



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V MIN MEDAN BARAT
KOTA MEDAN TA. 2018/2019**

SKRIPSI

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

OLEH:

TIKA LESTARI

36.15.4.157

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V MIN MEDAN BARAT
KOTA MEDAN TA. 2018/2019**

SKRIPSI

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

OLEH:

TIKA LESTARI

36.15.4.157

PEMBIMBING PROPOSAL

PEMBIMBING I

Dr. Usiono, MA

NIP. 19780422 199603 1 002

PEMBIMBING II

Nunzairina, M.Ag

NIP. 19730827 200501 2 005

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



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

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN MEDAN BARAT KOTA MEDAN**

TA. 2018/2019” yang disusun oleh **TIKA LESTARI** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**16 April 2019 M
10Dzul-qadah1440 H**

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

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

Ketua

Dr. Salminawati, S.S., MA
NIP: 197112080 200710 2 001

Sekretaris

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

Anggota Penguji

Dr. Usiono, MA
NIP. 19680422 199603 1 002

Nunzairina, M.Ag
NIP. 19730827 200501 2 005

Dr. Humaida Hasibuan, M.Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

Dr. Salim, M.Pd
NIP. 19600515 198803 1 004

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan



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

Nomor : Istimewa Medan, 26 Juni 2019
Lampiran : - Kepada Yth:
Prihal : Skripsi **Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan**
A.n Tika Lestari **Keguruan UIN Sumatera Utara**
Medan

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Tika Lestari
NIM : 36.15.4.157
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game
Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar
Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan
Barat Kota Medan TA. 2018/2019”

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk
dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan
terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. Usiono, MA
NIP. 19780422 199603 1 002

Pembimbing II



Nunzairina, M.Ag
NIP. 1977308272005012 005

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tika Lestari

NIM : 36.15.4.157

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Psr 2 Dondong, Dsn Keramat Panjang Desa Stabat Lama Barat

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Barat Kota Medan TA. 2018/2019”** adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

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

Medan, Maret 2019

Yang menyatakan



Tika Lestari
NIM: 36154157

ABSTRAK



Nama : Tika Lestari
NIM : 36154157
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing 1 : Dr. Usiono, MA
Pembimbing II : Nunzairina, M.Ag
Judul : Pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Kota Medan Sumatera Utara T.A 2018/2019

Kata Kunci : Model *Teams Game Tournament* (TGT) dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Kota Medan Sumatera Utara T.A 2018/2019

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang dilakukan di kelas V MIN 4 Kota Medan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V_A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa, dan kelas V_B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas VSD MIN 4 Kota Medan Kota Medan, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS Siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan pengaruh Model *Teams Game Tournament* (TGT) adalah 84,44. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 69,6. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,132 > 1,676$.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Usiono, MA
NIP.196804221996031002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Vmin 4 Kota Medan TA. 2018/2019”** dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya salawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.. Perkenankanlah, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebesaranya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag.selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dr. Usiono, MA ,selaku dosen pembimbing 1 yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.

5. Nunzairina, M.Ag, selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Nuraisyah Rahma Siregar, MA, selaku kepala sekolah MIN 4 Kota Medan, yang telah berbaik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Namora Siregar, S.Pd, selaku guru kelas V, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
8. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
9. Terimakasih yang setulusnya dan sedalam-dalamnya kepada ayahanda Ponimin dan ibunda Sarinah yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendo'akan penulis dalam mencapai cita-cita dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini
10. Keluarga Besar PGMI 4 stambuk 2014 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.
11. Sahabatku Siti Kholila Gultom, Putri Ramadhani, Mutia Fakhrunnisa, Rizky Rahma Fajriah yang yang selalu memberikan hiburan ketika sedang bosan mengerjakan skripsi, selalu memberikan semangat, memberikan motivasi luar biasa berjuang dalam meraih Gelar Sarjana S1.

12. Sahabatku Silvia Khairani, Elisa Hanum Daulay, Eva Risnayanti Nasution, Fery Sartika Pasaribu, yang senantiasa membantu dan memberikan masukan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
13. Para siswa dan siswi kelas V-A dan V-B MIN 4 Kota Medan yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.
14. Semua pihak keluarga yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.
15. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengaharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan, Maret 2019

Tika Lestari
NIM: 36154157

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
1. KerangkaTeori.....	9
1. Belajar	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Prinsip-prinsip Belajar	14
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar	17
2. Hasil belajar	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
3. Model Pembelajaran <i>Teams Gametournament</i> (TGT).....	21
a. Pengertian Model Pembelajaran	21
b. Pengertian Model Pembelajaran Koopertaif	22
c. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Game</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	25
1) Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams</i> <i>GameTournament</i> (TGT)	27
2) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams GameTournament</i> (TGT)	30
4. IlmuPendidikanSosial	31

a. Pengertian Ilmu Pendidikan Sosial	31
b. Karakteristik Ilmu Pendidikan Sosial.....	32
c. Tujuan Ilmu Pendidikan Sosial	33
d. Materi Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial.....	34
2. Kerangka Fikir	36
3. Penelitian Yang Relevan	37
4. Pengajuan Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel	42
C. Definisi Operasional	43
1. Definisi Operasional.....	43
2. Variabel Penelitian	44
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Uji Validitas Tes	47
2. Reliabilitas Tes.....	48
3. Tingkat Kesukaran	49
4. Daya Pembeda Soal.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	51
1) Uji Normalitas.....	52
2) Uji Homogenitas	53
3) Uji Hipotesis.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	55
1. Deskripsi Data Penelitian	55
2. Deskripsi Data Instrumen Tes	56
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	57
4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	59
B. Uji Persyaratan Analisis	61
1. Uji Normalitas	61
2. Uji Homogenitas	63

3. Uji Hipotesis	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Dalam Penelitian	41
Tabel 3.2	Jumlah siswa kelas V MIN 4 Kota Medan.....	42
Tabel 3.3	Sampel Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	43
Tabel 3.4	Kriteria Reliabilitas Tes	49
Tabel 3.5	Tingkat Kesukaran Soal	50
Tabel 3.6	Kriteria Daya Pembeda Soal	51
Tabel 4.1	Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal.....	56
Tabel 4.2	Perhitungan Pre-Test Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.3	Perhitungan Post-Test Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.4	Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.5	Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6	Perhitungan Post-Test Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.7	Ringkasan Nilai Kelas Kontrol	61
Tabel 4.8	Rangkuman Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.9	Rangkuman Hasil Uji Homogonitas	63
Tabel 5.0	Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Penelitian
Lampiran 2	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 3	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 4	Soal Pre-Test
Lampiran 5	Soal Post-Tes
Lampiran 6	Kunci Jawaban
Lampiran 7	Tabulasi Hasil Uji Validitas
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas
Lampiran 9	Tabulasi Hasil Reliabilitas
Lampiran 10	Hasil Uji Reliabilitas
Lampiran 11	Tabulasi Kesukaran Tes
Lampiran 12	Tabulasi Daya Pembeda Soal
Lampiran 13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal
Lampiran 14	Daftar nama Sisw
Lampiran 15	Perhitungan Standar Deviasi
Lampiran 16	Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol
Lampiran 17	Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen
Lampiran 18	Perhitungan Uji Normalitas
Lampiran 19	Perhitungan Uji Homogonitas
Lampiran 20	Perhitungan Uji Hipotesis
Lampiran 21	Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang paling penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Hal ini dibuktikan dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 ayat (6) bahwa pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemerdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, namun pada kenyataannya sumber daya manusia (SDM) belum dapat menjamin keberlangsungan pembangunan bangsa. Karena masih banyak ditemukan para peserta didik yang menempuh pendidikan di sekolah yang tidak mengetahui tujuannya untuk bersekolah. Contohnya anak yang hanya datang ke sekolah untuk bermain dengan teman-temannya, anak yang malas belajar, bolos sekolah dan anak sering bertengkar di sekolah.

