka Allah akan tutupi aibnya di hari kiamat” (HR. Bukhari Muslim).

Penegasannya bahwa setiap muslim saling mempunyai ikatan saudara. Dalam hadits ini ada anjuran, motivasi, dan dorongan untuk saling melakukan kerja sama atau ta’awun. Dalam hadits ini juga dijelaskan Allah akan

¹⁶ Syafaruddin. dkk, (2017), *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama, hal. 78.

mempermudah urusan seseorang yang mempermudah urusan orang lain. Apabila siswa dijelaskan mengenai tentang manfaat dan keutamaan dari bekerja sama ini maka mereka akan lebih bersemangat lagi dalam berbagi ilmu dengan temannya.¹⁷

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*

.Langkah-langkah..pembelajaran..*Collaborative Teamwork Learning* menurut Thobroni, yaitu sebagai berikut:¹⁸

- 1) Guru membagi siswa kedalam beberapa tim dengan tingkat kemampuan yang berbeda.
- 2) Guru memberikan instruksi dan poin penting dalam materi pelajaran yang akan di diskusikan oleh setiap tim.
- 3) Setiap tim bekerja sama secara kolaboratif untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.
- 4) Setiap tim bertanggung jawab memberikan pemahaman kepada sesama anggota timnya.
- 5) Setelah setiap tim saling bertukar informasi maka hasilnya akan disimpulkan dan dicata dalam buku laporan masing-masing
- 6) Guru menunjuk tim secara bergiliran untuk memaparkan hasil diskusi timnya kemudian siswa dari tim lain diarahkan untuk mendengarkan dan menanggapi hasil dari tim yang maju.
- 7) Setiap siswa mengumpulkan hasil dari diskusi timnya yang disusun sesuai dengan tim kolaboratifnya.

¹⁷.Ramayulis, (2015), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, hal. 89.

¹⁸ Muhammad Thabroni, (2015), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: AR-RUZZ, hal. 256.

- 8) Pada akhir sesi belajar siswa diberikan tugas memahami pelajaran yang dibahas saat pembelajaran selanjutnya.

d. Kelebihan Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*

Ada banyak keunggulan yang bisa didapat dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative teamwork learning* adalah sebagai berikut:¹⁹

- 1) Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain.
- 2) Membiasakan siswa untuk menanamkan sifat toleransi dan berbagi.
- 3) Mendahulukan kepentingan bersama.
- 4) Melatih kecerdasan emosional.
- 5) Melatih kemampuan mendengarkan orang lain.
- 6) Melatih kemampuan bekerja sama.
- 7) Siswa tidak sungkan menanyakan hal yang belum dipahami kepada temannya.
- 8) Meningkatkan nilai hasil belajar siswa.
- 9) Meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

e. Kelemahan. Pembelajaran. Collaborative. Teamwork. Learning

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *collaborative teamwork learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang berprestasi dikelas akan merasa bahwa dirinya direpotkan karena harus mengajari temannya yang mengerti, apabila dia tidak paham dengan tujuan penerapan model ini.

¹⁹ Adi Gunawan, (2007) *Genius Learning Strategy*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hal. 201-202.

- 2) Siswa yang berprestasi akan merasa tidak adil karena hasil belajar dinilai berdasarkan nilai yang diperoleh timnya.
- 3) Apabila proses kerjasama tidak terjalin secara maksimal, maka siswa yang aktif saja yang akan menyelesaikan masalah yang telah diberikan.²⁰

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (وسيلة) dan pembelajaran (التعليم) merupakan dua kata yang menjadi dasar pembentukan media pembelajaran. Media adalah bentuk komunikasi yang dapat dilihat, dimanipulasikan, dibaca atau didengar.²¹

Media juga berarti sumber dari materi pembelajaran pada lingkungan sekolah berfungsi menjadi acuan saat kegiatan belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin. Jadi apa bila suatu media dapat membawa pesan-pesan informasi dalam proses belajar maka media termasuk dalam media pembelajaran.²²

Berdasarkan perspektif Islam terdapat ayat yang berkaitan penggunaan media untuk perantara pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik yakni terdapat dalam surah Al- Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah

²⁰ *Ibid.*, hal. 203.

²¹ Thoha Husein Almujaheed, Atho'illah Fathoni Alkhalil, (2013), *Kamus Akbar Bahasa Arab*, Jakarta: Gema Insani, hal. 920.

²² Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: Luxima, hal.34.

Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”(Q.S Al-Alaq, 96: 1-5)²³.

Ayat ini menjelaskan media pembelajaran bukanlah hal yang baru dalam agama Islam, karena penggunaannya sudah dimulai sejak zaman nabi Muhammad SAW. Hal tersebut terdapat pada kata *bilqalam* (بالقلم), yang artinya “dengan perantara kalam” maksudnya adalah Allah memerintahkan Nabi untuk mengajarkan manusia menggunakan perantaraan qalam (baca-tulis), membaca dan menulis sudah jelas bagian dari media pembelajaran.²⁴

b. Pengertian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (كلمات متقا طعة)

Media pembelajaran merupakan perantara yang difungsikan memberikan penjelasan pada pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu contohnya adalah media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* (كلمات متقا طعة) lebih dikenal sebagai media teka-teki silang mengasah otak. Media ini juga melibatkan siswa dalam pembelajaran, mental dan fisik. Penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi aktif serta adanya kenaikan nilai belajar setiap siswa.

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) apabila dijadikan sebagai media pembelajaran maka terciptalah proses KBM yang lebih hidup dan tidak pasif karena dapat menciptakan rasa tertantang pada siswa untuk lebih memusatkan pikiran saat pembelajaran terjadi. Teka-teki silang berisikan kotak-kotak kosong yang harus diisi sesuai jawaban pertanyaan yang tersedia. Media ini menekankan pada kegiatan mengingat, mencari dan bukan hanya menerka kata yang akan

²³ Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

²⁴ Ramayulis, (2015), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, hal. 294.

menjadi pengisi kotak jawaban, melainkan jawaban tersebut haruslah pas dengan kotak kosong yang tersedia.²⁵

c. Kelebihan Media *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *crossword puzzle* diantaranya adalah:²⁶

- 1) Dapat menggali potensi dalam diri siswa sehingga dapat menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya.
- 2) Mengembangkan kreativitas siswa serta menciptakan suasana diskusi yang hangat.
- 3) Secara keseluruhan media menekankan pada pembelajaran aktif demi adanya peningkatan pada nilai belajar siswa.
- 4) Penerapan media *crossword puzzle* dalam ruang kelas akan menciptakan suasana penuh semangat untuk mendiskusikan jawabannya.

d. Kelemahan Media *Crossword Puzzle*

Adapun kelemahan dari media *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Penerapannya menyita banyak waktu sehingga akan mengganggu materi pembelajaran yang sangat padat.
- 2) Siswa yang terlebih dahulu menyelesaikan teka-teki silang tidaklah menjadi tolak ukur untuk menandakan dia lebih pintar dari siswa yang menyelesaikan setelahnya.

²⁵ Agus Cahyo, (2011), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Yogyakarta: Diva Press, hal. 63.

²⁶ Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: Luxima, hal.68-69.

²⁷ *Ibid*, hal. 70.

- 3) Hanya sebagian materi saja yang dapat dikombinasikan dengan media *crossword puzzle*.
- 4) Penarapan media ini tidak efektif dalam jumlah siswa yang banyak.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar (نتائج التعليم)

Semua aspek dalam satuan pendidikan mempunyai peran tertentu yang berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan ini berakar dari budaya Indonesia yang dicantumkan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional, No. 20 Tahun 2003 dikatakan bahwa “pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.”²⁸

Proses belajar memerlukan waktu yang sangat panjang karena ilmu pengetahuan dan ilmu agama itu jumlahnya tidak terbatas. Setiap muslim dituntut untuk menempuh pendidikan, karena dalam agama Islam menuntut ilmu itu memiliki banyak sekali keutamaan. Keutamaan dalam menuntut ilmu yaitu dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”(Q.S Al-Mujadalah: 11).²⁹

²⁸ Sukardjo, (2010), *Landasan Pendidikan Konsep & Aplikasinya*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 14.

²⁹ Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

Ayat diatas mengandung arti jika ada beberapa manusia yang diangkat Allah derajatnya kerana ilmu yang dimilikinya. Apabila kita memperhatikan wajah seseorang terkhusus pada binar matanya orang yang beriman dan berilmu memiliki wibawa ciri khas yang membuat kita senang ketika menatapnya. Karena pada sejatinya cahaya pada jiwa atau akhlak kita diberikan oleh ilmu. Sedangkan sinar pada mata diberikan oleh ilmu yang kita peroleh dan pelajari. Derajat akan kita peroleh apabila kita mempunyai ilmu dan iman. Walaupun kita tidak punya jabatan dan pangkat, apabila kita punya ilmu dan iman, maka dengan sendirinya cahaya tersebut terpancar dari dalam diri tidak karena disepuhkan dari luar.³⁰

Selain itu, Allah juga menyebutkan dalam Al-Quran bahwa orang berilmu dengan orang tidak berilmu itu berbeda. Al-Qur'an juga dijelaskan bahwa tidak semua orang dapat menerima ilmu yang telah diajarkan karena hanya orang berakal yang mampu menerima pelajaran. Sebagaimana dijelaskan Allah dalam surah Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: Katakanlah: “Apakah sama orang-orang mengetahui dengan orang-orang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang-orang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”(Q.S. Az-Zumar, 39:9).³¹

Yang dimaksud mengetahui dalam ayat tersebut dapat dikaitkan dengan orang yang berilmu, maksudnya adalah pengetahuan yang bermanfaat akan membuat orang mengerti akan sesuatu. Pengetahuan yang kita miliki juga akan

³⁰ Hamka, (1985), *Tafsir Al-Azhar JUZU' XXVIII*, Jakarta: Pustaka Panjimas, hal. 25.

³¹ Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

sesuai dengan amalan yang kita kerjakan. Kata (يتذكّر) *yatazakkaru* berasal dari kata (ذكر) *dzikr* yakni pelajaran/ peringatan.³²

Pendidik pada tingkat satuan pendidikan melaksanakan penilaian terhadap pembelajaran salah satunya adalah untuk mengetahui capaian kompetensi peserta didik sesuai dengan kompetensi yang sudah ditetapkan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, tentunya pendidik menilai tingkat pencapaian kompetensi yang dimulai dengan menilai indikator dari setiap kompetensi dasar.³³

Penilaian adalah pemberian sebuah ukuran yang didasarkan dari tolak ukur yang telah disepakati untuk menentukan faedah dari sebuah pengalaman. Maksudnya adalah hal-hal yang didapat ketika mengikuti suatu proses pembelajaran. Pengalaman tersebut tampak pada nilai belajar siswa yang bermuara pada perubahan sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa.³⁴

Hasil belajar dapat digolongkan kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ranah yang mencakup hasil belajar berkaitan dengan pemahaman, dan kemampuan intelektualnya disebut ranah kognitif. Ranah yang mencakup hasil belajar berkaitan dengan moral dan sikap siswa disebut ranah afektif. Terakhir ranah yang memfokuskan hasil dari sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan gerak dan keterampilan fisik dan psikis siswa disebut ranah psikomotorik.³⁵

³² Quraisy Shihab, (2006), *Tafsir Al Misbah*, Yogyakarta: Lentera Hati, Hal. 196-197.

³³ Nurmawanti, (2018), *Evaluasi Pendidikan dalam Al-Qur'an*, Medan: Perdana Publishing, hal. 170.

³⁴ Oemar Hamalik, (2017), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 157.

³⁵ Ngalm Purwanto, (2010), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 45.

Pada dasarnya pengambilan tolak ukur pada hasil belajar siswa diambil melalui kemampuan dan kompetensi siswa yang dapat dilihat melalui kemampuan siswa tersebut. Mengidentifikasi, menyebutkan, menyusun, menjelaskan, mengatur, dan membedakan adalah beberapa contoh indikator yang bisa diukur.³⁶

Pada intinya hasil belajar (نتائج التعليم) adalah proses perubahan kecerdasan kognitif, kemampuan moral dan sikap serta kemampuan motorik halus dan kasar pada peserta didik hasil dari mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang menjadi pengaruh ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Faktor eksternal siswa, dibagi lagi kedalam dua bagian, yaitu:
 - a) Faktor non sosial, yaitu seperti cuaca, waktu, lokasi, alat yang dipakai, suhu udara, dan kelembapan saat proses pembelajaran dilakukan.
 - b) Faktor sosial, yakni manusia yang hadir saat kegiatan dilakukan serta siswa yang berhalangan hadir karena suatu kendala. Adanya siswa yang memancing keributan saat kegiatan berlangsung, dan banyak lagi jenis kendala lainnya
- 2) Faktor-faktor internal siswa, dibagi lagi kedalam dua bagian, yaitu:
 - a) Faktor fisiologis, yakni keadaan jasmani yang segar dan kurang segar, serta fungsi-fungsi dari panca indra.
 - b) Faktor psikologi, merupakan faktor paling penting dan mempunyai peran penting karena mempengaruhi potensi,

³⁶ Muhammad Afandi, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani, (2013), *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: UNISSULA Press, hal. 4.

minat, kemampuan belajar, serta bakat yang akan menggambarkan hasil belajar yang akan didapatkannya.³⁷

4. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS (العلوم الاجتماعية)

Pelajaran IPS (العلوم الاجتماعية) termasuk ke dalam kurikulum yang diajarkan pada sekolah dasar baik SD maupun MI. adanya pembelajaran ini pada kurikulum SD/MI bertujuan agar setiap siswa mendapatkan bekal berupa kemampuan untuk mempelajari, mengamati, dan membahas segala sesuatu yang terjadi baik berupa masalah ataupun fenomena dalam lingkungan tempat tinggal siswa tersebut.³⁸

Berdasarkan perspektif Islam ayat yang berkaitan dengan pembelajaran IPS terdapat dalam surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal” (Q.S Al-Hujurat, 49:13).³⁹

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah menciptakan manusia dari seorang laki-laki dan seorang perempuan. Tujuannya dari penciptaan bersuku-suku

³⁷ Mardianto, (2017), *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, hal. 48-51.

³⁸ Etin Solihatin, dkk, (2008), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 15.

³⁹ Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

agar manusia dapat saling mengenal satu sama lain untuk saling tolong menolong, bahu-membahu serta berbagai hal positif.⁴⁰

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPS di SD/MI

Tujuan dari pembelajaran IPS di SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan bekal pada siswa berupa pengetahuan sosial agar pandai menempatkan diri serta berinteraksi dengan masyarakat.
- 2) Melatih siswa agar percaya diri ketika berkomunikasi dengan teman sebaya maupun masyarakat tempat ia tinggal.
- 3) Memberikan bekal pada siswa berupa kesadaran memperhatikan bagian penting kehidupannya, yakni sikap mental positif serta keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup.
- 4) Memberikan bekal pada siswa berupa pengetahuan perkembangan IPS di masyarakat yang berkesinambungan dengan kemajuan zaman dan IPTEK.

5. Deskripsi Materi Sumber Daya Alam Di Indonesia

a. Pengertian Sumber Daya Alam (الموارد الطبيعية)

Sumber daya alam (الموارد الطبيعية) adalah segala sesuatu yang ada di alam fungsinya agar bisa digunakan manusia demi keberlangsungan hidupnya. Bumi ini mempunyai dua jenis sumber daya alam, yakni sumber daya alam bisa diperbaharui dan sumber daya alam tidak bisa diperbaharui.⁴¹

⁴⁰ Syaikh Muhammad bin Shalih asy-Syawi, (2003), *Tafsir an-Nafahat al-Makkiyyah*, Bandung: Ma'had Al-Imarat.

⁴¹ Sutoyo, Leo Agung, (2009), *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 (Untuk Kelas 4 SD/MI)*, Jakarta:Sahabat, hal. 47.

1) Sumber Daya Alam Dapat Diperbaharui

Apabila sumber daya alam ini bisa dikembangkan dan juga ditambah jumlahnya tanpa takut habis maka inilah yang disebut sumber daya alam dapat diperbaharui. Ketika sumber daya alam ini bisa dikembangkan maka secara otomatis dia akan terus bertumbuh dan bertambah banyak jumlahnya sehingga akan terus lestari. Salah satu contohnya adalah flora serta fauna, sedangkan yang lestari secara alami ini ada cahaya matahari, tanah, oksigen, dan juga air.