Sekolah sebagai tempat penyelenggara pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik. Maka mutu pendidikan sekolah dasar harus mendapat perhatian yang serius. Salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungan. Memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. Selain itu IPS juga bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat atau di kelas, memiliki

sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun di masyarakat. Dengan demikian pembelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari karena proses pembelajaran IPS siswa akan ditekankan mampu berinteraksi dan berkomunikasi di kelas maupun di masyarakat., namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah hanya belajar teori yang ada di buku, siswa tidak dapat mempraktekkan materi yang dipelajari sehingga siswa menganggap pembelajaran IPS pelajaran yang menjenuhkan, hal ini dibuktikan pada pembelajaran IPS setiap harinya, siswa hanya membaca setiap halaman yang ada di buku dan guru hanya menjelaskan tanpa ada praktek di dalam maupun di luar kelas.

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, hal ini berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2007 tentang guru, dinyatakan bahwasanya salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional yang dimaksud dalam hal ini merupakan kemampuan guru dalam penguasaan materi secara luas dan mendalam, namun pada kenyataannya guru belum sepenuhnya menguasai materi yang akan disampaikan kepada siswa, dan guru hanya menyampaikan materi yang ada di dalam buku tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan pengalaman langsung, sehingga siswa kurang aktif mengikuti proses belajar mengajar, hal ini disebabkan pada guru yang hanya menjelaskan materi yang abstrak, sehingga materi yang disampaikan guru kurang dipahami oleh siswa, hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran siswa merasa bosan dan jenuh.

Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS penggunaan strategi, model dan pendekatan yang tepat, sangat dibutuhkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dalam PP Nomor 19 Tahun 2005 Bab VI Pasal 28, UU Nomor 14 Tahun 2005. Bab IV Pasal 10 menjelaskan dalam rangka memenuhi tuntutan Undang-Undang maka pemerintah menetapkan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru atau dosen dalam menjalankan tugasnya, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan sosial. Dalam penjelasan keempat kompetensi tersebut seorang guru atau dosen profesional diharapkan tidak hanya menguasai materi pelajaran sesuai bidang keilmuannya semata tetapi harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik, dan guru diharapkan memiliki kemampuan dalam menjelaskan materi serta mampu berkomunikasi dengan baik terhadap siswa namun pada kenyataannya guru belum dapat menerapkan sepenuhnya penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi, hal ini dibuktikan dengan guru kurang melibatkan siswa dalam belajar, ini terlihat ketika siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, sehingga tidak tercapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta kurangnya kurangnya komunikasi antar guru dan siswa.

Berbagai masalah dalam kegiatan pembelajaran IPA di kelas, tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dipengaruhi oleh metode, strategi dan model pembelajaran yang tepat serta pelaksanaan evaluasi hasil belajar, hal ini dibuktikan dalam PERMENDIKBUD Nomor 53 Tahun 2015, menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan untuk membantu proses,

kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar. Hasil belajar yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran IPS harus mampu memiliki nilai diatas KKM. Pada proses pembelajaran IPS ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar IPS siswa. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS adalah 75. Diketahui siswa kelas V sebanyak 27 siswa, namun kenyataannya hanya sebagian kecil siswa yang dapat mencapai KKM tersebut. Hal ini dibuktikan dari banyaknya siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM dari hasil ujian IPS siswa kelas V MIN 4 Kota Medan.

Upaya untuk melakukan perubahan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada pengelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran kooperatif. Keberhasilan belajar IPS agar proses belajar mengajar tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dibutuhkan metode, strategi dan model pembelajaran yang sesuai. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe pair check. Dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT siswa diharapkan dapat bekerjasama, saling membantu mengembangkan potensi diri secara optimal bagi kelompoknya dan belajar memperoleh dan memahami pengetahuan dan berkompetisi dengan jujur, adil secara langsung, serta melibatkan siswa aktif dalam mengembangkan

pengetahuan, sikap, keterampilan dalam suasana belajar yang menyenangkan mereka, sehingga apa yang dipelajari lebih bermakna dan dipahami bagi diri setiap siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran menjadikan tujuan bagi setiap guru dalam melakukan sebuah penelitian, cara penyelesaian menjadikan langkah sebuah proses dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa tergantung pada sikap siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan sesuai dengan apa yang telah diterapkan oleh guru sebelumnya, penggunaan strategi, model, media dan bahan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran IPS materi jenis usaha dengan mengolah sumber daya alam bersama menggunakan model *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa di kelas V.

Dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta mengimplementasikan model *Teams Games Tournament*. Dengan penelitian yang akan dilakukan maka peneliti akan mengambil pembahasan dengan judul **“Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam Siswa Kelas V Di Sekolah Min 4 Kota Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kualitas pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM).
2. Rendahnya pandangan siswa terhadap pembelajaran IPS.
3. Kurangnya guru dalam melibatkan siswa pada kegiatan belajar mengajar.
4. Kurangnya guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan guru belum menerapkan berbagai variasi model pembelajaran di MIN 4 Kota Medan.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di bawah KKM.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan dengan metode konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan dengan metode eksperimen?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan dengan metode konvensional
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan dengan metode eksperimen
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di Min 4 Kota Medan

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran IPS khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS). Serta dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Guru, dapat memperbaiki strategi mengajar dan dapat mengembangkan keterampilan guru kelas khususnya dalam menerapkan strategi untuk meningkatkan kemampuan siswa.
- c. Kepala sekolah, sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi yang tepat.
- d. Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia belajar adalah “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman”.¹ Menurut UUD Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 belajar dimaknai “sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Belajar merupakan berproses sedemikian rupa dalam proses dialektis untuk kemudian bisa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi kepentingan belajar”.²

Menurut Abdillah belajar adalah “suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.³ Sedangkan menurut Slameto belajar ialah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

¹Departemen Pendidikan Kebudayaan, (2010), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, h.125.

²Moh. Yamin, (2015), *Teori dan Metode Pembelajaran Konsepsi Strategi dan Praktik Belajar yang Membangun Karakter*, Malang: Madani, h.5-6.

³Abdillah.(2015), *Prinsip-prinsip Belajar untuk Pengajaran*. Surabaya: Usaha Nasional, h.35.

lingkungannya”.⁴ Menurut Ahmad Susanto belajar adalah “suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.⁵

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama hidup. Dengan kata lain, setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu tidak akan terlepas dari makna belajar. Belajar merupakan kunci yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam setiap usaha, pendidikan tnpa belajar tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapatkan perhatian yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan pendidikan.

Belajar dalam pandangan Islam memiliki arti yang sangat penting sehingga hampir setiap saat manusia tak pernah lepas dari aktivitas belajar. Keunggulan suatu umat manusia sangat tergantung kepada berapanya banyak mereka menggunakan pikiran, anugrah Tuhan untuk belajar dan memahami ayat-ayat Allah Swt, hingga dinyatakan dalam Al-Qur'an sebagaimana dijelaskan dalam wahyu yang pertama turun kepada Rasulullah SAW yaitu surah Al-'alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

⁴ Slameto. (2010), Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta, h. 2.

⁵ Ahmad Susanto, (2013), Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Penerbit Prenada media Group, h.4.

وَرَبُّكَ أَقْرَأُ ﴿٢﴾ عَلَّقِ مِنْ الْإِنْسَانِ خَلْقًا ﴿١﴾ خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ أَقْرَأُ

﴿١﴾ يَعَلِّمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانِ عَلَّمَ ﴿٢﴾ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي ﴿٣﴾ الْأَكْرَمُ

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*”.⁶

Ini adalah surat pertama yang turun kepada Rasulullah. Surat ini turun kepada Rasulullah sebagai prinsip-prinsip kenabian pada saat beliau belum mengetahui apa itu Al-qur’an dan apa itu iman. Jibril mendatangi beliau dengan membawa risalah dan memerintah beliau untuk membaca. Lalu Allah menurunkan padanya, “*Bacalah dengan (menyebut) nama Rabbmu yang menciptakan,*” menciptakan makhluk secara umum.

Kemudian Allah mengkhususkan manusia dan menyebutkan awal penciptaannya, yaitu “*Dari segumpal darah*” karena itu Dzat yang menciptakan manusia dan mengaturnya pasti mengaturnya dengan perintah dan larangan dengan diutusny para rasul dan diturunkannya kitab suci. Karena itu Allah menyebutkan penciptaan manusia setelah memerintah untuk membaca.

Kemudian Allah berfirman “*Bacalah, dan Rabbmu-lah yang paling pemurah,*” yakni yang banyak dan luas nya adalah mengajarkan berbagai

⁶Departemen Agama RI, (2009), *Alquran dan Terjemah*, Bandung : Sygma Examedia Arkanleema, h. 597.

macam ilmu dan dan “mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya,” Allah mengeluarkan manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak mengetahui hati serta mempermudah baginya sebab-sebab ilmu. Allah mengajarkan Al-quran, al-hikmah (Hadist) dan mengajarkan melalui perantara pena yang dengannya berbagai ilmu terpelihara, hak-hak terjaga, dan menjadi utusan-utusan untuk manusia sebagai pengganti bahasa lisan mereka. Segala puji dan karunia hanya milik Allah semata yang diberikan pada para hambanya yang tidak mampu mereka balas dan syukuri. Kemudian Allah menganugerahkan kecukupan dan keluasan rizki kepada mereka.⁷

Ayat ini dapat dipahami bahwa tentang perintah membaca kepada Nabi Muhammad SAW yaitu membaca ayat-ayat yang tersurat dalam Al-Qur’an dan ayat-ayat yang tersirat di jagat raya. Maksudnya perintah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan cara belajar. Membaca ayat Allah yang tersirat dalam Al-Qur’an dapat menghasilkan ilmu agama dan membaca ayat Alla yang tersirat di jagad raya menghasilkan ilmu alam.

Selain itu menurut pandangan Islam terdapat pula ayat Al-Qur’an yaitu surah An-nahl ayat 78 yang berbunyi:

بَصَرَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ. لَا أُمَّهَتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ
تَشْكُرُونَ لِعَلَّكُمْ وَالْأَفْعَادَةُ وَالْأ

⁷Syaaikh Abdurrahman, (2016), *Tafsir al- karim ar-rahman fi tafsir kalam al-mannan*, Jakarta: Darul Haq, h.557-559.

Artinya:”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

Ayat diatas Allah Swt menjelaskan kegaiban dan kejaiban yang sangat dekat dengan manusia. Mereka mengetahui fase-fase pertumbuhan janin, tetapi tidak mengetahui bagaimana proses perkembangan janin yang terjadi dalam rahim sehingga mencapai kesempurnaan. Sejak bertemunya sel sperma dan sel telur sampai menjadi manusia baru yang membawa sifat-sifat kedua orang tua dan leluhurnya. Dalam proses kejadian ini terdapat rahasia yang tersembunyi.

Sesudah mencapai kesempurnaan, Allah mengeluarkan manusia dari rahim ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. Tetapi sewaktu masih dalam rahim, Allah menganugrahkan potensi, bakat, dan kemampuan seperti berfikir, mengindra dan lain sebagainya pada diri manusia. Setelah manusia lahir, dengan hidayah Allah segala potensi dan bakat itu berkembang. Akalnya dapat memikirkan tentang kebaikan dan kejahatan, kebenaran dan kesalahan, serta hak dan batil. Dengan pendengaran dan penglihatan yang telah berkembang itu, manusia mengenali dunia sekitarnya, mempertahankan hidupnya dan mengadakan hubungan dengan sesama manusia.

Dengan perantara akal dan indra, pengalaman dan pengetahuan manusia dari hari ke hari semakin berkembang dan bertambah. Semua itu merupakan rahmat dan anugrah Tuhan kepada manusia yang tidak terhingga. Oleh karena itu, seharusnya mereka bersyukur kepada-Nya,

baik dengan cara beriman kepada keesaan Allah, dan tidak menyekutukan-Nya dengan yang lain maupun dengan mempergunakan segala nikmat Allah untuk beribadah dan patuh kepada-Nya.⁸

Berdasarkan ayat-ayat diatas dapat disimpulkan bahwa setiap manusia keluar dari rahim ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa. Tetapi sewaktu masih dalam rahim, Allah menganugrahkan potensi, bakat, dan kemampuan seperti berfikir, mengindra, pendengaran untuk memanfaatkan sebaik mungkin dengan cara belajar. Dengan kita belajar apa yang kita tidak mengetahui sebelumnya, dengan belajar kita dapat mengetahui ilmu dunia dan ilmu jagad raya yaitu salah satunya dengan membaca.

b. Prinsip-prinsip belajar

Menurut Dimiyanti, prinsip-prinsip belajar itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/ berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual⁹

Beberapa prinsip umum belajar:

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan

Berkembang dan belajar merupakan dua hal yang berbeda, tetapi berhubungan erat. Dalam perkembangan dituntut belajar dan dengan belajar ini perkembangan individu lebih pesat.

- 2) Belajar berlangsung seumur hidup.

⁸Departemen Agama RI, (2010), *Al-Qur'an dan Tafsirannya*, Jakarta: Lentera Abadi, h: 357-350.

⁹ Varia Winasih, (2008), *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h 45-47.