2) Sumber Daya Alam Tidak Dapat Diperbaharui

Apabila sumber daya alam ini tidak bisa dikembangkan maka dia tidak lestari dan lama-kelamaan sumber daya alam ini akan habis jika terus digunakan. Segala jenis barang tambang adalah sumber daya alam tidak dapat diperbaharui contohnya yakni, sumber energi dan barang untuk industri.

Sumber daya alam inilah yang menjadi penopang hidup manusia di bumi. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah Al-Mu'minun ayat 19-21:

فَأَنْشَأْنَا لَكُمْ بِهِ جَنَّاتٍ مِنْ نَخِيلٍ وَأَعْنَابٍ لَكُمْ فِيهَا فَوَاكِهُ كَثِيرَةٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ (١٩) وَشَجَرَةً
تَخْرُجُ مِنْ طُورٍ سَيِّئَةٍ تَنْبُتُ بِالذُّهْنِ وَصَبْغٍ لِلْأَكْلَيْنِ (٢٠) وَإِنَّ لَكُمْ فِي الْأَنْعَامِ لَعِبْرَةً
نُسْقِيكُمْ مِمَّا فِي بُطُونِهَا وَلَكُمْ فِيهَا مَنَافِعُ كَثِيرَةٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ (٢١)

Artinya: “Lalu dengan air itu, Kami tumbuhkan untuk kamu kebun-kebun kurma dan anggur; di dalam kebun-kebun itu kamu peroleh buah-buahan yang banyak dan sebahagian dari buah-buahan itu kamu makan. Dan pohon kayu keluar dari Thursina (pohon zaitun), menghasilkan minyak, dan pemakan makanan bagi orang-orang yang makan. Dan Sesungguhnya pada binatang-binatang ternak, benar-benar terdapat pelajaran penting bagi kamu, Kami memberi minum kamu dari air susu yang ada dalam perutnya, dan (juga) pada binatang-binatang ternak itu terdapat banyak faedah untuk kamu, dan sebagian daripadanya kamu makan” (Q.S Al-Mu'minun, 23:18-21).⁴²

⁴² Departemen Agama RI, (2014), *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.

Dalam ayat tersebut Allah SWT menjelaskan segala sesuatu Allah adakan di bumi ini tak satupun sia-sia karena semuanya mempunyai manfaat yang berbeda, yang bertujuan untuk mencukupkan kebutuhan makhluk hidup agar dapat hidup berdampingan dengan alam dan memanfaatkan segala kearifan ini dengan bijak dan tidak semena-mena.

b. Pengaruh Kondisi Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi

Adanya daerah dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai. Suhu udara yang bermacam-macam, seperti ada yang panas ada yang sejuk. Dapat memberikan pengaruh dalam kegiatan prekonomi penduduk karena pada dasarnya mata pencaharian ini dipengaruhi oleh sumber daya alam yang ada ditempat tersebut serta kebutuhan hidup masyarakat sekitar.

- 1) Dataran rendah, sebagian besar dialiri sungai, kesuburan tanahnya juga bagus. Kebanyakan penduduk desa berprofesi sebagai petani, berkebun dengan memanfaatkan tanah sebagai ladangnya, Sedangkan untuk kegiatan dagang dan industri banyak dijumpai di daerah perkotaan yang lebih padat penduduknya.
- 2) Dataran tinggi, cirri khasnya tanah yang berbukit-bukit, pada penduduk yang tinggal di desa mereka mata pencahariannya adalah berkebun. Kebanyakan menanam tanaman industry berupa coklat, teh, kopi, dan sebagainya. Ditambah lagi udaranya yang asri dan sejuk maka banyak penduduk yang membangun tempat peristirahatan untuk pengunjung yang ingin melepas lelah ketika jenuh bekerja di kota.
- 3) Daerah pantai, bagian yang dekat dengan laut. Rata-rata penduduk desa pinggir pantai bekerja sebagai nelayan dan tambak ikan. Biasanya

mereka mendirikan tambak tidak jauh dari pinggir pantai. Sebagian menjadi petani garam dan petani pada sawah pasang surut. Pada daerah pelabuhan biasanya mata pencaharian penduduk berhubungan erat dengan perkapalan kawasan industry serta perdagangan.

B. Kerangka Fikir

Belajar merupakan kegiatan yang tujuannya agar individu ini mendapatkan pengetahuan dan perubahan sikap. Hasil belajar adalah tolak ukur yang dijadikan sebagai dasar penentu berhasil atau tidaknya individu dalam proses pembelajaran yang telah ia terima, yang dinyatakan dalam bentuk angka.

Pada saat ini model pembelajaran yang kebanyakan dipilih oleh guru IPS masih bersifat *teacher centered* yakni dari awal sampai pada akhir pembelajaran proses transfer ilmu yang dilakukan guru adalah dengan ceramah saja. Sehingga siswa cenderung bosan dan tidak fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Agar masalah ini teratasi salah satu caranya adalah guru memvariasikan model pembelajaran agar beragam serta dipadukan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa lebih termotivasi dalam kegiatan belajar di kelas sehingga pembelajaran dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa.

Model pembelajaran yang dibuat sebagai alternatif dalam peningkatan hasil belajar IPS adalah menggunakan model *Collaborative Teamwork Learning*. Model ini menjadikan siswa lebih terbiasa bekerja sama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan masalah. Setiap anggota dalam tim bertukar informasi, pemahaman, pendapat, kemampuan, dan keterampilannya sehingga setiap anggota memahami materi yang sedang dibahas.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang memiliki keterikatan serta relevan dengan kajian berdasarkan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Tiara Novi Anggi, 2017. Dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa”. Hasil dari skripsinya menjelaskan bahwa adanya pengaruh signifikan pada pembelajaran model *collaborative teamwork learning* terhadap keterampilan proses sains siswa pada tipe kepribadian sanguinis, koleris, melankolis, dan phlegmatic, ditunjukkan dengan nilai sig sebesar 0,03.⁴³
2. Raihanah, 2018. Dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Collaborative Teamwork Learning* pada Materi Hidrokarbon di kelas X-3 SMAN 12 Banjarmasin”. Subjek penelitian adalah siswa kelas X 3 SMA Negeri 12 Banjarmasin berjumlah 28 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 68,56 (kurang) dan 81,03 (cukup baik) pada siklus II. Afektif siswa meningkat dari 9,02 (cukup baik) pada siklus I menjadi 10,48 (baik) pada siklus II, serta respon positif diberikan oleh siswa terhadap pembelajaran dengan *collaborative teamwork learning* pada materi hidrokarbon.⁴⁴

⁴³ Tiara Novi Anggi, (2017), *Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Teamwork Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa*, Bandar Lampung: Universitas Lampung.

⁴⁴ Raihanah. dkk, (2018), *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Collaborative Teamwork Learning pada materi Hidrokarbon di Kelas X 3 SMA Negeri 12 Banjarmasin*, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.9, No.1, Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

3. Laksmi, 2014. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (*Bran Based Learning*) Berbantuan Media Teka-teki silang Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus 1 Gusti Ngurahrai Jelantik Denpasar”. Jumlah keseluruhan populasi adalah adalah 403 siswa, sedangkan jumlah sampel adalah 73 siswa. Dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hit} = 7,825$ sedangkan $t_{tab} = 2,000$ dan $M1 = 78,23$ sedangkan $M2 = 71,97$. Jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh dalam hasil belajar siswa yang melaksanakan pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*) dibantu media teka-teki silang dengan siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional.⁴⁵
4. Rachmad Indra Setiawan, 2019, Berjudul “Pengaruh Media Teka- Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya”. Penelitian ini memperlihatkan nilai t -hitung $11,222 >$ nilai t -tabel $2,000$ dan signifikan (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. Artinya diperoleh perbedaan signifikan dalam hasil belajar yakni kelompok eksperimen (pembelajaran dengan media teka-teki silang) dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS.⁴⁶

⁴⁵ Laksmi. dkk, (2014), *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I*, Jurnal PGSD, Vol.2, No.1, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

⁴⁶ Rachmad Indra Setiawan, (2019), *Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*, Jurnal PGSD, Vol.7, No.1, Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis penelitian yakni dengan menerapkan model pembelajaran *collaborative teamwork learning* berbantu media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan.

Hipotesis yang peneliti ajukan dalam proposal ini adalah:

Ha :Terdapat pengaruh model pembelajaran *collaborative teamwork learning* berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidmpuan.

Ho :Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *collaborative teamwork learning* berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidmpuan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 200112 Padangsidempuan bertempat di Jalan Ompu Napotar, No. 24, Kelurahan Panyanggar, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan. Penelitian dilaksanakan saat semester genap bulan Februari-Maret tahun ajaran 2019/2020.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen desainnya adalah *Quasy Eksperimen*. Pendekatan kuantitatif berdasar pada filsafat positivisme logikal (*logical positivism*) yakni proses pengerjaannya berkaitan dengan logika, kebenaran, hukum-hukum, dan juga prediksi dengan aturan-aturan yang ketat. Pelaksanaan dari penelitian ditujukan untuk menguji teori terkait dengan hubungan antar variabel serta mencari generalisasi difungsikan untuk memprediksi (untuk meramalkan suatu gejala).⁴⁷

Penelitian eksperimen adalah metode sistematis yang menjadikan adanya hubungan fenomena sebab akibat. Inti dari model penelitian yang memakai pendekatan kuantitatif adalah penelitian eksperimen. Peneliti disini akan mengelompokkan subjek ataupun objek yang diteliti kedalam dua kelompok, yakni kelompok *treatment* tempat menerapkan perlakuan selanjutnya kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan.⁴⁸

Penelitian Quasy Eksperimen bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh dari penerapan perlakuan kepada kelas eksperimen. Penelitian ini

⁴⁷ Salim, Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*, Jakarta: Kencana, hal. 22-23.

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 55-56.

mengambil dua kelas. Kelas IVA kelompok eksperimen selaku subjek yang akan menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* dan kelas IVB kelompok kontrol yang menerapkan model konvensional yakni model yang biasa digunakan guru saat mengajar dikelas yang diteliti. Materi yang diajarkan di kelas eksperimen dan kontrol tidak dibedakan. Fungsinya adalah agar pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* untuk mengambil data hasil belajar IPS siswa yang didapat saat penelitian nanti lebih valid karena membahas topik yang sama. Skema desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Model Pembelajaran		
Hasil Belajar	Model <i>Collaborative Teamwork Learning</i> (CTL) berbantu media <i>Crossword Puzzle</i>	Model Konvensional berbantu media <i>Crossword Puzzle</i>
Hasil Belajar IPS (O)	X ₁ O	X ₂ O

X₁O = Hasil belajar IPS yang menggunakan model *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle*

X₂O = Hasil belajar IPS yang menggunakan model Konvensional berbantu media *Crossword Puzzle*

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan dari subjek ataupun objek yang akan diteliti merupakan arti dari populasi. Populasi bisa peristiwa, benda, manusia, objek tertentu, hewan, tumbuhan, dan lain sebagainya. Penelitian ini memakai seluruh siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 60 siswa terdiri dari dua kelas. Penjelasan bisa dilihat pada tabel dibawah ini:⁴⁹

Tabel 3.2 Populasi

Kelas	Jumlah siswa
Kelas IV A	30
Kelas IV B	30
Jumlah	60

2. Sampel

Sebagian dari suatu yang luas, khusus dipilih untuk mewakili dari hal secara keseluruhan adalah arti dari sampel. Pemilihannya bisa menggunakan beberapa cara supaya peneliti dapat melihat ciri khas dari total populasi. Teknik total sampling adalah teknik yang peneliti pilih untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. Karena teknik ini memakai seluruh populasi untuk digunakan sebagai sampel penelitian.⁵⁰

Tabel 3.3 Sampel

Kelas	Jumlah siswa
IVA	30

⁴⁹ Muhammad Arif Hidayat, (2018), *The Statistics of Education*, Medan: Perdana Publishing, hal. 28.

⁵⁰ *Ibid.*

IVB	30
Jumlah	60

C. Defenisi Operasional

Variabel yang diteliti disebut defenisi operasional. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel Bebas : Model *Collaborative Teamwork Learning*

Variabel terikat : Tes hasil belajar IPS siswa.

Penelitian ini berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020”.

Istilah-istilah yang memerlukan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*

Model pembelajaran *collaborative teamwork learning* ialah memfasilitasi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif yang mana siswa bekerja bersama-sama menyelesaikan persoalan saat proses KBM berlangsung. Proses kegiatan belajar mengajar siswa bekerjasama dengan setiap anggota timnya untuk menyelesaikan suatu masalah yang telah diberikan. Proses kerjasama tersebut melibatkan setiap anggota tim untuk saling berbagi pengetahuan karena setiap anggota bertanggung jawab tpada hasil belajar dari tim maupun individu.

2. Media pembelajaran *Crossword Puzzle*

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan media yang mengasah otak anak. Pembelajaran menjadi lebih aktif apabila menggunakan media teka-teki silang karena media ini memicu keterlibatan langsung siswa dalam penyelesaian masalah saat pembelajaran berlangsung. Jadi suasana belajar menjadi hangat dan

semua siswa bergerak dan mencari informasi sebanyak-banyaknya agar bisa menyelesaikannya sehingga siswa tidak hanya duduk dan menunggu informasi dari guru. Hasilnya pemahaman siswa mengenai materi menjadi maksimal.

3. Hasil Belajar Siswa

Proses terjadinya perubahan kemampuan intelektual kemampuan minat atau emosi dan kemampuan psikomotorik pada peserta didik merupakan pengertian dari hasil belajar. Peneliti dalam mengukur hasil pembelajaran siswa menggunakan alat berupa instrumen tes. Ketika mengadakan pengumpulan data penelitian peneliti memakai jenis tes objektif berupa pilihan berganda sebanyak 20 butir alternatif jawaban yang digunakan ada empat yaitu a, b, c, dan d.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu cara bisa dilaksanakan agar dapat melihat kemampuan siswa pada pelajaran IPS adalah dengan mengadakan tes. Tes ini bisa dengan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya bisa dijadikan sebagai alat ukur untuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan bakat dari sampel yang diteliti. Setiap butir dari soal yang diujikan akan mewakili satu variabel yang akan diukur.⁵¹

Peneliti menjadikan tes pilihan berganda dalam pengumpulan data di lapangan. Soal berupa pilihan berganda ini dilengkapi empat pilihan jawaban yakni a, b, c, dan d jumlah seluruhnya adalah 20 butir. Setiap butir soalnya disusun berdasarkan empat tingkatan kognitif berdasar pada taksonomi Bloom

⁵¹ Salim, Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*, Jakarta: Kencana, hal. 83-84.

yakni aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), aspek penerapan (C3), dan aspek analisis (C4.) Materi soal tersebut adalah pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia. Apabila instrumen telah valid dan reliable maka instrumen tersebut sudah bisa digunakan dan dapat dikatakan baik. Maka sangat penting dilakukan proses validasi instrumen agar dapat dipastikan jika instrument yang dipakai tepat dalam pengukurannya di lapangan.

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Pre-test dan Post-test Hasil Belajar IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	Mengidentifikasi karakteristik pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	1. Menelaah perbedaan sumber daya alam berdasarkan jenisnya.	C1	23, 20	2
		2. Memberikan penjelasan contoh sumber daya alam berdasarkan jenisnya.	C1	2, 13	2
			C4	3	1
		3. Menguraikan manfaat sumber daya alam.	C1	30	1
			C2	8	1
			C4	14, 16	2
2.	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik pemanfaatan	1. Menyimpulkan sikap yang menjaga kelestarian	C1	15, 28	2
			C2	18	1
			C3	21	1
			C4	22, 27	2

sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	sumber daya alam.				
	2. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat.	C1	4	1	
		C4	9	1	
	3. Membedakan kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya	C1	24	1	
		C4	12	1	

1. Validitas Tes

Apabila alat ukur yang digunakan dalam penelitian telah tepat mengukur apa yang hendak diukur maka instrument tersebut bisa dikatakan valid. Pengujian validitas soal dilakukan dengan cara soal tersebut dicek oleh dosen ahli yang linear dengan mata pelajaran yang diteliti. Kemudian mengujikan soal tersebut kepada siswa yang satu tingkat berada diatas kelas yang menjadi sampel penelitian. Penghitungan kolerasi antara nilai perbutir dengan nilai total menggunakan rumus “*product moment*” adalah cara yang peneliti lakukan untuk mengukur validitas butir. Rumus “*product moment*” dari Pearson adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X^2)\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Dimana:

- n = Jumlah peserta dalam tes
 X = Validitas yang dicari pada hasil tes IPS
 Y = total skor siswa
 rxy = Koefisien validitas tes

Dengan syaratnya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ taraf signifikansinya 0,05 maka validlah soal tersebut. Sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tidak validlah soal tersebut. Perlu digaris bawahi bahwa Indeks korelasi nilai maksimalnya adalah 1,00 nilai ini tidak pernah lebih.⁵²

2. Reliabilitas Tes

Apabila instrumen dalam pengukurannya menunjukkan hasil yang konsisten maka bisa dikatakan bahwa instrumen itu reliabel. Instrumen yang reliabel tidak membuat siswa terfokus dalam pemilihan jawaban tertentu atau tendensius. Apabila instrumen sudah reliabel maka data dari perhitungannya sudah bisa digunakan karena kebenarannya sudah teruji. Rumus Kuder Richardson peneliti pilih untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini.⁵³

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{pq} \right)$$

.Keterangan.:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
 n = jumlah soal yang diujikan
 p = total subjek yang benar ketika menjawab suatu butir soal
 q = 1-p
 S^2 = Varian skor total

⁵² Syahrums, Salim, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 160.

⁵³ Salim, Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*, Jakarta: Kencana, hal. 91-92.

Ketentuannya adalah apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0.05, reliabel alat ukur itu. Begitu juga sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ tidak reliabel alat ukur itu.

Tabel 3.5 Tingkat Reliabilitas Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Terlalu rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Terlalu tinggi

Rumus yang dipakai peneliti untuk mengukur varians total adalah dibawah ini:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Varians total

N = Banyaknya soal

$\sum X$ = nilai total seluruh item

3. Tingkat Kesukaran

Perhitungan besar tidaknya indeks kesukaran tiap butir dari soal yang diujikan disebut dengan tingkat kesukaran. Apabila indeks kesukarannya itu tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah maka dapat disimpulkan bahwa itulah indeks kesukaran yang baik. Peneliti dalam mengukur tingkat kesukaran memakai rumus berikut:

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

Dimana:

P = Indeks Kesukaran

B = jumlah penjawab

T = jumlah peserta tes

Ketentuan yang dijadikan dasar yakni soal dikatakan semakin sukar apabila hasil indeks yang didapat semakin kecil. Sedangkan soal tersebut dikatakan semakin mudah apabila hasil indeks yang didapat semakin besar. Agar lebih paham dan jelas perhatikanlah tabel dibawah:

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukan Soal

Besar P	Interprestasi
$P < 0,20$	Sukar
$0,2 \leq P \leq 0,80$	Sedang
$P < 0,80$	Mudah

4. Daya Pembeda Soal

Kemampuan soal dalam membedakan siswa dengan tingkat intelektual yang tinggi dan rendah dinamakan daya pembeda soal. Penentuan dari daya beda (DP) yakni skor siswa terlebih dahulu disusun mulai dari tertinggi sampai skor terendah. Lalu dilakukan pemilihan kelompok atas berdasar pada pengambilan 50% skor teratas dan untuk kelompok bawah diambil dari 50% skor bawah. Penentuan daya pembeda bisa menggunakan rumus berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Dimana:

JA = Jumlah kelompok atas

JB = Jumlah kelompok bawah

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda

No	Indeks.Daya.Beda	Klasifikasi
1.	0,00 - 0,20	Jelek
2.	0,20 - 0,40	Cukup
3.	0,40 - 0,70	Baik
4.	0,70 - 1,00	Baik Sekali

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data lapangan pada penelitian memanfaatkan teknik observasi, tes hasil belajar, serta pengambilan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan mengamati secara menyeluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dan perubahan yang terjadi dari awal sampai akhir dari pelaksanaan tindakan disebut observasi . Hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui kesesuaian antara tindakan dengan rencana telah dibuat serta mengecek sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat mengarahkan sampel untuk berubah sesuai dengan tujuan dalam penelitian.

2. Tes

Tes sebagai alat yang digunakan dalam pengukuran kemampuan, pencapaian atau prestasi. Salim berpendapat bahwa cara yang digunakan dalam pengumpulan data secara objektif merupakan pengertian dari teknik pengumpulan data.⁵⁴

Pengumpulan data diambil dari tes hasil belajar IPS siswa yang memakai materi pemanfaatan sumber daya di Indonesia yang diberikan setelah seluruh proses belajar berlangsung. Alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan

⁵⁴ Salim. 2019. *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*. Jakarta: Kencana, hal. 97.

datanya adalah memberikan soal pilihan berganda sebanyak 20 butir yang dilengkapi dengan empat pilihan jawaban pada *pre-test* dan *post-test* yang dibuat oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Pencarian data pendukung variabel biasanya berbentuk catatan, transkrip, buku, majalah, Koran dan sejenisnya disebut dokumentasi. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk mengetahui nama-nama siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidimpuan, serta hasil belajar IPS siswa kelas IV. Dokumentasi juga dilakukan untuk memperoleh data berupa visi dan misi, jumlah siswa serta jumlah pendidik di SDN 200112 Padangsidimpuan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif dan analisis inferensial ialah teknik yang peneliti pakai dalam menganalisis data dari penelitian ini. Data disajikan menggunakan tabel, frekuensi histogram, rata-rata, simpangan baku serta dokumentasi adalah bagian dari analisis deskriptif. Sedangkan untuk analisis inferensial peneliti mengadakan pengujian normalitas, homogenitas, serta pengujian hipotesis. Teknik analisis peneliti dalam pengujian hipotesis adalah menggunakan Uji-t. Ada beberapa tahapan yang harus dilengkapi sebelum melakukan uji-t, tahapan itu adalah berikut:

1. Menentukan Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku

- a. Rumus yang peneliti gunakan dalam penghitungan rata-rata skor siswa adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

b. Untuk menentukan simpangan baku digunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Dimana:

$(X_i - \bar{X})^2$ = simpangan kuadrat

X_i = nilai siswa

N = jumlah sampel

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas fungsinya memastikan yang menjadi sampel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Peneliti menggunakan *Liliefors* dalam pelaksanaan uji normalitas data penelitian. Perhitungan diawali dengan menentukan taraf signifikansi, yakni 5% (0,05). Pengajuan hipotesisnya adalah berikut ini:

H_a : Sampel berdistribusi normal

H_0 : Sampel tidak berdistribusi normal

Kriterianya adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ H_a diterima dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ H_0 diterima Langkah-langkah pengujiannya, yakni:⁵⁵

- Mengitung bilangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Dengan:

X_i = Nilai yang diperoleh

\bar{X} = Nilai rata-rata

s = standar deviasi

⁵⁵ Muhammad Arif Hidayat, (2018), *The Statistics of Education*, Medan: Perdana Publishing, hal. 74-75.

- Penghitungan peluang $S(z_i)$
- Penghitungan selisih $F(z_i) - S(z_i)$, dan harga mutlak nya.
- Mengambil L_0 , harga paling besar diantara harga mutlak.

3. Uji Homogenitas

Apabila saat uji normalitas data memperlihatkan hasilnya berdistribusi normal, Melakukan uji homogenitas adalah langkah selanjutnya. Uji homogenitas berfungsi memastikan apakah sampel ini berasal dari varians yang sama. Untuk pengujian homogenitas peneliti memakai rumus Fisher sebagai berikut:⁵⁶

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Sama dengan

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Dimana:

$$s^2 = \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}$$

Nilai F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang didapat melalui data distribusi. Kriterianya yakni F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dk penyebutnya $n-1$ dan dk pembilangnya = $n-1$.

Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variansi homogen. Namun saat $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau variansi tidak homogen.

⁵⁶ Muhammad Arif Hidayat, (2018), *The Statistics of Education*, Medan: Perdana Publishing, hal. 77-78.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas telah rampung dengan hasil pengukurannya menunjukkan data berdistribusi normal serta homogen. Berikutnya adalah pengujian hipotesis memakai Uji-t. Tujuannya adalah menguji perbedaan rata-rata dua kelompok atau sampel. Jadi pada intinya pelaksanaan uji ini adalah melihat perbedaan rata-rata dua kelompok yang dibandingkan yang penjelasan singkatnya sebagai pengujian hipotesis nol.⁵⁷

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right)\left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

dengan:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S^{21} + (n_2 - 1)S^{22}}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Yakni:

- t = harga t perhitungan
- x₁ = skor rata-rata kelas eksperimen
- x₂ = skor rata-rata kelas kontrol
- n₁ = jumlah sampel kelas eksperimen
- n₂ = jumlah sampel kelas kontrol
- S₁ = simpangan baku nilai siswa kelas eksperimen
- S₂ = simpangan baku nilai siswa kelas kontrol
- S²¹ = varians kelas eksperimen
- S²² = varians kelas kontrol

⁵⁷ *Ibid.*, hal. 99.

Pengambilan kesimpulan dilihat dari $dk=(n_1+n_2-2)$ yang mana taraf signifikansinya pada 't' 5% didapat dari hasil perhitungan, ketentuan yang digunakan adalah:

- a. Jika $t_{tabel} < t_{hitung}$, artinya H_0 diterima tolak H_a .
- b. Jika $t_{tabel} > t_{hitung}$, artinya H_0 ditolak terima H_a .

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum pemberian perlakuan siswa kelas eksperimen pada awal pertemuan diberikan *pre test* sebanyak 20 soal pilihan berganda agar dapat melihat gambaran pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Skala pengukuran dalam penelitian ini adalah 100. Kemudian kelas eksperimen diajarkan materi sumber daya alam Indonesia menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle* selama beberapa pertemuan yang mana, dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa belajar secara kolaboratif yakni bekerjasama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah. Proses kerjasama tersebut melibatkan setiap anggota tim untuk bersama-sama menyelesaikan masalah, saling bertukar ide dan merasa bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok dan individu. Setelah rampungnya pemberian perlakuan *post test* berupa 20 soal pilihan berganda diberikan untuk dikerjakan siswa. Pemberian *post test* bertujuan melihat progres hasil belajar siswa pasca pemberlakuan diterapkannya model, skala penilaiannya adalah 100. Agar lebih informasi lebih jelas, berikut ini peneliti menyajikan tabel nilai, yakni:

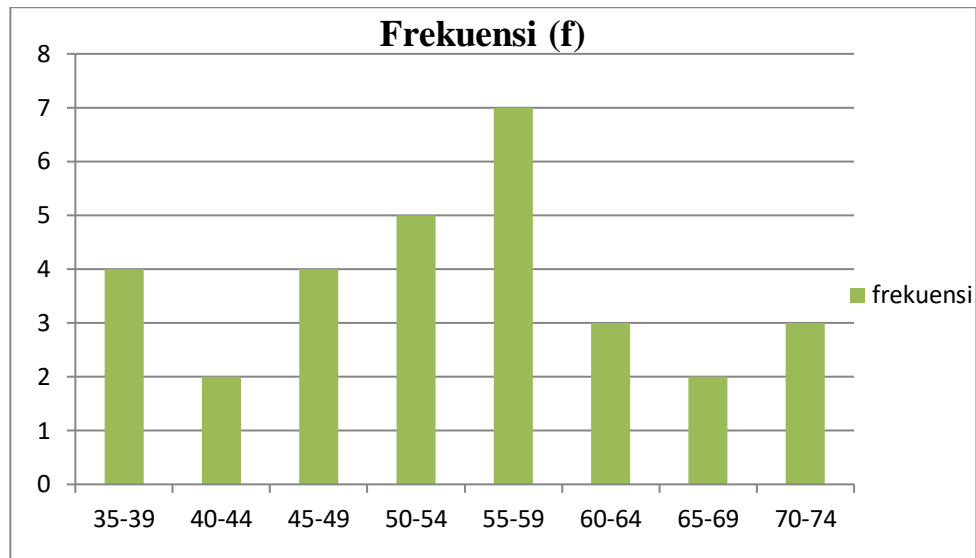
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen	
	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	30	30
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1555	2410
Rata-Rata	52	80
Varians	111,18	49,89
Standar Deviasi	10,54	7,06
Nilai Maks	70	90
Nilai Min	35	65

Berdasarkan tabel ini bisa dilihat bahwa rata-rata nilai dari pre test siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 52 standar deviasinya sebesar 10,54 pasca diajarkannya materi menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* didapatkan rata-rata *post test* sebesar 80 standar deviasinya yakni 7,06. Tabulasi hasil *pre test* dan *post test* kelas IVA peneliti sajikan pada lampiran 5.

Histogram dibawah ini akan menampilkan data distribusi frekuensi nilai *pre test* IPS siswa, yakni:

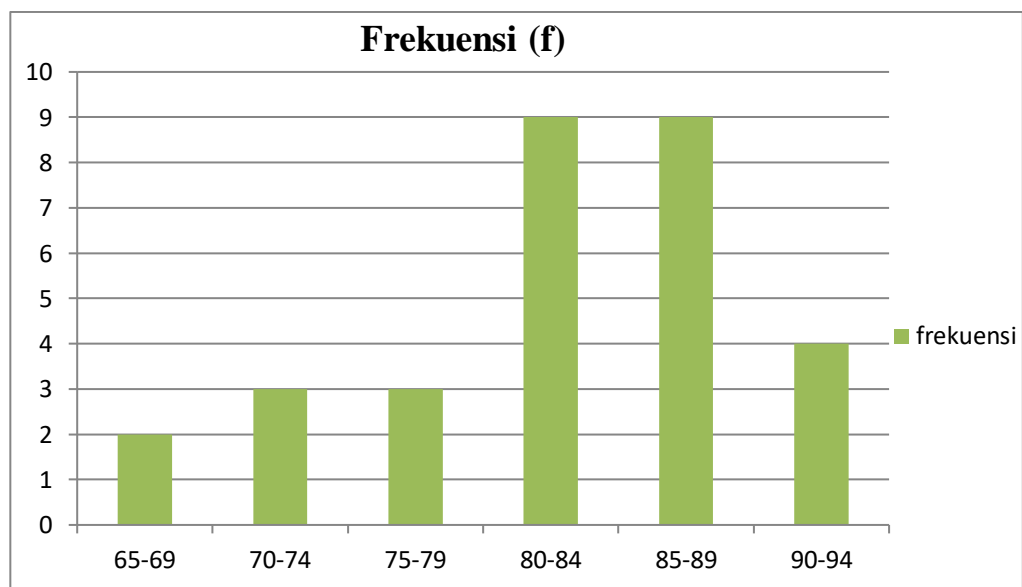
Gambar 1 Histogram Nilai *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen



Histogram diatas menampilkan bahwa simpangan baku berada di interval ke-4, yakni terdapat 5 siswa. Kemudian ada 10 siswa mendapatkan nilai rata-rata dibawah standar, lalu sisanya berhasil mendapat nilai rata-rata diatas standar yakni berjumlah 15 siswa.

Histogram dibawah ini akan menampilkan data distribusi frekuensi nilai *post test* IPS siswa kelas eksperimen, yakni:

Gambar 2 Histogram Nilai *Pos Test* Siswa Kelas Eksperimen



Histogram diatas memaparkan bahwa interval ke-4 ialah nilai rata-rata yakni terdapat 9 orang siswa. Selanjutnya ada 8 siswa yang nilainya dibawah rata-rata dan sisanya memperoleh nilai diatas rata-rata yakni 13 orang siswa.

2. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas kontrol pada awal pertemuan diarahkan untuk mengerjakan *pre test* berupa 20 soal pilihan berganda agar peneliti dapat melihat gambaran pengakuan awal siswa. Skala perhitungan tesnya ialah 100. Selanjutnya diberikan pengajaran dengan memakai model konvensional pada materi sumber daya alam di Indonesia selama beberapa pertemuan yang mana, dalam proses pengajaran guru mengajar secara langsung dengan metode ceramah (*teacher center*), guru memberikan penjelasan materi pelajaran kemudian siswa diarahkan agar mendengarkan dan memahami penjelasan yang disampaikan. Setelah perlakuan sudah rampung di akhir pertemuan siswa diarahkan mengerjakan *post test* pilihan berganda sebanyak 20 fungsinya agar mengetahui perbedaan hasil belajar setelah pemberlakuan treatment, dan 100 masih menjadi skala dalam penelitian ini. Agar informasi lebih jelas peneliti melampirkan tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

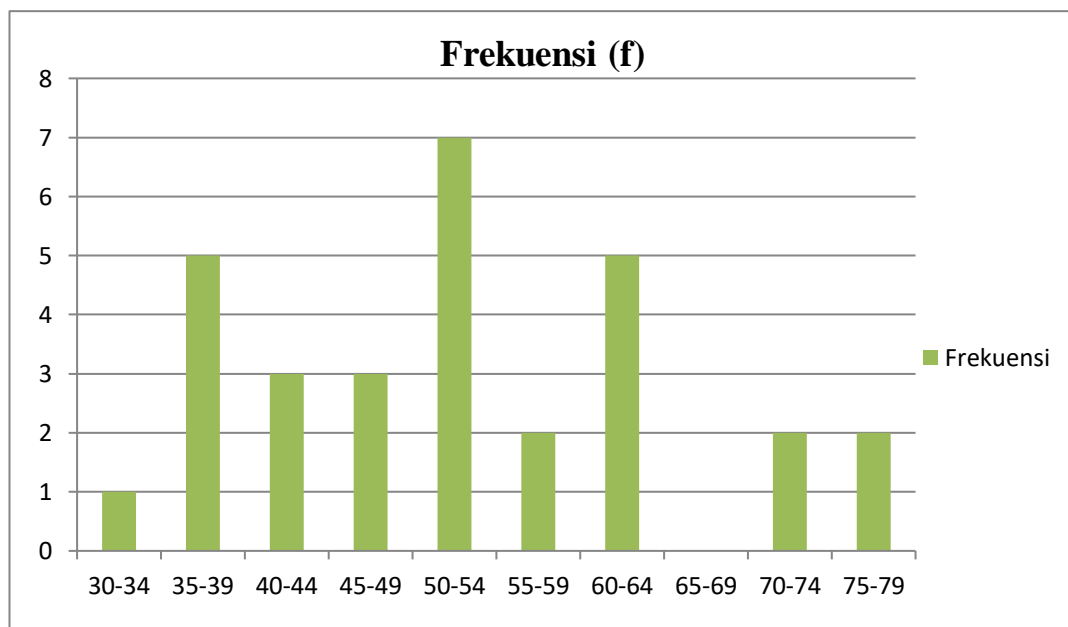
Statistik	Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	30	30
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1510	2235
Rata-Rata	50	75

Varians	155,06	62,67
Standar Deviasi	12,45	7,92
Nilai Maks	75	95
Nilai Min	35	65

Berdasarkan pada tabel diketahui nilai rata-rata dari siswa kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran adalah 50 standar deviasinya 12,45. Pasca penerapan model *konvensional* berbantu media *crossword puzzle* diperoleh rata-rata nilai *post test* 75 dengan standar deviasinya 7,92. Tabulasi nilai *pre test* dan *post test* peneliti sajikan pada lampiran 6.

Agar lebih jelas nilai *pre test* IPS siswa kelas kontrol akan dipaparkan pada histogram berikut:

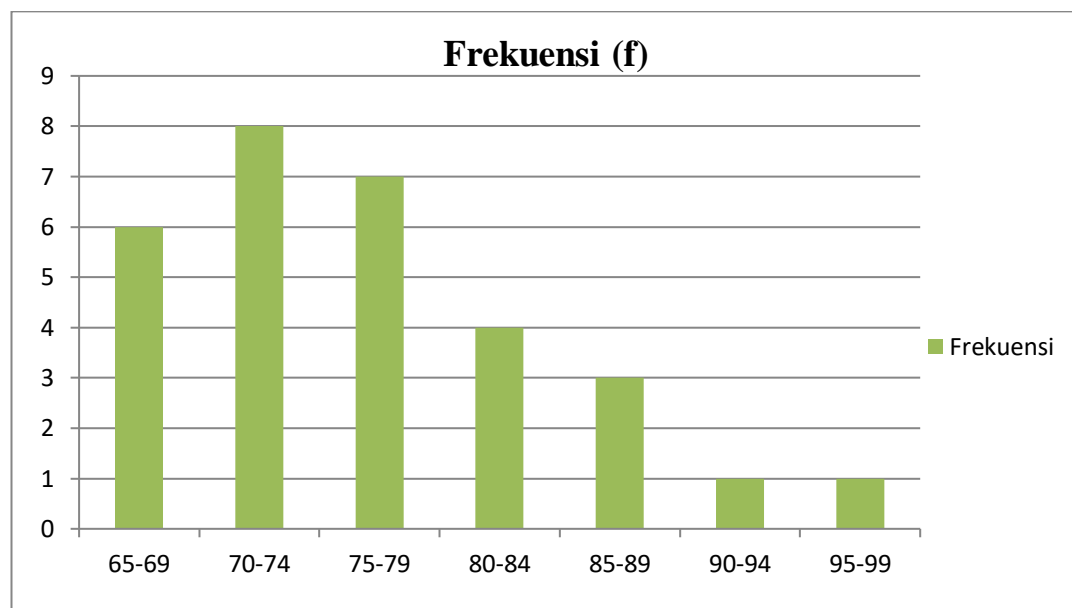
Gambar 3 Histogram Nilai *Pre Test* Siswa Kelas Kontrol



Histogram ini menjelaskan rata-rata nilai siswa berada pada interval ke-5 jumlahnya ada 7 siswa. Selanjutnya siswa yang nilainya kurang dari rata-rata ada 12 orang, sisanya memperoleh nilai melebihi rata-rata yakni ada 11 orang siswa.

Agar lebih jelas nilai *post test* IPS siswa juga dipaparkan melalui histogram berikut:

Gambar 4 Histogram Nilai *Post Test* Siswa Kelas Kontrol



Histogram diatas menjelaskan nilai rata-rata siswa letaknya ialah interval ke-3 yang didalamnya terdapat 7 siswa. Selanjutnya siswa yang nilainya dibawah rata-rata ada 14 orang dan sisanya mendapatkan nilai melebihi rata-rata yakni ada 9 orang siswa.

B. Uji Persyaratan Analisis Data Instrumen Tes

Pada proses analisis data instrument tes, peneliti terlebih dahulu menyiapkan 30 soal dalam bentuk pilihan berganda yang dilengkapi 4 alternatif jawaban pilihan yaitu a, b, c, dan d (Lampiran 1). Soal tersebut diperoleh peneliti dari buku guru dan siswa kelas IV SD/MI dan soal tersebut sudah berisi setiap

indikator pada materi sumber daya alam Indonesia yakni merupakan materi yang dipakai saat penelitian.

1. Validitas Tes

Sebelum digunakan menjadi instrument penelitian, instrumen tes hasil belajar pertama kali harus di validkan oleh dosen ahli. Dosen yang memvalidkan soal ini adalah Bapak Ismail, M.Si karena beliau merupakan dosen di Fakultas Ilmu Sosial yang linear dengan mata pelajaran yang akan saya teliti. Hasil dari validitas isi tersebut semua soal valid namun ada soal yang mendapat perbaikan dalam kalimatnya supaya mudah dimengerti oleh siswa. (Lampiran 2)

Selanjutnya soal tersebut didiuji cobakan terlebih dahulu kepada siswa kelas V karena mereka yang terlebih dahulu mempelajari materi yang terdapat dalam soal tersebut. Penentuan validitas tiap soal digunakan rumus *product moment* sehingga diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ Pada $N = 32$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sehingga diperoleh $r_{tabel} = 0,339$. Berdasarkan perhitungan 30 soal didapatkan soal valid yakni 20 soal valid serta soal tidak valid ada 10 (Lampiran 3). Adapun butir yang valid yaitu no 2, 3, 4, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30. Selanjutnya, 20 soal valid ini peneliti gunakan untuk instrumen saat *pre test* juga *post test*.

2. Reliabilitas Tes

Penentuan reliabilitas tiap soal sudah dinyatakan valid memakai rumus KR-21 sehingga diperoleh r_{hitung} yang akan dibandingkan dengan r_{tabel} sebesar 0,339. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir tes tersebut dinyatakan reliabel. Setelah diselesaikannya proses pengujian didapatkan hasil bahwa hasil pengujiannya

menunjukkan reliabilitasnya tinggi yakni r_{hitung} sebesar 0,816. Hasil reliabilitas tes ini terlihat dalam tabel analisis reliabilitas tes pada lampiran 4.

3. Tingkat Kesukaran

Tujuan dilaksanakannya analisis ini adalah memastikan bahwa butir tes yang digunakan memenuhi syarat atau tidak memenuhi syarat. Apabila nilai $0,20 \leq P \leq 0,80$ bisa disimpulkan sudah memenuhi syarat. Melalui perhitungan uji tingkat kesukaran tes, didapatlah hasilnya 20 soal memenuhi syarat untuk digunakan, hasil uji tingkat kesukaran ini terlihat dalam tabel lampiran 4.

4. Daya Pembeda

Pelaksanaan analisis ini berfungsi untuk memastikan apakah instrumen yang digunakan mampu mengelompokkan siswa pintar dan siswa tidak pintar. Berdasarkan perhitungan daya pembeda yang sudah dinyatakan valid terlebih dahulu di dapatkan 20 soal memenuhi syarat. Hasil analisis daya pembeda ini disajikan dalam tabel lampiran 4.

C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Data

Setelah pelaksanaan uji normalitas penelitian yakni hasil pembelajaran menggunakan model *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle* selesai dilakukan maka didapat nilai $L_{hitung} = 0,161$ dengan $n = 30$ taraf nyata $\alpha = 0,05$. kemudian L_{tabel} diambil melalui nilai kritis *Liliefors* $n = 30$ yakni $L_{tabel} = 0,121$. Pada intinya ditariklah kesimpulan bahwa H_a diterima. Jadi hasil belajar IPS siswa memakai model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle* berdistribusi normal. Penjelasannya disajikan pada tabel ini:

Tabel 4.3 Uji Normalitas Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle*

Yi	Fi	f _{kum}	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
65	2	2	-2.171	0.015	0.067	0.052
70	3	5	-1.463	0.072	0.167	0.095
75	3	8	-0.755	0.225	0.267	0.042
80	9	17	-0.047	0.481	0.567	0.085
85	9	26	0.661	0.746	0.867	0.121
90	4	30	1.369	0.914	1.000	0.086
Mean						80
Standar Deviasi (SD)						7,063
L ₀						0,121
L _{tabel}						0,161
Keterangan						Normal

Pada kelas kontrol diajarkan menggunakan model konvensional memperoleh hasil uji normalitas yakni, nilai $L_{hitung} = 0,148$ dengan $n = 30$ taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kemudian L_{tabel} diambil melalui nilai kritis *Liliefors* $n = 30$ yakni $L_{tabel} = 0,161$. Pada intinya ditariklah kesimpulan H_a diterima. Jadi data hasil belajar IPS siswa memakai model konvensional berdistribusi normal. Hasilnya disajikan pada tabel dibawah:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Kelas Kontrol Menggunakan Model Konvensional

Yi	Fi	f _{kum}	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
65	6	6	-1.200	0.115	0.200	0.085
70	7	13	-0.568	0.285	0.433	0.148
75	7	20	0.063	0.525	0.667	0.141
80	4	24	0.695	0.756	0.800	0.044
85	4	28	1.326	0.908	0.933	0.026
90	1	29	1.958	0.975	0.967	0.008
95	1	30	2.589	0.995	1.000	0.005
Mean						75
Standar Deviasi (SD)						7,917
L ₀						0,148
L _{tabel}						0,161
Keterangan						Normal

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah didapat dikemukakan data varians hasil belajar IPS dengan model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* adalah 49,89 lalu pada model konvensional peneliti mendapatkan perhitungan varians hasil belajarnya ialah 62,67. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa harga F hitungnya sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Homogenitas

Mean V1	Mean V2	Perbedaan Mean	SV1 Post- tes	SV2 Post- tes	Jumlah Sampel Varians Eksperimen (df1)	Jumlah Sampel Varians Kontrol (df2)	Batas Kritis	F _{tabel}
80,33	74,50	5,83	49.89	62.67	30-1= 29	30-1= 29	0.05	1.809

Melalui data tersebut dapatlah dilakukan perhitungan harga menggunakan rumus berikut:

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

$$F = \frac{62,67}{49,89}$$

$$F = 1,26$$

Keterangan:

S_1^2 :Varians Terbesar

S_2^2 :Varians Terkecil

$F_h < F_t$

$1,26 < 1,84$

Kriteria pengujian homogenitas varians yakni mengadakan perbandingan antara nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Cara dalam perhitungan F_{tabel} yakni melihat nilai kritik distribusi F yang dk pembilang = (30-1) serta dk penyebut = (30-1). Karena tidak terteraanya dk pembilang 29 dk penyebut 29 di tabel, jadi pengambilannya melalui dk pembilang dan dk penyebut paling dekat, yakni dk pembilang 30 dk

penyebut 30 taraf signifikansinya 0,05 sehingga nilai $F = 1,84$. Perhitungan ini memperoleh hasil nilai $F_h < F_t$ atau $1,26 < 1,84$ jadi ditariklah kesimpulan data kedua sampel yang digunakan dalam penelitian adalah homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Diterima atau ditolakny suatu hipotesis penelitian yang diajukan peneliti ditentukan melalui pengujian hipotesis. Sebagaimana dikemukakan bahwa:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *collaborative teamwork learning* berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidmpuan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *collaborative teamwork learning* berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 200112 Padangsidmpuan.

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar pada pelajaran IPS kelas IV SDN 200112 Padangsidimpuan yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* serta hasil belajar memakai model konvensional sudah berdistribusi normal serta homogen. Artinya sudah terpenuhi seluruh ketentuan agar pengujian hipotesis uji-t bisa dilakukan.

Pengujian hipotesis ini memakai uji-t dengan penjelasan dan pengerjaan menggunakan rumus dibawah ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* rata-rata (mean) = 80,33

dan varians = 49,89. Kemudian pembelajaran memakai model konvensional memperoleh rata-rata (*mean*) = 74,50 dan varians = 62,67.

Simpangan baku gabungan dicari dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{(30-1)49.89 + (30-1)62.67}{(30+30)-2}$$

$$S^2 = \frac{(30-1)49.89 + (30-1)62.67}{(30+30)-2}$$

$$S^2 = \frac{(29)49.89 + (29)62.67}{(60)-2}$$

$$S^2 = \frac{1446.81 + 1817.43}{58}$$

$$S^2 = \frac{3264.24}{58}$$

$$S^2 = 56.28$$

$$S = \sqrt{56.28}$$

$$S = 7.50$$

Jadi harga-t nya adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{80.33 - 74.50}{7.50 \sqrt{\left(\frac{1}{30}\right) \left(\frac{1}{30}\right)}}$$

$$t = \frac{5.83}{7.50 \sqrt{0.07}}$$

$$t = \frac{5.83}{1.98}$$

$$t = 2,94$$

$Dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ taraf signifikansinya 5%. Lalu nilai t-hitung kemudian dibandingkanlah menggunakan t-tabel. Hasilnya menunjukkan t-hitung > t-tabel yakni $2,94 > 1,67$. Sehingga kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan

model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* pada pelajaran IPS kelas IV SDN 200112 Padangsidempuan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen desainnya Quasy Eksperimen diterapkan pada SDN 200112 Padangsidempuan kelas IV tahun ajaran 2019/2020. Kelas IVA dijadikan kelas eksperimen lalu kelas IVB dijadikan kelas kontrol. Kelas ini mendapat penerapan yang berbeda namun materi yang dipakai sama yakni Sumber Daya Alam Indonesia. Penelitian ini berlangsung dari bulan Februari-Maret saat semester genap tahun ajaran 2019/2020. Setelah keluarnya surat penelitian dari kampus dan mendapat surat balasan dari kepala sekolah SDN 200112 Padangsidempuan (Lampiran 7). Lampiran 8 akan menyajikan rancangan proses pembelajaran yang peneliti gunakan selama proses belajar mengajar.