Kegiatan belajar dilakukan sejak lahir sampai menjelang kematian, sedikit demi sedikit dan terus menerus. Perbuatan belajar dilakukan individu baik secara sadar ataupun tidak, disengaja ataupun tidak, direncanakan ataupun tidak.

- 3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari individu sendiri. Dengan berbekalan potensi yang tinggi, dan dukungan faktor lingkungan yang menguntungkan, usaha belajar dari individu yang efisien yang dilaksanakan pada tahap kematangan yang tepat akan memberikan hasil belajar yang maksimal. Kondisi yang sebaliknya akan memberikan hasil yang minim pula.
- 4) Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
Belajar bukan hanya berkenaan dengan aspek intelektual, tetapi juga aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, moral, religi, seni, keterampilan, dll.
- 5) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- 6) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
- 7) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi
- 8) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang sangat kompleks
- 9) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan

10) Untuk kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bantuan atau bimbingan dari orang lain¹⁰

Prinsip-prinsip belajar berikut ini:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri.

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
- 2) Kontiniu atau berkesinambungan dengan prilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- 4) Positif atau berakumulasi
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- 6) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral reperoire that occurs as a result of experience*
- 7) Bertujuan dan terarah
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

Kedua, Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, Belajar merupakan

¹⁰Nana Syaodih Sukmadinata, (2007), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: RemajaRos, h. 52.

bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.¹¹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar rumah siswa
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹²

Menurut Andend N. Frandsen bahwa hal-hal yang dapat mendorong seseorang untuk belajar itu adalah sebagai berikut:

- a) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- b) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan berkeinginan untuk selalu maju
- c) Adanya keinginan untuk mendapat simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya

¹¹ Agus Suprijono, (2010), *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Jakarta: Pustaka Pelajar, h. 4.

¹² *Ibid*, h. 33

- d) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru dengan kooperatif maupun dengan kompetisi
- e) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila telah menguasai pelajaran¹³

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha”. “Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman.” Secara etimologis, hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam sebuah pembelajaran. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran dapat dilihat atau diukur dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merupakan akibat yang timbul dari hasil suatu proses kegiatan sedangkan belajar adalah suatu proses atau usaha dimana seseorang mengalami suatu perubahan tingkah laku yang ditampilkan dalam bentuk sikap, pemahaman dan

¹³Mardianto, (2009), *Psikologi Pendidikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h.38-40.

keterampilan-keterampilan yang diperoleh dari pengalaman maupun interaksi individu dan lingkungannya.¹⁴

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.¹⁵

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu., artinya hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar yang diperoleh dari hasil pengalaman maupun interaksi individu dan lingkungannya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor. Untuk mencapai proses belajar yang optimal maka hendaknya pengajar, pembimbing ataupun pelajar harus dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua faktor yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : a) faktor jasmaniah, antara

¹⁴Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h 44.

¹⁵Agus Suprijono, (2010), *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h.7.

¹⁶Ibid Ahmad Susanto, (2017), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Prenadamedia Group, h.5.

lain kesehatan dan cacat tubuh. b) faktor psikologis, antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat.

- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi : a) faktor keluarga, antara lain cara orang tua mendidik, suasana rumah. b) faktor sekolah, antara lain kurikulum, disiplin sekolah pelajar, waktu dan standar pelajaran, c) faktor masyarakat antara lain kegiatan dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, media massa.¹⁷

Faktor –faktor hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa. *Kedua* lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.¹⁸

Selama proses belajar, masalah belajar seringkali berkenaan dengan bahan belajar dan sumber belajar. Dimana ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu yang pertama faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa meliputi: ciri khas/ karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Yang kedua faktor eksternal belajar yaitu segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa meliputi : faktor guru, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana sekolah,¹⁹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi ciri khas

¹⁷Sofan Amri, (2013), *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka, h.25-26.

¹⁸Ibid, Ahmad Susanto, (2017), h.12.

¹⁹Aunurrahman, (2011), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta, h.178-195.

ataukarakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar.faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar, meliputi faktor guru, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana sekolah.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Adapun Soekamto mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²⁰

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.²¹

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang).Model ini dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya”.²²

²⁰Aris Shoimin, (2014), 68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, h.23

²¹Istarani, (2012), 58 *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan :Media Persada, h.1

²²Rusman,(2016), *Model – Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, h.133.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berguna sebagai acuan pedoman bagi guru melaksanakan sebuah pembelajaran untuk diajarkan kepada peserta didik.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pada siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan siswa pengelompokkan / tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik , jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda.²³

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang.²⁴

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

²³ Jumanta Hamdayana, (2017), *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor : Ghalia Indonesia, hal 64

²⁴ ibid, Agus Suprijono, (2010), *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal 54-55

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil dimana setiap kelompok terdiri atas empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik , jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- a. Siswa dalam kelompok haruslah bertanggung jawab bahwa mereka sehidup sepenanggunan bersama.
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya.
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompoknya.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Siswa akan di minta bertanggung jawab secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.²⁵

Melihat dari uraian yang telah disampaikan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif ini menekankan pada tingkat sosial peserta didik, peserta didik harus bekerja sama dan saling mengoreksi antar anggota kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini juga sejalan dengan firman Allah dalam surah Al-Maidah ayat 2, yaitu :

²⁵Tukiran Taniredja, dkk, (2017), *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung:Alfabeta, hal. 59

أَبِشَدِيدِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ وَاتَّقُوا أَلْعُدْوَانَ إِلَّا تَمْرَعَلَى تَعَاوَنُوا وَلَا وَالتَّقْوَى أَلْبِرَعَلَى وَتَعَاوَنُوا

أَلْعَق

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

Melalui apa-apa yang Allah wajibkan atas kalian pada diri-diri kalian Alquran Surah Al-Maidah Ayat 2 menjelaskan bahwa Allah memerintahkan hamba-hambanya agar saling tolong menolong dalam mengerjakan perkara-perkara yang baik, yaitu kebajikan dan menjauhi perkara-perkara yang mungkar, yaitu ketakwaan. Allah juga melarang mereka agar tidak saling bantu-membantu dalam kebatilan dan saling tolong menolong dalam mengerjakan dalam berbuat dosa dan perkara-perkara yang diharamkan. Ibnu Jabir berkata “Dosa adalah meninggalkan apa-apa yang telah Allah perintahkan untuk dikerjakan. Sedangkan pelanggaran adalah dan selain kalian”.²⁶

Dari Tafsir Ayat tersebut dijelaskan bahwa dalam pembelajaran secara berkelompok hendaklah peserta didik harus saling tolong menolong. Maksudnya, apabila salah siswa mengalami kesulitan, maka siswa yang lain harus menolong temannya agar tercipta tujuan bersama. Serta kita sebagai umat manusia yang hidup dalam bermasyarakat sangat penting untuk bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan, dikarenakan dengan adanya kerjasama diharapkan dapat

²⁶Syaikh Ahmad Syakir, (2014), *Mukhtasar Tafsir Ibnu katsir jilid II*, jakarta: Darus Sunnah Press, hal.463.

menciptakan kekuatan untuk mendukung, saling menguatkan dan saling menghargai.

c. Pengertian Model Pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*(TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Ada lima komponen utama dalam *Teams Games Tournament*(TGT) yaitu penyajian kelas, kelompok, guru, tournament, *team recognize* (penghargaan kelompok).²⁷

Teams Games Tournament(TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok .tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.²⁸

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament*(TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau

²⁷Ibid, Aris Shoimin, (2016), *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, h.203-204.