Hasil belajar menunjukkan bagaimana kontribusi/ tingkah laku siswa ketika memahami materi melalui individu maupun kelompok. Dimana semakin aktif siswa dalam memahami materi akan membawa efek yang baik pada meningkatnya hasil belajar siswa. Aktivitas yang mempunyai peran penentu hasil belajar siswa antara lain: fokus memahami penjelasan dan arahan guru, aktif dalam sesi tanya jawab khususnya pertanyaan teman atau guru, pertanggung jawaban individu, adanya timbal balik interaksi langsung, terampil berkomunikasi.

Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dengan berbantu media *Crossword Puzzle* diawali dengan memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa dalam timnya. Untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan

siswa akan berusaha menggali, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Setiap tim bertanggung jawab terhadap materi yang akan dibahas. Berdasar pada hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar diskusi. Hal ini mungkin karena siswa masih kurang mengerti pelaksanaan diskusi yang dilakukan. Sebagai solusi, guru membimbing siswa menjalani diskusi dan membantu siswa membahas materi yang diperoleh setiap tim. Guru mengasah keterampilan bekerjasama dan membagi ilmu keutamaan dan betapa perlunya bekerjasama atau berdiskusi dalam tim agar hasil belajar bisa dicapai secara sepenuhnya.

Model pembelajaran konvensional diawali dengan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Setiap siswa bertanggung jawab terhadap materi yang akan dibahas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sebagian siswa cenderung tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan guru, terbukti dari kurangnya keterlibatan mengajukan dan memberikan jawaban saat guru memberikan pertanyaan. Solusinya adalah guru membimbing pelatihan dengan memanggil beberapa siswa ke depan kelas untuk memperjelas apa yang guru sampaikan dengan bahasanya sendiri serta membimbing siswa apabila ada penjelasan yang salah agar kenaikan hasil belajar dapat dicapai.

Awalnya peneliti memberikan tes awal (*pre test*) pada kelas eksperimen juga kelas kontrol. Soal *pre test* ini jumlahnya 20 soal serta sudah layak karena terpenuhinya semua syarat mulai dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Tujuannya adalah memastikan pengetahuan awal siswa dan distribusi kenormalan. Kemudian peneliti menentukan kelas eksperimen diberi pembelajaran memakai model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media

Crossword Puzzle ialah IVA. Kelas kontrol yang memakai model pembelajaran konvensional ialah IVB. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak duabelas kali dan diakhiri dengan pemberian *post test* sebanyak 20 soal soal. Tujuannya adalah agar mengetahui sejauh mana kenaikan hasil belajar setelah dua kelas ini mendapatkan perlakuan.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen adalah 52 untuk rata-rata *pre test* kelas kontrol pencapaiannya ialah 50. Melalui *pre test* bisa disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa hanya selisih 2 saja.

Setelah diberikan treatment kepada dua kelas tersebut rata-rata nilai siswa saat KBM memakai model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* hasilnya lebih tinggi dibanding siswa yang menerima perlakuan memakai model pembelajaran konvensional.

Saat uji hipotesis dilakukan peneliti memperoleh simpulan bahwasanya model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* yang diterapkan pada kelas IV SDN 200112 Padangdimpunan benar mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, ditemukan beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti, yakni:

1. Bahasan IPS dalam penelitian ini hanya 1 tema yakni sumber daya alam di Indonesia. Maka bagi peneliti lain diharapkan untuk mengembangkan materi lainnya.

2. Kurang pahamnya siswa menjadikan diskusi saat pertemuan pertama dan menjadikan pemanfaatan waktu pembelajaran terkuras tetapi kurang jelas arah tujuan yang ingin diselesaikan.
3. Subjek penelitian hanya terfokus pada satu sekolah, yaitu salah satu SD di kota Padangsidimpuan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah rampungnya penelitian diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian, yakni:

1. Hasil belajar dari siswa di kelas kontrol (IVB) menerapkan model pembelajaran konvensional atau model ceramah yakni guru sebagai *teacher center* yakni mendemonstrasikan materi pembelajaran dan siswa ditugaskan untuk menyimak dan memahami penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung memperoleh nilai rata-rata 75 pada saat *post-tes*.
2. Hasil belajar dari siswa di kelas eksperimen (IVA) yang menerapkan model *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *crossword puzzle* yakni selama kegiatan mengajar dan belajar dilakukan siswa belajar secara kolaboratif yakni bekerjasama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah. Proses kerjasama tersebut melibatkan setiap anggota tim untuk bertukar informasi dan hasil belajar individu maupun tim menjadi tanggung jawab setiap anggota tim. Hasil belajar saat *post-tes* nilai rata-ratanya adalah 80.
3. Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV. Didasarkan pada nilai uji-t hasil perhitungan diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $2,94 > 1,67$ ($n=58$) taraf signifikansi yang menyatakan H_a diterima adalah 0,05 atau 5%. Jadi diperoleh kesimpulan

bahwa model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* mempunyai pengaruh signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020.

B. Implikasi Penelitian

Setelah rampungnya penelitian didapatkan implikasi dari hasil penelitian di SDN 200112 Padangsidempuan akan dipaparkan dibawah ini:

1. Implikasi Teoritis

Ternyata pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* lebih baik daripada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran konvensional. Melihat hasil tes, pembelajaran dengan model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* lebih baik daripada model konvensional. Karena model *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan menjamin keterlibatan total semua siswa karena dalam pembelajaran ini siswa diarahkan untuk memecahkan sebuah masalah dengan cara bekerjasama secara kolaboratif dalam sebuah tim sehingga para siswa dapat saling bertukar pendapat dan informasi.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan serta informasi yang dapat dijadikan guru sebagai dasar agar pemahaman siswa meningkat dalam proses belajar dikelas dengan memakai model pembelajaran berbantu media yang membuat proses belajar menjadi cair dan suasana menjadi sangat mendukung siswa untuk ambil peran dalam setiap kegiatan serta menumbuhkan rasa

kebersamaan siswa melalui proses bekerjasama dalam sebuah tim. Pembelajaran IPS memakai model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle* juga sekiranya bisa member jalan keluar serta alternatif bagi guru dalam peningkatan nilai hasil belajar IPS siswa dengan mempertimbangkan kesesuaian penggunaannya dengan materi yang akan dipelajari.

C. Saran-Saran

Seetelah penelitian ini dilakukan dan telah dipaparkan penejelasannya secara jelas pada bab-bab sebelumnya, peneliti menemukan beberapa celah untuk memberikan beberapa saran, yakni:

1. Guru diupayakan agar mengasah keterampilan yang dimiliki dibidang pepadupadankan penggunaan berbagai model pembelajaran serta penggunaan media sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan pembelajaran.
2. Siswa diupayakan agar memiliki kesadaran akan peran pentingnya dalam ketercapaian keberhasilan belajar IPS, sehingga tidak bersifat pasif saat kegiatan belajar dilakukan terutama setelah diterapkannya model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* berbantu media *Crossword Puzzle*.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan memperdalam kajian penelitiannya dengan cara memperluas sampel yang diteliti dan menambah variabelnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad-Dimasyqi, Al-Imam Abul Isma'il Ibnu Kasir. 2003. *Tafsir Ibnu Kasir; Juz 4 al-Hijr 2 S.D an-Nahl 128*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anggi, Tiara Novi. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Teamwork Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa*, Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Afandi, Muhammad. dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sahifa.
- Dimiyati, Johni. 2018. *Pembelajaran Terpadu Untuk TK/RA dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Adi. 2007. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka. 1985. *Tafsir Al-Azhar JUZU' XXVIII*. Jakarta: Pustaka Panjimas.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima.
- Hidayat, Muhammad Arif. 2018. *The Statistics of Education*. Medan: Perdana Publishing.
- Laksmi, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I*. Jurnal PGSD. Vol.2. No.1. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mardianto. 2017. *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Mardianto. 2018. *Teknik Pengelompokan Siswa*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurmawanti. 2018. *Evaluasi Pendidikan dalam Al-Qur'an*. Medan: Perdana Publishing.
- Pannen, Paulina. dkk. 2005. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI.

- Raihanah, dkk. 2018. *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Collaborative Teamwork Learning pada materi Hidrokarbon di Kelas X 3 SMA Negeri 12 Banjarmasin*. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains. Vol.9. No.1. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Rajasa, Sutan. 2000. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Karya Utama.
- Ramayulis. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Salim, Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, Rachmad Indra. 2019. *Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*. Jurnal PGSD. Vol.7. No.1. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Shihab, Quarisy. 2006. *Tafsir Al Misbah*. Yogyakarta: Lentera Hati.
- Silberman, Melvin. 2004 *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Jal Nusa Media.
- Solihatin, Etin. dkk. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. 2010. *Landasan Pendidikan Konsep & Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susilana, Rudi. dkk. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutoyo, Leo Agung. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 (Untuk Kelas 4 SD/MI)*. Jakarta: Sahabat.
- Syafaruddin. dkk. 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama.
- Syahrums, Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syaikh Muhammad bin Shalih asy-Syawi. 2003. *Tafsir an-Nafahat al-Makkiyyah*. Bandung: Ma'had Al-Imarat.
- Thabrani, Muhammad. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: AR-RUZZ.
- Yusnaldi, Eka. 2017. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan: FITK UINSU.
- Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.

Instrumen Soal (Sebelum Validasi)

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :Pemanfaatan Sumber Daya Alam di Indonesia

Petunjuk Pengisian:

- Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal!
 - Tulislah nama dan kelas terlebih dahulu pada lembar jawaban!
 - Kerjakanlah soal dibawah ini dengan cara menyilang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang menurut anda benar!
-

1. Sumber daya alam di bumi ada dua macam, yaitu sumber daya alam yang...
 - a. Mahal dan murah
 - b. Dapat diperbaharui dan tidak
 - c. Dapat diternak dan tidak
 - d. Dapat ditambang dan tidak
2. Hewan dan tumbuhan adalah contoh sumber daya alam yang ...
 - a. Bisa didapatkan dengan mudah
 - b. Dapat diperbaharui
 - c. Dapat dimusnahkan
 - d. Akan cepat habis
3. Berikut ini adalah hewan yang dapat dibudidayakan di tambak ...
 - a. Singa dan gajah
 - b. Kelinci dan jerapah
 - c. Hiu dan paus
 - d. Lele dan bandeng
4. Sebagian besar kegiatan ekonomi penduduk desa adalah ...
 - a. Perikanan
 - b. Pertanian
 - c. Perdagangan
 - d. Industri
5. Air merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui karena jumlahnya ...
 - a. Sangat terbatas
 - b. Sangat bervariasi
 - c. Sangat melimpah
 - d. Sangat unik
6. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah kekayaan alam yang akan habis jika ...
 - a. Dibiarkan
 - b. Dikembangkan
 - c. Dibudidayakan
 - d. Dipakai terus menerus

7. Di daerah pantai banyak penduduk yang berprofesi sebagai...
 - a. Nelayan
 - b. Petani
 - c. Peternak
 - d. Pegawai

8. Jati dan mahoni adalah sumber daya alam yang dimanfaatkan sebagai ...
 - a. Bahan makanan
 - b. Bahan obat-obatan
 - c. Sumber energi
 - d. Bahan bangunan

9. Kegiatan ekonomi berupa perindustrian banyak terdapat di wilayah...
 - a. Pedesaan
 - b. Pegunungan
 - c. Persawahan
 - d. Perkotaan

10. Upaya berikut yang tidak untuk menjaga kelestarian tanah adalah ...
 - a. Membuat lubang untuk resapan air hujan
 - b. Tidak mencegah terjadinya polusi tanah
 - c. Menanam pohon-pohon di tanah yang kosong
 - d. Memupuk tanah agar subur

11. Cara yang tidak berbahaya dalam memanfaatkan sumber daya alam di laut adalah ...
 - a. Menangkap ikan dengan menggunakan bom
 - b. Menggunakan racun untuk menangkap ikan
 - c. Menangkap ikan menggunakan pancing
 - d. Menangkap ikan dengan pukat harimau

12. Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah dataran tinggi yang paling cocok dengan kondisi tanahnya adalah ...
 - a. Pertanian
 - b. Perkebunan
 - c. Perikanan
 - d. Peternakan

13. Wilayah di Indonesia yang memiliki hutan yang paling luas yaitu ...
 - a. Kalimantan
 - b. Sulawesi
 - c. Jawa
 - d. Sumatra

14. Kilang minyak mengolah minyak bumi menjadi ...
 - a. Minyak goreng dan bahan bakar
 - b. Bahan bakar dan minyak pelumas
 - c. Minyak pelumas dan bahan bangunan
 - d. Bahan bangunan dan minyak goreng

15. Program kali bersih adalah upaya untuk menjaga kelestarian...
 - a. Ikan
 - b. Tanah
 - c. Hutan
 - d. Barang tambang

16. Sumber daya alam yang mendatangkan devisa paling besar bagi negara Indonesia adalah ...
 - a. Emas dan perak
 - b. Besi dan baja
 - c. Minyak dan gas bumi
 - d. Intan dan marmer

17. Rotan sebagai hasil hutan dapat dimanfaatkan untuk ...
 - a. Kebutuhan rumah tangga
 - b. Bahan baku mainan
 - c. Bahan anyaman
 - d. Bahan industri kerajinan

18. Menangkap ikan dengan bahan peledak dapat merusak lingkungan karena...
 - a. Bahan peledak mematikan ikan-ikan yang kecil
 - b. Bahan peledak menimbulkan bau tak sedap
 - c. Bahan peledak mengubah warna air
 - d. Bahan peledak mengubah kandungan air

19. Makanan yang berasal dari tumbuhan yaitu...
 - a. Tempe, tahu, kedelai
 - b. Semangka, sayuran, keju
 - c. Tahu, tempe, ikan
 - d. Susu, kedelai, tempe

20. Sumber daya alam adalah...
 - a. Segala sesuatu yang ada di hutan
 - b. Segala sesuatu yang ada di alam
 - c. Segala sesuatu yang ada di alam dan kita butuhkan
 - d. Segala sesuatu yang ada di rumah kita

21. Di bawah ini yang menunjukkan sikap memelihara lingkungan adalah ...
 - a. Menanami hutan yang gundul
 - b. Membuang sampah di sungai
 - c. Menebang pohon secara liar
 - d. Membuang limbah ke laut

22. Contoh sikap yang merusak hutan adalah ...
 - a. Tidak membakar hutan
 - b. Membuang sampah pada tempatnya
 - c. Menanami hutan yang gundul
 - d. Menebang pohon secara liar

23. Bahan alam yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut...
 - a. Sumber daya alam
 - b. Kekayaan alam
 - c. Sumber hidup
 - d. Alam sekitar

24. Daerah yang banyak dialiri sungai, tanahnya gambur, dan suhu udaranya panas adalah ...
 - a. Dataran rendah
 - b. Dataran tinggi
 - c. Tepi pantai
 - d. Dataran menengah

25. Bagian tumbuhan yang paling banyak dimanfaatkan untuk membuat peralatan rumah tangga adalah...
 - a. Dahan
 - b. Daun
 - c. Akar
 - d. Batang

26. Pernyataan berikut ini yang tidak benar adalah...
 - a. Tembikar berasal dari tanah liat
 - b. Solar berasal dari minyak bumi
 - c. Minyak bumi berasal dari fosil hewan
 - d. Batubara berasal dari minyak bumi

27. Berikut ini akibat penggundulan hutan adalah ...
 - a. Pencemaran udara
 - b. Longsor
 - c. Erosi tanah
 - d. Banjir

28. Reboisasi memiliki arti ...
 - a. Pelestarian air sungai
 - b. Pelestarian terumbu karang
 - c. Penanaman kembali pohon-pohon
 - d. Pemupukan tanah pertanian

29. Rotan dijadikan kursi, tanah liat dijadikan vas bunga. Kegiatan ekonomi ini termasuk dalam ...
 - a. Kegiatan kerajinan
 - b. Kegiatan pertanian
 - c. Kegiatan perdagangan
 - d. Kegiatan perindustrian

30. Pengolahan minyak mentah menjadi beberapa campuran produk dinamakan...
 - a. Pengeboran
 - b. Pemanasan
 - c. Penambangan
 - d. Penyulingan

Kunci Jawaban**Instrumen Tes (Sebelum Validasi)**

1.	B
2.	B
3.	D
4.	B
5.	A
6.	D
7.	A
8.	D
9.	D
10.	B
11.	C
12.	B
13.	A
14.	B
15.	A

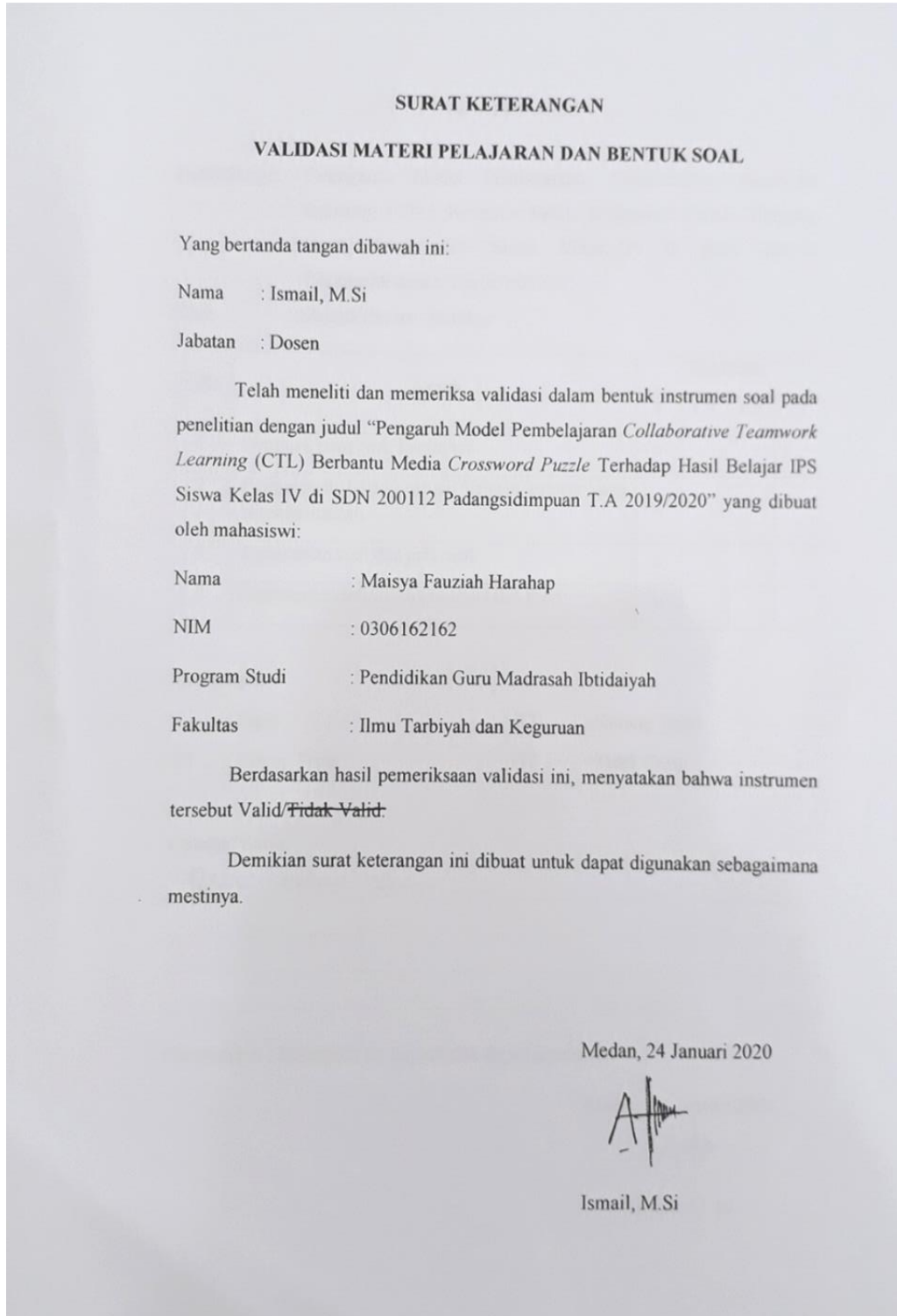
16.	C
17.	D
18.	D
19.	A
20.	C
21.	A
22.	D
23.	A
24.	A
25.	D
26.	D
27.	B
28.	C
29.	A
30.	D

Format Lembar Jawaban**(Sebelum Validasi)****Nama :****Kelas :****Mata Pelajaran :****Hari/ Tanggal :**

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D

16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

- Validasi Isi



PENILAIAN AHLI

Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 200112 Padangsidempuan T.A 2019/2020"

Oleh : Maisya Fauziah Harahap

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan bahasa yang disempurnakan	✓			
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

Perbaiki kalimat soalnya

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 24 Januari 2020



Ismail, M. Si

KARTU TELAHAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Sasaran Program : SDN 200112 Padangsidempuan
 Peneliti : Maisya Fauziah Harahap
 NIM : 0306162162
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Ismail, M.Si
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator. 2. Pengecoh sudah berfungsi. 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.	✓ ✓ ✓			
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah".	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓		
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.	✓ ✓ ✓ ✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 24 Januari 2020



Ismail, M.Si

Instrumen Tes (Setelah Validitas)

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Pokok Bahasan : Sumber Daya Alam di Indonesia

Petunjuk Pengisian:

- Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal!
 - Tulislah nama dan kelas terlebih dahulu pada lembar jawaban!
 - Kerjakanlah soal dibawah ini dengan cara menyilang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang menurut anda benar!
-

2. Hewan dan tumbuhan adalah contoh sumber daya alam yang ...
 - a) Bisa didapatkan dengan mudah
 - b) Dapat diperbaharui
 - c) Dapat dimusnahkan
 - d) Akan cepat habis
3. Berikut ini adalah hewan yang dapat dibudidayakan di tambak ...
 - a) Singa dan gajah
 - b) Kelinci dan jerapah
 - c) Hiu dan paus
 - d) Lele dan bandeng
4. Sebagian besar kegiatan ekonomi penduduk desa adalah ...
 - a) Perikanan
 - b) Pertanian
 - c) Perdagangan
 - d) Industri
8. Jati dan mahoni adalah sumber daya alam yang dimanfaatkan sebagai ...
 - a) Bahan makanan
 - b) Bahan obat-obatan
 - c) Sumber energi
 - d) Bahan bangunan
9. Kegiatan ekonomi berupa perindustrian banyak terdapat di wilayah...
 - a) Pedesaan
 - b) Pegunungan
 - c) Persawahan
 - d) Perkotaan
10. Upaya berikut yang tidak untuk menjaga kelestarian tanah adalah ...
 - a) Membuat lubang untuk resapan air hujan
 - b) Tidak mencegah terjadinya polusi tanah
 - c) Menanam pohon-pohon di tanah yang kosong
 - d) Memupuk tanah agar subur

12. Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah dataran tinggi yang paling cocok dengan kondisi tanahnya adalah ...
 - a) Pertanian
 - b) Perkebunan
 - c) Perikanan
 - d) Peternakan

13. Wilayah di Indonesia yang memiliki hutan yang paling luas yaitu ...
 - a) Kalimantan
 - b) Sulawesi
 - c) Jawa
 - d) Sumatra

14. Kilang minyak mengolah minyak bumi menjadi ...
 - a) Minyak goreng dan bahan bakar
 - b) Bahan bakar dan minyak pelumas
 - c) Minyak pelumas dan bahan bangunan
 - d) Bahan bangunan dan minyak goreng

15. Program kali bersih adalah upaya untuk menjaga kelestarian...
 - a) Ikan
 - b) Tanah
 - c) Hutan
 - d) Barang tambang

16. Sumber daya alam yang mendatangkan devisa paling besar bagi negara Indonesia adalah ...
 - a) Emas dan perak
 - b) Besi dan baja
 - c) Minyak dan gas bumi
 - d) Intan dan marmer

18. Menangkap ikan dengan bahan peledak dapat merusak lingkungan karena...
 - a) Bahan peledak mematikan ikan-ikan yang kecil
 - b) Bahan peledak menimbulkan bau tak sedap
 - c) Bahan peledak mengubah warna air
 - d) Bahan peledak mengubah kandungan air

20. Sumber daya alam adalah...
 - a) Segala sesuatu yang ada di hutan
 - b) Segala sesuatu yang ada di alam
 - c) Segala sesuatu yang ada di alam dan kita butuhkan
 - d) Segala sesuatu yang ada di rumah kita

22. Contoh sikap yang merusak hutan adalah ...
- Tidak membakar hutan
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Menanami hutan yang gundul
 - Menebang pohon secara liar
23. Bahan alam yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut...
- Sumber daya alam
 - Kekayaan alam
 - Sumber hidup
 - Alam sekitar
24. Daerah yang banyak dialiri sungai, tanahnya gambur, dan suhu udaranya panas adalah ...
- Dataran rendah
 - Dataran tinggi
 - Tepi pantai
 - Dataran menengah
25. Bagian tumbuhan yang paling banyak dimanfaatkan untuk membuat peralatan rumah tangga adalah...
- Dahan
 - Daun
 - Akar
 - Batang
27. Berikut ini akibat penggundulan hutan adalah ...
- Pencemaran udara
 - Longsor
 - Erosi tanah
 - Banjir
28. Reboisasi memiliki arti ...
- Pelestarian air sungai
 - Pelestarian terumbu karang
 - Penanaman kembali pohon-pohon
 - Pemupukan tanah pertanian
30. Pengolahan minyak mentah menjadi beberapa campuran produk dinamakan...
- Pengeboran
 - Pemanasan
 - Penambangan
 - Penyulingan

Rekapitulasi Instrumen Tes

No	Analisis Tes/ No Soal	Validitas		Reliabilitas	Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda	
1	soal no 2	0.413	Valid	0.816	0.5	Sedang	0.41	Baik
2	soal no 3	0.539	Valid		0.529	Sedang	0.35	Cukup
3	soal no 4	0.478	Valid		0.471	Sedang	0.35	Cukup
4	soal no 5	0.447	Valid		0.5	Sedang	0.41	Baik
5	soal no 6	0.513	Valid		0.5	Sedang	0.65	Baik
6	soal no 7	0.472	Valid		0.382	Sedang	0.41	Baik
7	soal no 8	0.469	Valid		0.5	Sedang	0.41	Baik
8	soal no 9	0.461	Valid		0.5	Sedang	0.47	Baik
9	soal no 10	0.414	Valid		0.382	Sedang	0.41	Baik
10	soal no 11	0.424	Valid		0.5	Sedang	0.41	Baik
11	soal no 12	0.461	Valid		0.529	Sedang	0.47	Baik
12	soal no 13	0.444	Valid		0.441	Sedang	0.41	Baik
13	soal no 14	0.472	Valid		0.529	Sedang	0.47	Baik
14	soal no 15	0.477	Valid		0.559	Sedang	0.41	Baik
15	soal no 16	0.38	Valid		0.5	Sedang	0.29	Cukup
16	soal no 17	0.461	Valid		0.529	Sedang	0.47	Baik
17	soal no 18	0.447	Valid		0.5	Sedang	0.41	Baik
18	soal no 19	0.405	Valid		0.529	Sedang	0.47	Baik
19	soal no 20	0.435	Valid		0.5	Sedang	0.41	Baik
20	soal no 21	0.461	Valid		0.529	Sedang	0.35	Cukup

Lampiran 5

Tabulasi Nilai *Pre test* dan *Post test* Kelas Eksperimen


Kode Siswa	Nama Siswa	Kelas Eksperimen			
		Nilai Pre-test	X ²	Nilai Post-tes	X ²
S-1	Adriansyah Lubis	45	2025	65	4225
S-2	Apri Ansyah Simamora	55	3025	85	7225
S-3	Astrid	55	3025	80	6400
S-4	Azril Harahap	35	1225	80	6400
S-5	Fadila Rizky Batubara	45	2025	80	6400
S-6	Fefrija Handayani Harahap	65	4225	80	6400
S-7	Gusti Angraini Tanjung	35	1225	65	4225
S-8	Heri	40	1600	75	5625
S-9	Ilham Danil Siregar	55	3025	70	4900
S-10	Indra Fahri	50	2500	85	7225
S-11	Kaila Putri Ananda Hasibuan	50	2500	80	6400
S-12	Kassandra Diva	50	2500	85	7225
S-13	Melvi Azzahra	70	4900	90	8100
S-14	Miftahul Jannah	60	3600	90	8100
S-15	Muhammad Riski	55	3025	80	6400
S-16	Muhammad Wali Sakti	45	2025	75	5625
S-17	Nur Khaliza Syaputri Art	70	4900	90	8100
S-18	Paris Al Farizi	55	3025	85	7225
S-19	Raja Siregar	70	4900	85	7225
S-20	Randi	50	2500	80	6400
S-21	Reyhan Al Farisa	35	1225	70	4900
S-22	Rifki Ahmad Koto	55	3025	80	6400
S-23	Risky Judithia	45	2025	75	5625
S-24	Risky Salsabila Bancin	65	4225	85	7225
S-25	Sahru	40	1600	70	4900
S-26	Salsa Pebriana Siregar	50	2500	85	7225
S-27	Siti Rabiah Adawiyah	60	3600	90	8100
S-28	satria P Pratama	60	3600	85	7225
S-29	Wahyudi	55	3025	85	7225
S-30	Yusuf Habibi	35	1225	80	6400
Total		1555	83825	2410	195050
Rata-Rata		51.83		80.33	
Varians		111.18		49.89	
Standar Deviasi		10.54		7.06	

Lampiran 6

Tabulasi Nilai *Pre test* dan *Post test* Kelas Kontrol

Kode Siswa	Nama Siswa	Kelas Kontrol			
		Nilai Pre-Test	X ²	Nilai Post-Test	X ²
S-1	Abdullah	60	3600	70	4900
S-2	Ahmad Ramdan Rangkuti	60	3600	75	5625
S-3	Aldiansyah Saputra Lubis	50	2500	75	5625
S-4	Alinur Rahim	40	1600	65	4225
S-5	Alya Hafizah Siregar	50	2500	85	7225
S-6	Andre Kurniawan Nasution	50	2500	70	4900
S-7	Azizah Safitri Lubis	55	3025	75	5625
S-8	Dafa Reihan Nasution	75	5625	85	7225
S-9	Febiyola Rizki	45	2025	65	4225
S-10	Hari Toni Lubis	35	1225	65	4225
S-11	Ivan Riyusuf	70	4900	80	6400
S-12	Jimi Naikel Lubis	35	1225	65	4225
S-13	Muhammad Faiz Harahap	40	1600	70	4900
S-14	Muslimah Salrah Dewi	45	2025	65	4225
S-15	Mutiara Usnul	50	2500	75	5625
S-16	Najwa Fairul Salsabila	60	3600	70	4900
S-17	Nurholiza Gultom	30	900	65	4225
S-18	Rabiatul Adawiyah Siregar	50	2500	80	6400
S-19	Radiva Dwi Aryani	40	1600	75	5625
S-20	Raihan Saputra Hasibuan	35	1225	70	4900
S-21	Rifqi Al Farizi	45	2025	70	4900
S-22	Ririn Ayu Syifa	55	3025	80	6400
S-23	Rizky Aulia Harahap	50	2500	75	5625
S-24	Rizky R Siregae	60	3600	90	8100
S-25	Sahira Rambe	70	4900	95	9025
S-26	Sahrul Amar Jaya	60	3600	80	6400
S-27	Sella Saprisa Siregar	35	1225	70	4900
S-28	Septy Ajia Ningsih	50	2500	75	5625
S-29	Wahyu Pratama	75	5625	85	7225
S-30	Zaki Ardiansyah	35	1225	70	4900
Total		1510	80500	2235	168325
Rata-Rata		50.33		74.50	
Varians		155.06		62.67	
Standar Deviasi		12.45		7.92	