²⁸ Ibid, Rusman,(2016), *Model – Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, h.224

prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*(TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran model kooperatif *Teams Games Tournament*(TGT) :

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnament

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya

5) Team Recognize (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.²⁹

1) Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament(TGT) dapat digunakan berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, atau pun dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

²⁹Aris Shoimin, (2016), 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 203-204.

Secara umum implementasi *Teams Games Tournament*(TGT) terdiri dari empat komponen utama yaitu (1) presentasi guru; (2) kelompok belajar; (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.

- 1) Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut. Pada model TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota timnya telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.³⁰

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) yaitu:

- 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

³⁰Trianto Ibnu Badar al-Tabany, (2014), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Konstektual*, Jakarta : Kencana, h.132.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 5 sampai 6 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik. Game dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria

yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.³¹

2) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Keunggulan model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama

³¹Ibid, Aris Shoimin, (2016), 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h.205-206

- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba dan guru harus tahu urusan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif.³²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena masalah sosial.³³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai kajian akademik merupakan perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bidang praktik pendidikan. Komitmen kelompok masyarakat yang ingin mengembangkan

³²Dadang Supardan, (2015), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara, h.17.

³³Syafruddin Nurdin, (2005), *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Ciputat : Quantum Teaching, h.22.

pengetahuan sosial dan humaniora yang dikemas secara psikologis untuk tujuan pendidikan, melahirkan IPS. Jadi IPS disini merupakan sintesa kajian pendidikan dan kajian sosial serta humaniora untuk program pendidikan di tingkat sekolah.³⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu –ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang – cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.³⁵

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu –ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya, yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relative baru digunakan. Konsep IPS yaitu (1) interaksi. (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/ kesamaan, (5) konflik dan konsensus, (6) pola, (7) tempat, (8) kekuasaan, (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan, (12) kekhususan, (13) budaya, (14) nasionalisme.³⁶

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

³⁴ Rudy Gunawan, (2016), *Pendidikan IPS*, Bandung: Alfabeta, h.8.

³⁵ Trianto, (2014), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, h.171.

³⁶ *Ibid*, h.172-173.

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner*.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat.³⁷

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.³⁸

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari. Tujuan

³⁷Ibid, Trianto, (2014), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, h.174-175.

³⁸Etin Solihatin, (2008), *Cooperative learning : analisis model pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, h.15.

tersebut dapat dicapai manakala program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungan melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mempersiapkan siswa menjadi siswa Negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan.³⁹

d. Materi Pembelajaran IPS

Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha. Berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan.

³⁹Ibid, Trianto, (2014), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, h.176-177.

Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (pertanian dalam arti luas) antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, peternakan, dan perikanan.

Umumnya, usaha persawahan dan perkebunan dilakukan di daerah perdesaan karena tanahnya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha penanaman pada lahan sempit, misalnya dengan cara hidroponik (penanaman dengan media air) atau vertikultur (cara bercocok tanam dengan menempatkan media tanam dalam wadah yang disusun secara vertikal). Tanah pertanian ditanami sayur-mayur, buah-buahan, dan palawija.

Lahan pertanian juga dimanfaatkan untuk perkebunan. Tanaman perkebunan di antaranya cengkih, teh, karet, cokelat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit. Usaha di bidang peternakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang ditanamkan antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutera. Kepompong ulat sutera dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutera.

Kegiatan pertanian lainnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut bidang usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya

terlebih dahulu. Bidang usaha ekstraktif yaitu berburu, pertambangan, dan penebangan hutan.

B. Kerangka Fikir

Variabel penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok . tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai tujuan pendidikan. Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan lebih merespon pada pembelajaran karena siswa dibuat pada situasi belajar sambil bermain. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pokok pemikiran diatas, memungkinkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa. Siswa dapat menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik. Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maka model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebab digunakan memberikan pengaruh dan semangat interaksinya dalam belajar.

X \longrightarrow Y

Dimana:

X : Variabel bebas yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Y : Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

\longrightarrow : Arah pengaruh

C. Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang relevan dilakukan oleh M. Gilang Apriyanto yang berjudul “Pengaruh Model *Team Game Tournament* Pada Pembelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 Dan SDN Tegalrejo Kota Pekalongan” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Game Turnament* pada pembelajaran IPA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo. Hasil uji gain menunjukkan indeks gain kelompok kontrol sebesar 0,28 yang masuk dalam kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen dapat di kategorikan sedang karena memiliki indeks gain sebesar 0,41. Dari data tersebut menjelaskan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dan pada hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,731 > 1,996$), maka H_0 ditolak

dan H_a diterima. Dapat disimpulkan hipotesis yang diterima adalah model *Team Game Turnament* pada pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Medono 07 dan SDN Tegalrejo.

- 2) Penelitian juga dilakukan oleh Yanti Purnamasari hasil penelitian menunjukkan bahwa: rata-rata skor kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) termasuk kriteria tinggi, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran langsung, tidak terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan penalaran matematik peserta didik, serta terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematik peserta didik.
- 3) Penelitian juga dilakukan oleh Rabiatul Khairiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018” hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ips. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil

belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) adalah 83,44 dengan standar deviasi 9,370, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 64,82 dengan standar deviasi 13,505.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 4 Kota Medan

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games-Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 4 Kota Medan

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas V semester genap MIN 4 Kota Medan.

Penelitian Kuantitatif menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.⁴⁰ Menurut penelitian kuantitatif, kebenaran haruslah objektif, bebas dari prasangka penafsiran (*value free*), universal, perspektif peneliti dan mereka yang diteliti ditempatkan sebagai objek (*etic*), artifisial, positif, terbuka diuji (*verified*), tampak dalam perilaku (*observable*), terukur (*measurable*) dan dapat diverifikasi. Semua pengetahuan betapapun rumitnya dapat dilacak kembali sampai pada pengalaman indera yang pertama seperti atom-atom yang menyusun objek material.⁴¹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang termasuk kelompok penelitian eksperimen, yaitu Quasy Eksperimen mempunyai tujuan mendekati perkiraan untuk keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi seluruh variabel-variabel yang relevan. Penelitian harus secara jelas memahami kompromi-kompromi yang ada pada

⁴⁰ Hamdi, (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Jakarta: Deepublish, h. 5

⁴¹ Purwanto, (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 238-239

Model Pembelajaran	Model <i>Teams Games-Tournament</i>	Model Pembelajaran Konvensional
Hasil Belajar	(A1)	(A2)
Hasil Belajar IPS (B)	A1B	A2B

validitas internal dan eksternal, rancangannya, dan bertindak di dalam keterbatasan tertentu.

Desain dalam penelitian ini, variabel bebas diklasifikasikan menjadi 2 (dua sisi), yaitu model pembelajaran *Teams Games-Tournament*(A1) dan model pembelajaran *konvensional* (A2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Keterangan :

A1B: Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

A2B : Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *konvensional*.

Penelitian ini melibatkan dua kelas V A dijadikan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas V B dijadikan sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Pada kedua kelas tersebut diberikan materi

yang sama. Dimana untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴². Secara singkat Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi dari hasil penelitian. Generalisasi tersebut bisa saja dilakukan terhadap subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V MIN 4 Kota Medan. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 57 siswa.

Tabel 3.2. Jumlah siswa kelas V MIN 4 Kota Medan

Kelas	Jumlah
V A	27
V B	25
Jumlah	52

Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan memakai teknik *random sampling* yaitu pengambilan secara random atau tanpa pandang bulu. Teknik ini memiliki kemungkinan tertinggi dalam menetapkan sampel yang representatif. Dalam teknik ini semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih

⁴²Riduwan, (2013), *Dasar-dasar Statistik*, Bandung: Alfabeta, h.7.

menjadi anggota sampel. Adapun cara yang digunakan dalam *random sampling*: (1) cara undian, (2) cara ordinal, dan (3) randomisasi dari tabel bilangan random.⁴³

Sugiyono menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.⁴⁴ Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu *representatif* (mewakili) terhadap populasinya.⁴⁵ Pengambilan sampel terjadi bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut.⁴⁶ Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA adalah kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas VB yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Tabel 3.3. Sampel Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

NO	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	VI A	27
2	Kontrol	VI B	25
Jumlah			52

C. Defenisi Operasional dan Variabel Penelitian

1. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang digunakan guru agar suasana pembelajaran yang

⁴³Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media, h.115.

⁴⁴Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*, Bandung: Alfabeta, h.81.

⁴⁵Indra Jaya, dkk, (2013), *Statistik pendidikan Untuk Pendidikan*, Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, h.20-47.

⁴⁶Indra jaya, (2018), *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h.32.

menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini merupakan model kelompok yang *heterogen* secara bekerjasama didalam suatu kelompok. Model ini yang membawa situasi belajar kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

- b. Hasil belajar IPS adalah kemampuan siswa dalam memenuhi pencapaian atau target belajar dalam satu kompetensi belajar, melalui tes baik selama proses awal pembelajaran maupun akhir pembelajaran. Tes berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Pilihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a, b, c dan d.

2. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun rinciannya sebagai berikut :

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁴⁷ Dengan demikian, instrument penelitian yang digunakan peneliti adalah:

1. Tes

Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Tes yang digunakan berbentuk tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda. Soal digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan benar dan peneliti menggunakan tes tertulis yang akan diberikan kepada peserta didik untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka pada mata pelajaran IPS.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk menampilkan data dengan menggunakan bahan-bahan yang tersimpan. Yang dimaksud peneliti dengan dokumentasi ini ialah dokumen sekolah yang dianggap penting dan foto-foto yang dipaparkan untuk sebagai bahan bukti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang relevan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi, yaitu sebagai aktivitas mencatat atau pengamatan suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan

⁴⁷Suharsimi Arikunto, (2015), *dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara*, h.203.

tujuan ilmiah atau tujuan lain. Observasi sebagai suatu proses melakukan pemilihan, perubahan, dan pencatatan, dengan serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme pengamatan sesuai tujuan-tujuan empiris. Observasi digunakan untuk menjelaskan, memberikan, dan merincikan gejala yang terjadi. Dari gejala-gejala yang ada peneliti dapat mengambil kesimpulan umum dari apa yang terjadi.⁴⁸ Adapun data yang dapat diobservasi adalah mengenai kegiatan guru dalam Proses melaksanakan tugas mengajar, serta kegiatan siswa dalam belajar. Alasan peneliti menggunakan observasi yaitu untuk dapat menyaring data-data sehingga dapat membantu peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Kemudian peneliti mengambil data dari pihak sekolah berupa data nama-nama siswa, RPP, Silabus dan foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Semua dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang bersangkutan perlu dicatat sebagai sumber informasi. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan memperoleh data-data nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V MIN Kota Medan.
3. Tes yaitu teknik pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif IPS MIN 4 Kota Medan adalah dengan tes. Pada dasarnya tes merupakan instrumen atau alat untuk

⁴⁸Hasyim Hasanah, (2016), *Teknik-Teknik Observasi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universita Islam Negeri Semarang: Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli, h.26.

mengukur perilaku atau kinerja. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntun penemuan tugas-tugas kognitif.

Adapun alasan digunakan tes ini karena dirancang untuk mengukur apa yang telah dikuasai oleh peserta tes, maka validitas ini sangat ditekankan sebagai bahan pertimbangan sebelum dipergunakan. Hasil tes ini dapat dijadikan dasar sebagai ukuran kualitas pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan.⁴⁹ Tes yaitu berupa tes awal dan tes akhir dilakukan dengan soal pilihan berganda 10 butir soal, dengan setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan setiap jawaban salah memiliki skor 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlahskoryangdicapax100}}{\text{Skormaksimal}}$$

Indikator penelitian ranah kognitif hasil belajar IPS pada tes ini mengacu pada taksonomi Anderson dan Krathwol yang meliputi :

- 1) Pengetahuan/pengenalan (C1)
- 2) Pemahaman (C2)
- 3) Aplikasi/ Penerapan (C3)
- 4) Analisis (C4)

Sebuah tes valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Soal pretest dan posttes yang akan diujikan pada siswa, terlebih dahulu tersebut divalidkan. Untuk karakteristik tersebut dilakukan uji:

a. Uji Validitas Tes

⁴⁹Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media, h.141.

Teknik yang dilakukan untuk mengetahui validitas tiap butir soal (item) adalah teknik korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah siswa yang mengikuti atau sampel

$\sum X$ = Jumlah skor untuk variabel X

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor total X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor untuk variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat setiap X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat setiap Y

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula Guilford yakni setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas V MIN 4 Kota Medan yang berjumlah 40 dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah ketetapan atau kesenjangan alat tersebut dalam dalam menilai apa yang dinilainya. Suatu alat ukur memiliki reliabilitas yang tinggi

apabila instrumen memberikan hasil yang *konsisten*.⁵⁰ untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes menggunakan metode belah dua dengan rumus :

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

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas tes n = Banyak soal
 p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q
 S^2 = varians total yaitu varians skor total

Tabel 3.4. Adapun kriteria realibilitas suatu tes adalah sebagai berikut:

Indeks Realibilitas	Klasifikasi
$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- S^2 = Varians total yaitu varians skor total
 $\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

c. Tingkat Kesukaran

⁵⁰Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi II*, Jakarta : Bumi Aksara, h.115-131.