• Surat Penelitian

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Wiliem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp: (061) 6615683-6622925 Fax: 6615683
Website : www.ftk.uinsu.ac.id e.mail : ftk@uinsu.ac.id

Nomor : B-2778/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020 Medan, 20 Februari 2020
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Yth.Ka. SDN 200112 PADANG SIDIMPUAN

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:


NAMA : MAISYA FAUZIAH HARAHAP
T.T/Lahir : Padang Sidempuan, 24 Mei 1998
NIM : 0306162162
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di SDN 200112 PADANG SIDIMPUAN guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COLABORATIVE TEAMWORK LEARNING (CTL) BERBENTUK MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJARA IPS SISWA KELAS IV SDN 200112 PADANG SIDIMPUAN T.A 2019/2020"

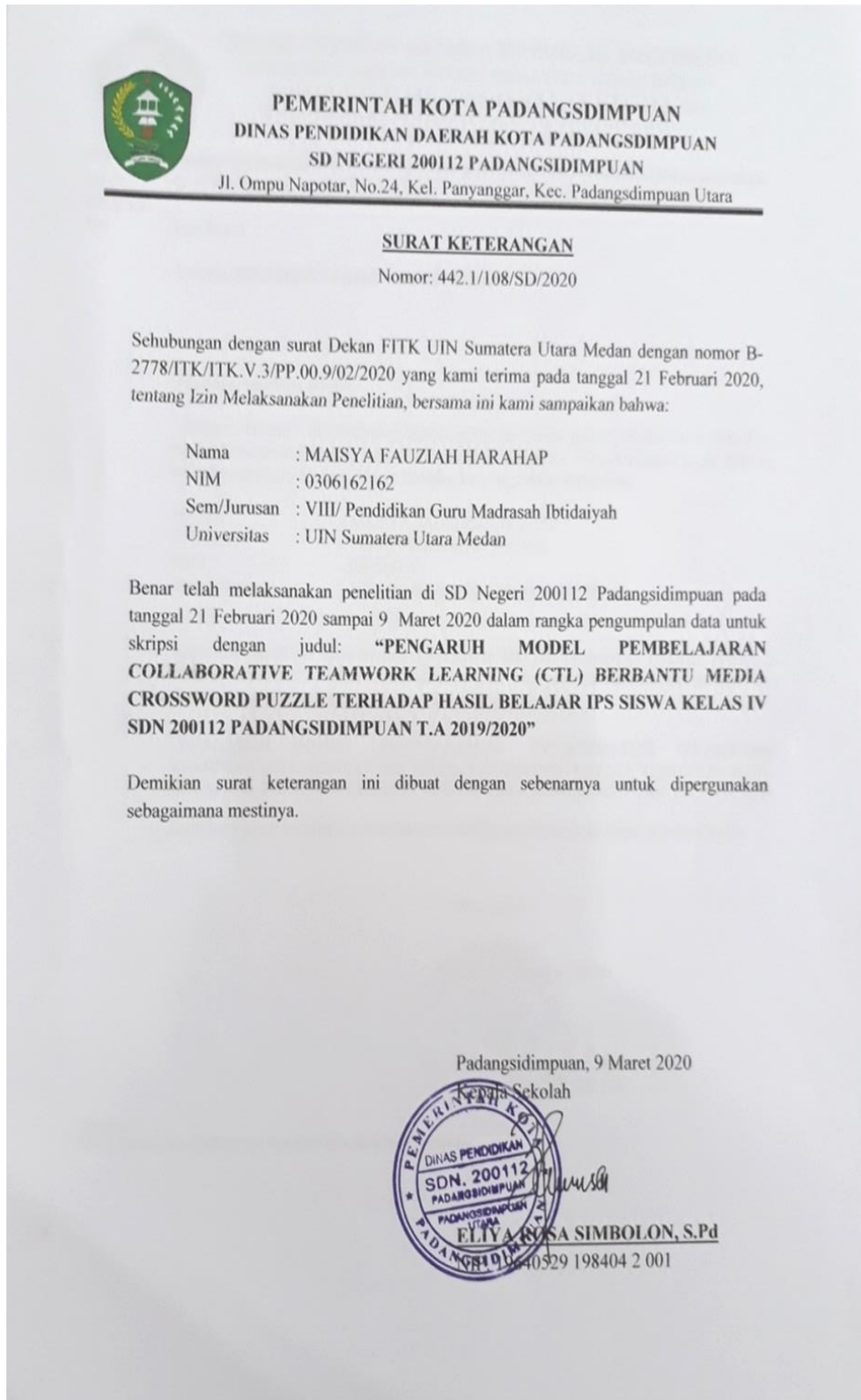
Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

in Dehan
Kepa Jurusan PGMI

Dr. Sakinawati, MA
19711208200710 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

- **Surat Balasan dari SDN 200112 Padangsidimpuan**



Lampiran 8**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****REVISI 2018**

(Disusun berdasarkan permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

Satuan Pendidikan	: SDN 200112 Padangdimpuan
Kelas / Semester	: IV A (Empat) / 2
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 2	: Kekayaan Alam di Indonesia
Pembelajaran	: 1 & 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (4JP)
Hari / Tgl Pelaksanaan	: Selasa, 25 Februari 2020 Jumat, 28 Februari 2020

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Memiliki 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, 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.

KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.3.1 Membedakan sumber daya alam yang ada di Indonesia berdasarkan jenisnya di buku tugas dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan contoh sumber daya alam berdasarkan jenisnya di buku tugas dengan baik dan benar.
2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.3.1 Menguraikan manfaat sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat di depan kelas dengan baik dan benar. 4.3.2 Menyimpulkan sikap yang menjaga kelestarian sumber daya alam di depan kelas dengan baik dan benar.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam dengan tepat.
- Siswa dapat menyajikan informasi mengenai jenis-jenis sumber daya alam dengan baik dan benar.
- Siswa secara mandiri dapat memberikan contoh sumber daya alam berdasarkan jenisnya.
- Siswa mampu menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat

- Siswa mampu menyajikan informasi mengenai sikap yang mencerminkan cinta lingkungan dan menjaga kelestarian sumber daya alam dengan mandiri.

❖ Karakter siswa yang diharapkan	: Religius
	Bekerja sama
	Saling menghargai
	Kritis
	Teliti
	Cinta Lingkungan

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian sumber daya alam
- Jenis-jenis sumber daya alam
- Manfaat sumber daya alam
- Menjaga kelestarian sumber daya alam

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Collaborative Teamwork Learning*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab

MEDIA/ ALAT dan BAHAN BELAJAR

Media/ alat : Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

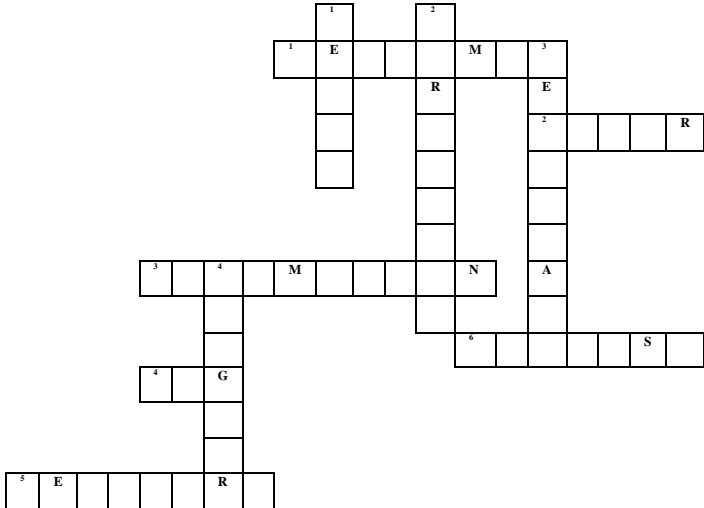
SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking. • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	20 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan pembuka. (4C=Communication) • Apa pengertian dari sumber daya alam? • Apa saja jenis-jenis dari sumber daya alam? • Guru kemudian membagi siswa menjadi 6 tim. • Setiap tim diberi permasalahan mengenai pengertian, jenis, dan contoh dari sumber daya alam. • Guru kemudian memberikan waktu 20 menit untuk mendiskusikan masalah tersebut. 	100 menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru memilih salah seorang dari tiap tim untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka. Pemilihan dilakukan secara mendadak agar setiap anggota tim menguasai materi dan mempersiapkan diri.• Setelah melakukan presentasi anggota kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang paham. (5M=Menanya)• Anggota tim yang presentasi secara bergantian menjawab pertanyaan dari tim lain.• Apabila ada jawaban yang kurang pas akan diperbaiki oleh guru• Guru menyuruh siswa membuka buku IPS siswa tentang sumber daya alam.• Kemudian setiap tim diberi permasalahan mengenai manfaat dan cara menjaga kelestarian sumber daya alam. (5M=Mengamati)• Guru kemudian memberikan waktu 20 menit untuk mendiskusikan masalah tersebut. (4C=Communication)• Guru memilih salah seorang dari tiap tim untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka. Pemilihan dilakukan secara mendadak agar setiap anggota tim menguasai materi dan mempersiapkan diri.• Setelah melakukan presentasi anggota kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang paham. (5M=Menanya)• Anggota tim yang presentasi secara bergantian menjawab pertanyaan dari tim lain.• Apabila ada jawaban yang kurang pas akan diperbaiki oleh guru.• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru dijelaskan.	
--	---	--

	<p>(5M=Menanya)</p> <p>AYO BERDISKUSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 tim setiap anggota terdiri dari 5-6 siswa. • Guru membagikan kepada setiap tim lembar kerja.  <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian mengarahkan siswa mengenai cara mengisi lembar kerja. • Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan lembar kerja. • Setelah siswa selesai mengisi lembar kerja kemudian guru mengumpulkannya dan membagikan dengan tim yang lain untuk menilai hasil diskusinya • Guru menyuruh setiap perwakilan tim untuk mengambil kertas dari kotak. • Nama-nama siswa yang tercantum dalam kertas yang diambil berarti mereka yang akan mengerjakan soal tersebut dipapan tulis. • Guru membenarkan atau memperbaiki jawaban siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. (HOTS: Reflectif) 	20 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. • Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. • Kelas ditutup dengan mengucapkan Alhamdulillah. (PPK: Religius) 	
--	--	--

TEKNIK PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Keterampilan : Diskusi dan Tanya Jawab
- Remedial
 - Membahas kembali materi tentang contoh-contoh sumber daya alam di Indoneisa.
 - Membahas kembali materi tentang sikap yang menjaga kelestarian sumber daya alam di Indonesia.
- Pengayaan
 - Siswa menyelesaikan soal-soal yang lebih bervariasi yang berhubungan dengan materi sumber daya alam di Indonesia.

BENTUK INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

Penilaian Pengetahuan

Aspek	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (4)
Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan cukup lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan kurang lengkap.	Belum mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan lengkap.
Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan cukup sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan kurang sistematis.	Belum mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan sistematis.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Persentase dan Menjawab Pertanyaan

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Bimbingan 1
Menjawab Pertanyaan	Jawaban singkat, padat dan tepat	Jawaban singkat, kurang tepat	Jawaban panjang dan tidak tepat	Jawaban tidak tepat
Keterampilan dalam bekerja sama dan kompak dalam berdiskusi	Masing-masing anggota kelompok bekerja sama dan kompak, menyeleraskan berbagai pendapat dari teman sekelompoknya	Dapat bekerja sama dan kompak dalam berdiskusi	dapat bekerja sama, tetapi tidak kompak	tidak dapat bekerja sama

Refleksi Guru:

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, 25 Februari 2020

Disetujui oleh

Kepala Sekolah,

Mahasiswa Calon Guru

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

REVISI 2018

(Disusun berdasarkan permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

Satuan Pendidikan	: SDN 200112 Padangdimpuan
Kelas / Semester	: IV B (Empat) / 2
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 2	: Kekayaan Alam di Indonesia
Pembelajaran	: 1 & 2
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (4JP)
Hari / Tgl Pelaksanaan	: Senin, 24 Februari 2020
	Kamis, 27 Februari 2020

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Memiliki 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, 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.

KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.3.1 Membedakan sumber daya alam yang ada di Indonesia berdasarkan jenisnya di buku tugas dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan contoh sumber daya alam berdasarkan jenisnya di buku tugas dengan baik dan benar.
2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.3.1 Menguraikan manfaat sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat di depan kelas dengan baik dan benar. 4.3.2 Menyimpulkan sikap yang menjaga kelestarian sumber daya alam di depan kelas dengan baik dan benar.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam dengan tepat.
- Siswa dapat menyajikan informasi mengenai jenis-jenis sumber daya alam dengan baik dan benar.
- Siswa secara mandiri dapat memberikan contoh sumber daya alam berdasarkan jenisnya.
- Siswa mampu menjelaskan manfaat dari sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat
- Siswa mampu menyajikan informasi mengenai sikap yang mencerminkan cinta lingkungan dan menjaga kelestarian sumber daya alam dengan mandiri.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Religius
 - Bekerja sama
 - Saling menghargai
 - Kritis
 - Teliti
 - Cinta Lingkungan

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian sumber daya alam
- Jenis-jenis sumber daya alam
- Manfaat sumber daya alam
- Menjaga kelestarian sumber daya alam

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Direct Instruction*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab

MEDIA/ ALAT dan BAHAN BELAJAR

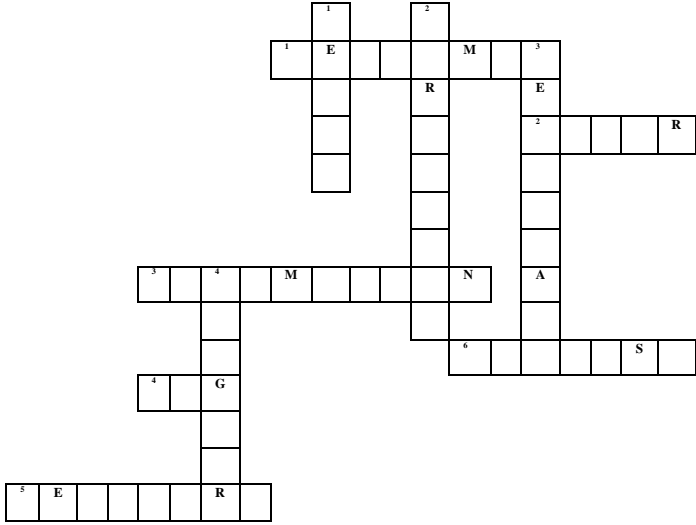
Media/ alat : Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking. • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	20 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan pembuka. (4C=Communication) • Apa pengertian dari sumber daya alam? • Apa saja jenis-jenis dari sumber daya alam? • Guru kemudian menjelaskan pengertian, jenis, dan contoh dari sumber daya alam. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru di jelaskan. (5M=Menanya) • Guru menyuruh siswa membuka buku IPS siswa tentang sumber daya alam. • Kemudian guru melanjutkan penjelasan tentang manfaat dan cara menjaga kelestarian sumber daya alam • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru dijelaskan. (5M=Menanya) 	100 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kepada setiap siswa.  <ul style="list-style-type: none"> Guru kemudian mengarahkan siswa mengenai cara mengisi lembar kerja. Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan lembar kerja. Setelah siswa selesai mengisi lembar kerja kemudian guru mengumpulkannya. Guru dan siswa secara bersama-sama menjawab soal yang telah dikerjakan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. (HOTS: Reflectif) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. Kelas ditutup dengan mengucapkan Alhamdulillah. (PPK: Religius) 	20 menit

TEKNIK PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Keterampilan : Tanya Jawab
- Remedial
 - Membahas kembali materi tentang contoh-contoh sumber daya alam di Indoneisa.
 - Membahas kembali materi tentang sikap yang menjaga kelestarian sumber daya alam di Indonesia.
- Pengayaan
 - Siswa menyelesaikan soal-soal yang lebih bervariasi yang berhubungan dengan materi sumber daya alam di Indonesia.

BENTUK INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

Penilaian Pengetahuan

Aspek	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (4)
Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan cukup lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan kurang lengkap.	Belum mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh sumber daya alam dengan lengkap.
Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan cukup sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan kurang sistematis.	Belum mampu mengomunikasikan informasi tentang manfaat sumber daya alam serta sikap menjaga kelestarian sumber daya alam dengan sistematis.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Persentase dan Menjawab Pertanyaan

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Bimbingan 1
Menjawab Pertanyaan	Jawaban singkat, padat dan tepat	Jawaban singkat, kurang tepat	Jawaban panjang dan tidak tepat	Jawaban tidak tepat
Keterampilan dalam mengerjakan soal dengan baik dan tepat	Dapat mengerjakan soal dengan sangat baik dan tepat	Dapat mengerjakan soal dengan baik dan tepat.	Dapat mengerjakan soal dengan cukup baik dan tepat	tidak dapat mengerjakan soal dengan baik dan tepat

Refleksi Guru:

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, 24 Februari 2020

Disetujui oleh

Kepala Sekolah,

Mahasiswa Calon Guru

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
REVISI 2018

(Disusun berdasarkan permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

Satuan Pendidikan	: SDN 200112 Padangdimpuan
Kelas / Semester	: IV A (Empat) / 2
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 2	: Kekayaan Alam di Indonesia
Pembelajaran	: 3 & 4
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (4JP)
Hari / Tgl Pelaksanaan	: Selasa 3 Maret 2020 Jumat, 6 Maret 2020

KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 :Memiliki 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, 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.

KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat di buku tugas dengan baik dan benar. 3.3.2 Membedakan kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.
2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.3.1 Menyimpulkan hasil analisis kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat dengan baik dan benar.
- Siswa mampu menjelaskan kondisi alam di Indonesia dengan baik dan benar.
- Siswa dapat menyajikan informasi mengenai kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :

- Religius
- Bekerja sama
- Saling menghargai
- Kritis
- Teliti
- Cinta Lingkungan

MATERI PEMBELAJARAN

- Jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
- Kondisi alam di Indonesia.
- Kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Collaborative Teamwork Learning*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab

MEDIA/ ALAT dan BAHAN BELAJAR

Media/ alat : Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

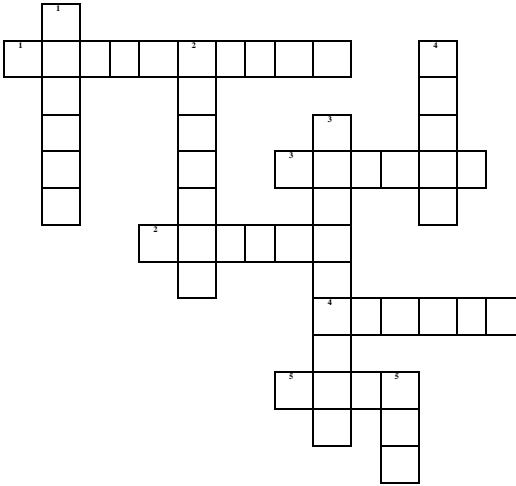
SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking. • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	20 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan pembuka. (4C=Communication) • Apa pengertian dari kegiatan ekonomi? • Apa saja jenis-jenis dari pekerjaan? • Guru kemudian membagi siswa menjadi 6 tim. • Setiap tim diberi permasalahan mengenai pengertian, jenis, dan contoh dari kegiatan ekonomi. • Guru kemudian memberikan waktu 20 menit untuk mendiskusikan masalah tersebut. • Guru memilih salah seorang dari tiap tim untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka. Pemilihan dilakukan secara mendadak agar setiap anggota tim menguasai materi dan mempersiapkan diri. • Setelah melakukan presentasi anggota kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang paham. (5M=Menanya) • Anggota tim yang presentasi secara bergantian 	100 menit

	<p>menjawab pertanyaan dari tim lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apabila ada jawaban yang kurang pas akan diperbaiki oleh guru • Guru menyuruh siswa membuka buku IPS materi kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya. • Kemudian setiap tim diberi permasalahan mengenai kondisi alam Indonesia dan kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya. (5M=Mengamati) • Guru kemudian memberikan waktu 20 menit untuk mendiskusikan masalah tersebut. (4C=<i>Communication</i>) • Guru memilih salah seorang dari tiap tim untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka. Pemilihan dilakukan secara mendadak agar setiap anggota tim menguasai materi dan mempersiapkan diri. • Setelah melakukan presentasi anggota kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang paham. (5M=Menanya) • Anggota tim yang presentasi secara bergantian menjawab pertanyaan dari tim lain. • Apabila ada jawaban yang kurang pas akan diperbaiki oleh guru. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru dijelaskan. (5M=Menanya) <p>AYO BERDISKUSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok setiap anggota terdiri dari 5-6 siswa. • Guru membagikan kepada setiap kelompok lembar kerja. 	
--	--	--

	 <ul style="list-style-type: none"> • Guru kemudian mengarahkan siswa mengenai cara mengisi lembar kerja. • Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan lembar kerja. • Setelah siswa selesai mengisi lembar kerja kemudian guru mengumpulkannya dan membagikan dengan kelompok yang lain untuk menilai hasil diskusinya • Guru menyuruh perwakilan untuk mengambil kertas dari kotak. • Nama-nama siswa yang tercantum dalam kertas yang diambil berarti mereka yang akan mengerjakan soal tersebut dipapan tulis. • Guru membenarkan atau memperbaiki jawaban siswa. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. (HOTS: Reflektif) • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. • Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga 	<p>20 menit</p>

	kebersihan kelas. • Kelas ditutup dengan mengucapkan Alhamdulillah. (PPK: Religius)	
--	---	--

TEKNIK PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Keterampilan : Diskusi dan Tanya Jawab
- Remedial
 - Membahas kembali materi tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia.
 - Membahas kembali materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.
- Pengayaan
 - Siswa menyelesaikan soal-soal yang lebih bervariasi yang berhubungan dengan materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.

BENTUK INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						
4.						
Dst.						

Penilaian Pengetahuan

Aspek	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (4)
Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan cukup lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan kurang lengkap.	Belum mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan lengkap.
Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan cukup sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan kurang sistematis.	Belum mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan sistematis.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Persentase dan Menjawab Pertanyaan

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Bimbingan 1
Menjawab Pertanyaan	Jawaban singkat, padat dan tepat	Jawaban singkat, kurang tepat	Jawaban panjang dan tidak tepat	Jawaban tidak tepat
Keterampilan dalam bekerja sama dan kompak dalam berdiskusi	Masing-masing anggota kelompok bekerja sama dan kompak, menyeleraskan berbagai pendapat dari teman sekelompoknya	Dapat bekerja sama dan kompak dalam berdiskusi	dapat bekerja sama, tetapi tidak kompak	tidak dapat bekerja sama

Refleksi Guru:

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 3 Maret 2020

Disetujui oleh

Kepala Sekolah,

Mahasiswa Calon Guru

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

REVISI 2018

(Disusun berdasarkan permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

Satuan Pendidikan	: SDN 200112 Padangdimpuan
Kelas / Semester	: IV B (Empat) / 2
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Sub Tema 2	: Kekayaan Alam di Indonesia
Pembelajaran	: 3 & 4
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (4JP)
Hari / Tgl Pelaksanaan	: Senin, 2 Maret 2020
	Kamis, 5 Maret 2020

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 :Memiliki 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, 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.

KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat di buku tugas dengan baik dan benar. 3.3.2 Membedakan kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.
2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.3.1 Menyimpulkan hasil analisis kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat dengan baik dan benar.
- Siswa mampu menjelaskan kondisi alam di Indonesia dengan baik dan benar.
- Siswa dapat menyajikan informasi mengenai kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan tepat.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Religius
 - Bekerja sama
 - Saling menghargai
 - Kritis
 - Teliti
 - Cinta Lingkungan

MATERI PEMBELAJARAN

- Jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
- Kondisi alam di Indonesia.
- Kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.

METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Direct Instruction*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, dan tanya jawab

MEDIA/ ALAT dan BAHAN BELAJAR

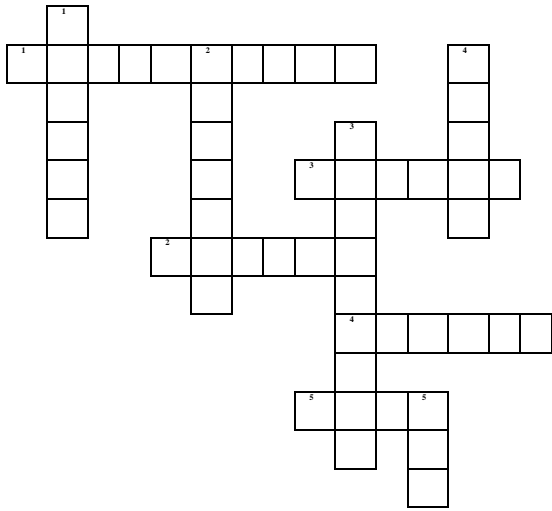
Media/ alat : Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema 9: *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. • Guru menyampaikan judul pembelajaran hari ini dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking. • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	20 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan pembuka. (4C=Communication) • Apa pengertian dari kegiatan ekonomi? • Apa saja jenis-jenis dari pekerjaan? • Guru kemudian menjelaskan pengertian, jenis, dan contoh dari kegiatan ekonomi. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru di jelaskan. (5M=Menanya) • Guru menyuruh siswa membuka buku IPS materi kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya. • Kemudian guru melanjutkan penjelasan tentang kondisi alam Indonesia dan kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya. • Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya seputar materi yang baru dijelaskan. (5M=Menanya) 	100 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya guru membagikan lembar kerja kepada setiap siswa  <ul style="list-style-type: none"> Guru kemudian mengarahkan siswa mengenai cara mengisi lembar kerja. Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan lembar kerja. Setelah siswa selesai mengisi lembar kerja kemudian guru mengumpulkannya. Kemudian guru dan siswa secara bersama-sama menjawab soal tersebut. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. (HOTS: Reflektif) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. Kelas ditutup dengan mengucapkan Alhamdulillah. (PPK: Religius) 	20 menit

TEKNIK PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi
- Penilaian Pengetahuan : Tes
- Penilaian Keterampilan : Diskusi dan Tanya Jawab
- Remedial
 - Membahas kembali materi tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia.
 - Membahas kembali materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.
- Pengayaan
 - Siswa menyelesaikan soal-soal yang lebih bervariasi yang berhubungan dengan materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya.

BENTUK INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
Dst.						

Penilaian Pengetahuan

Aspek	Baik Sekali (1)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (4)
Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan cukup lengkap	Mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan kurang lengkap.	Belum mampu menuliskan informasi tentang pengertian, jenis, dan contoh kegiatan ekonomi masyarakat dengan lengkap.
Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan cukup sistematis.	Mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan kurang sistematis.	Belum mampu mengomunikasikan informasi tentang kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan kondisi alamnya dengan sistematis.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Persentase dan Menjawab Pertanyaan

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Bimbingan 1
Menjawab Pertanyaan	Jawaban singkat, padat dan tepat	Jawaban singkat, kurang tepat	Jawaban panjang dan tidak tepat	Jawaban tidak tepat
Keterampilan dalam mengerjakan soal dengan baik dan tepat	Dapat mengerjakan soal dengan sangat baik dan tepat	Dapat mengerjakan soal dengan baik dan tepat.	Dapat mengerjakan soal dengan cukup baik dan tepat	tidak dapat mengerjakan soal dengan baik dan tepat

Refleksi Guru:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun, 2 Maret 2020

Disetujui oleh
Kepala Sekolah,

Mahasiswa Calon Guru

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

Maisya Fauziah Harahap
NIM. 0306162162

Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian

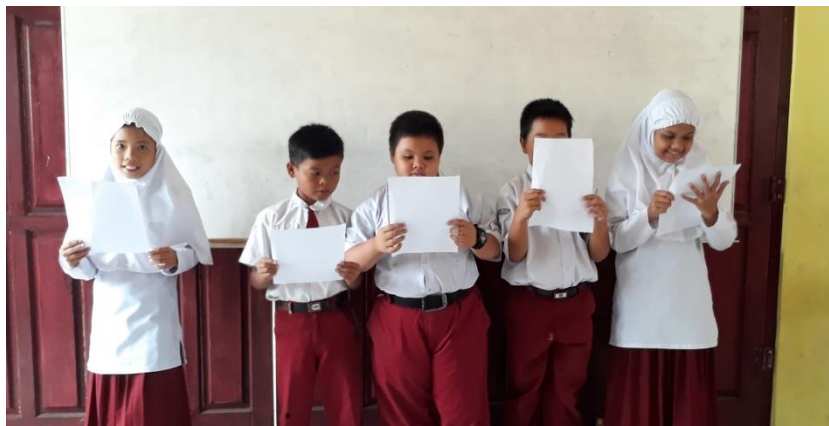
- Berdoa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai



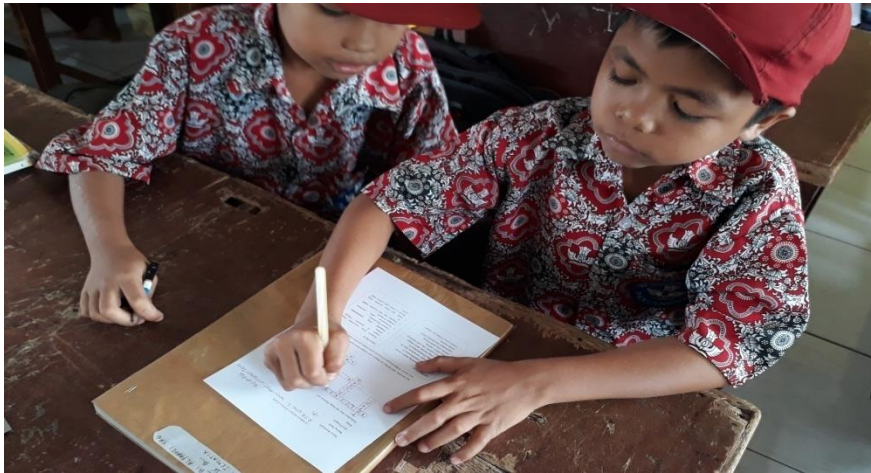
- Siswa kelas eksperimen dan kontrol sedang mengerjakan *pre test*



- Penerapan model pembelajaran CTL di kelas eksperimen



- Penerapan model pembelajaran Konvensional di kelas kontrol



- Siswa kelas eksperimen dan kontrol sedang mengerjakan *post test*



- Foto bersama Ibu kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu Guru



Lampiran 10**Tabel Bimbingan Prosedur Penelitian**

No	Prosedur Penelitian	Jadwal Bimbingan
1	Analisis judul skripsi	18 November 2019
2	Pemetaan dan diskusi penentuan judul skripsi	20 November 2019
3	ACC judul	10 Desember 2019
4	Pemeriksaan Proposal Bab I dan Bab III	3 Februari 2020
5	ACC proposal	6 Februari 2020
6	Validasi soal	30 Januari 2020
6	Seminar Proposal	17 Februari 2020
7	Penelitian ke lapangan	21 Februari 2020 sampai selesai
8	Kompri	9 April 2020
9	Penyusunan laporan penelitian	9 Maret 2020 sampai selesai
10	Munaqasyah	24 Juni 2020





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V Telp. 6615683- 6622925 Fax. 6615683 Medan Estate 20731

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

NAMA :MAISYA FAUZIAH HARAHAHAP
NIM :0306162162
JURUSAN :PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG :24 JUNI 2020
JUDUL SKRIPSI :PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
COLLABORATIVE TEAMWORK LEARNING (CTL)
BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 200112
PADANGSIDIMPUAN T.A 2019/2020

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Fatma Yulia, M.A	Agama	Tidak Ada	
2.	Dr. Salminawati, S.S, M.A	Pendidikan	Tidak Ada	
3.	Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd	Metodologi	Penambahan kajian model <i>collaborative teamwork learning</i> .	
4.	Rora Rizky Wandini, M.Pd.I	Hasil	Perbaikan penyusunan bab IV, Perjelas hasil penelitian, Perbaikan kesimpulan.	

Medan, 24 Juni 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014