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir. Ukuran soal yang baik adalah tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal menggunakan rumus yaitu :

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

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.5. Adapun Kriteria Indeks Kesukaran Soal adalah sebagai berikut :

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq p < 0,30$	Terlulusukar
$0,30 \leq p < 0,70$	sedang (cukup)
$0,70 \leq p < 1,00$	Terlalu mudah

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan ukuran tertentu.⁵¹ Untuk menentukan daya pembeda, terlebih dahulu dari skor peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas

⁵¹Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Medan : Perdana publishing, h.116-118.

dan 50% terbawah kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu :

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

Keterangan :

JA = Jumlah peserta kelompok atas JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA= Jumlah kelompok atas yang menjawab soal benar BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab soal salah

Tabel 3.6. Adapun kriteria Daya Pembeda Soal adalah sebagai

berikut:

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,0- 0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali

F. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

- 1) **Menghitung rata-rata skor mean dengan rumus⁵² :**

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

- 2) **Menghitung Standar Deviasi dan Varians :**

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Keterangan :

⁵²Adi Suryanto, (2016), *Evaluasi Pembelajaran di SD*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, h.4-30

SD = Standar Deviasi

$\frac{\sum x^2}{N}$ = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan dibagi N

$\left(\frac{\sum x}{N}\right)^2$ = Semua skor dijumlahkan dibagi N, kemudian dikuadratkan

1. Uji Normalitas

Menguji normalitas data kerap kali disertakan dalam suatu analisis statistis inferensial untuk satu arah atau lebih kelompok sampel. Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang normal atau terjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan.

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Maka digunakan uji normalitas *Lilifors*. Langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan baku, tentukan nilai Z_i .

Nilai Z_i digunakan rumus :

$$\frac{X_i - M}{SD}$$

Keterangan :

X_i = Skor tujuan

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

- a. Tentukan hasil nilai F_{zi}
- b. Tentukan nilai S (Z_i). Nilai S(Z_i) merupakan hasil bagi urutan skor dengan jumlah data (sampel).
- c. Tentukan nilai terbesar dari kolom $|F(Z_i - S(Z_i))|$

d. Bandingkan L_0 dengan L tabel. Ambillah harga paling besar L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Bandingkan L_0 dengan L nyata dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria :

(a) jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi berdistribusi normal.

(b) Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ maka data berasal dari berpopulasi tidak berdistribusi normal.⁵³

2. Uji Homogonitas

Uji Homogonitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogonitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak dinyatakan homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa. Pengujian hipotesis digunakan uji

⁵³Harun sitompul, dkk, (2017), *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan: Perdana Publishing, h.99

t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2$.

Apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak. Yaitu dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan } t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

S_1^2 = Variansi sampel 1

S_2^2 = Variansi sampel 2

Ketika $t_{tabel} > t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games-Tournament* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Kota Medan.

Ketika $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada pelajaran IPS kelas V MIN 4 Kota Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 4 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 52 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 10 Januari 2019 sebagai observasi awal dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian di MIN 4 Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Pada tanggal 22 Mei 2019 memberikan surat izin penelitian di MIN 4 Kota Medan. Pada tanggal 23 Mei s.d 11 Juni 2019 pelaksanaan penelitian sebanyak empat kali pertemuan. Dengan rincian dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dengan materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada dosen ahli untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Uji instrumen tes yang dilakukan pada kelas V-A. Validatornya adalah Bapak Ismail, M.Si. Dari hasil perhitungan validasi tes **lampiran 7** dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Ternyata dari 20 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 13 soal valid dan 7 soal tidak valid.

Hasil perhitungan reliabilitas diketahui bahwa instrumen intstrumen soal dinyatakan *reliabilitas* dan dapat dilihat pada **lampiran 9**, dengan menggunakan rumus *K- R 20* diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel.

Langkah selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal **lampiran 11** maka soal dinyatakan 2 dengan kriteria terlalu sukar dan 18 soal dinyatakan kriteria cukup.

Langkah terakhir adalah menghitung daya pembeda soal **lampiran 12** terdapat 11 soal kriteria baik, 2 soal kriteria baik sekali, 4 soal kriteria cukup dan 3 soal kriteria jelek.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas. Tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang diujikan pada tes hasil belajar IPS siswa.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keputusan
1	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
2	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Jelek	Tolak
3	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Tolak

4	Tidak Valid	Reliabel	Terlalu sukar	Jelek	Tolak
5	Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Terima
6	Valid	Reliabel	Cukup	Jelek	Terima
7	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
8	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
9	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
10	Valid	Reliabel	Cukup	Baik Sekali	Terima
11	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
12	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
13	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Tolak
14	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Cukup	Tolak
15	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
16	Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
17	Valid	Reliabel	Terlalu Sukar	Baik	Terima
18	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Terima
19	Tidak Valid	Reliabel	Cukup	Baik	Tolak
20	Valid	Reliabel	Cukup	Baik Sekali	Terima

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diajarkan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT). Pada pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor pre-test pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 70 sebanyak 4 orang siswa dan nilai terendah 20 dengan 5 orang siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Perhitungan Pre-Test Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	20	5	45,18
2	30	4	
3	40	4	
4	50	4	
5	60	6	
6	70	4	
Σ		27	

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor post test pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 100 sebanyak 6 orang siswa dan nilai terendah 60 dengan 3 orang siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Perhitungan Post-Test Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	60	3	84,44
2	70	2	
3	80	8	
4	90	8	
5	100	6	
Σ		27	

Hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Siswa	27	27

Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1220	2280
Rata-Rata	45,18	84,44
Standar Deviasi	17,62	12,50
Varians	310,54	156,41
Nilai Maksimum	70	100
Nilai Minimum	20	60

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 45,18 dengan standar deviasi 17,62 dan setelah diberikan perlakuan dengan diajarkan model *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh rata-rata 84,44 dengan standar deviasi 12,50

4. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan 10 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *konvensional*. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-test sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100 untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor pre-test pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 50 sebanyak 6 orang siswa dan nilai terendah 10 dengan 2 orang siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata

1	10	2	36,40
2	20	2	
3	30	5	
4	40	10	
5	50	6	
Σ		25	

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran diketahui bahwa skor post test pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 90 sebanyak 4 orang siswa dan nilai terendah 40 dengan 2 orang siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Perhitungan Post-Test Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	40	2	69,6
2	50	3	
3	60	4	
4	70	5	
5	80	7	
6	90	4	
Σ		25	

Tabel 4.7 Ringkasan Nilai Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Siswa	25	25

Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	910	1740
Rata-Rata	36,40	69,6
Standar Deviasi	11,86	15,41
Varians	140,67	237,33
Nilai Maksimum	50	90
Nilai Minimum	10	40

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol 36,40 dengan standar deviasi 11,86 dan diajarkan dengan model pembelajaran *konvensional* diperoleh rata-rata 69,6 dengan standar deviasi 115,41

B. Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t* terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan analisis data yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Salah satu teknik uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis data sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar siswa IPS kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 17** untuk data nilai pre-test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*(TGT) pada hasil belajar siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,059 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,161. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,091 < 0,059$. Hasil perhitungan uji normalitas pada **lampiran 17** untuk data nilai post-

test pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) pada hasil belajar IPS siswa diperoleh nilai L_{hitung} diperoleh sebesar 0,120 dan L_{tabel} sebesar 0,161. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,120 < 0,161$. Dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) sebaran normal.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar siswa IPS pada **lampiran 16** untuk data nilai pre-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model *konvensional* diperoleh L_{hitung} sebesar 0,126 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,126 < 0,173$. Hasil perhitungan yang ada pada **lampiran 16** untuk data nilai post-test kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model *konvensional* pada hasil belajar siswa IPS diperoleh L_{hitung} sebesar 0,098 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,098 < 0,173$. Dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan model *konvensional* memiliki sebaran normal.

Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	27	0,059	0,161	Berdistribusi normal
	Post-test	27	0,120	0,161	Berdistribusi normal
Kontrol	Pre-test	25	0,126	0,173	Berdistribusi normal
	Post-test	25	0,098	0,173	Berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varians yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil nilai tes hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Uji homogenitas pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada **lampiran 19**.

Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test dan Post-test

Kelompok	Kelas	Dk	S ²	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan
Pre-test	Eksperimen	26	310,54	2,20	2,58	Homogen
	Kontrol	24	140,67			
Post-test	Eksperimen	26	156,41	1,51	2,58	Homogen
	Kontrol	24	237,33			

3. Uji Hipotesis Data

Pengujian hipotesis dilakukan pada post-test dengan menggunakan uji. Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Adapun hasil pengujian data post-test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 5.0 Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar IPS

Kelompok	N	Rata - Rata	Dk	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kelas dengan model <i>TeamsGame Tournament</i> (TGT)	2 7	84,44	27	6,132	1,67 6	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model <i>TeamsGame Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Kota Medan
Kelas tanpa model <i>TeamsGame</i>	2 5	69,6	25			

Tournament(TGT)						
---------------------	--	--	--	--	--	--

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post-test diperoleh $t_{hitung} = 6,132$. kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 25 - 2 = 52$. Sesuai dengan hasil pehitungan dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{84,44 - 69,6}{\sqrt{\frac{(27 - 1) 156,41 + (25 - 1) 237,33}{27 + 25 - 2} \times \left(\frac{1}{27} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{14,84}{\sqrt{\frac{4066,66 + 5695,92}{50} \times (0,077)}}$$

$$t = \frac{14,84}{\sqrt{\frac{9762,58}{50} \times (0,077)}}$$

$$t = \frac{14,84}{\sqrt{15,034}}$$

$$t = \frac{14,84}{3,877}$$

$$t = 3,827$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga $t_{tabel} 1,676$. Dari hasil perhitungan harga t , diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,827 > 1,676$. Dapat “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Teams Game Tournament*(TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VMIN 4 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

C. Pembahasan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN 4 Kota Medanini yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas VA dan kelas kontrol Kelas V B. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 45,18 dan untuk kelas kontrol adalah 36,40. Berdasarkan uji homogenitas yang diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama. Karena hasil uji homogenitas untuk Kelompok Sampel Pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, $F_{hitung} 2,20$ dan $F_{tabel} 2,58$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi yang sama, yaitu materi. Siswa yang ada pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dan siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai-nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 84,44. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 69,6. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan melalui pos-test yang diberikan sama atau homogen. Karena uji homogenitas untuk kelompok sampel post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, yaitu, $F_{hitung} 1,51$ dan $F_{tabel} 2,58$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf signifikan signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 50$ berdasarkan tabel distribusi t didapat bahwa $t_{tabel} = 1,676$. selanjutnya dengan

membandingkan harga hitung dengan harga tabel diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $3,827 > 1,676$. Dapat disimpulkan berarti H_a diterima atau H_0 ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar dengan model *Teams Game Tournament*(TGT) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* di MIN 4 Kota Medan. Dengan demikian, Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan dengan model *Teams Game Tournament*(TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* padataraf signifikan 0,05.

Karena sebelum diterapkan dengan model *Teams Game Tournament*(TGT) siswa belum memerhatikan penjelasan guru saat menjelaskan. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru tidak melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga berdampak nilai hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sedangkan setelah penerapan dengan model *Teams Game Tournament*(TGT) pada kelas eksperimen proses pembelajaran lebih aktif dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, karena guru melibatkan siswa dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan model *Teams Game Tournament*(TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Kota Medan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* yaitu kelas V-B di MIN 4 Kota Medan yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* memperoleh rata-rata tes akhir (*post-test*) sebesar 69,6 dan standar deviasi 15.41.
2. Hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*(TGT) dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*posttest*)di kelas eksperimen yaitu kelas V- A memperoleh rata-rata nilai 84,44 dan standar deviasi 12,50.
3. Berdasarkan uji t statistik pada data post-tes bahwa model *Teams Game Tournament* (TGT)berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Kota Medan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,827 > 1,676$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima dan H_0 68

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, agar bersama-sama bekerja, membangun sinergi untuk terus menginovasi model pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar menerapkan menerapkan model *Teams Game Tournament*(TGT)

2. Bagi guru, dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa dan menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model *Teams Game Tournament(TGT)*
3. Bagi peneliti lain, peneliti dapat melakukan pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, (2015), *Prinsip-prinsip Belajar untuk Pengajaran*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Aunurrahman, (2011), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta.
- Dadang Supardan, (2015), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI, (2010), *Al-qur'an dan Tafsiranny*, Jakarta: Lentera Abadi.
- Etin Solihatin, (2008), *Cooperative learning : analisis model pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan Rudy, (2016), *Pendidikan IPS*, Bandung: Alfabeta.
- Hasanah Hasyim, (2016), *Teknik-Teknik Observasi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universita Islam Negeri Semarang: Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli.
- Indra jaya, (2018), *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.
- Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan :Media Persada.
- Jaya Indra, dkk, (2013), *Statistik pendidikan Untuk Pendidikan*, Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis.
- Jumanta Hamdayana, (2017), *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor : Ghalia Indonesia.
- Lefudin, (2014), *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran , Pendekatan Pembelajaran, Dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Mardianto, (2009), *Psikologi Pendidikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran*, Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2007), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Ros.
- Nana Syaodih Sukmadinata, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Riduwan, (2013), *dasar-dasar Statistik*, Bandung:Alfabeta.
- Rusman,(2016), *Model – Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media.
- Sanjaya Wina, (2013), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin Aris, (2014), *68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto.(2010), *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka. 2013
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi II*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Suprijono Agus, (2010), *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryanto Adi, (2016) *Evaluasi Pembelajaran di SD*, Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.
- Susanto Ahmad, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Prenada media Group.
- Susanto Ahmad, (2017), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Prenadamedia Group.
- Syaaikh Abdurrahman, (2016), *Tafsir al- karim ar-rahman fi tafsir kalam al-mannan*, Jakarta: Darul Haq.
- Syafruddin Nurdin, (2016), *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Ciputat : Quantum Teaching.
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany,(2014), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Konstektual*, Jakarta : Kencana.
- Trianto, (2014), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara

Varia Winasih, (2008), *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis.

SILABUS

Satuan Pendidikan	: MIN 4 KOTA MEDAN
Kelas/Semester	: V / II
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	: Manusia dan Lingkungan

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	P
<p>IPS</p> <p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>☞ Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang:</p> <p>☞ pertanian</p> <p>☞ peternakan</p> <p>☞ perkebunan dan kehutanan</p> <p>☞ perikanan</p> <p>☞ pertambangan</p> <p>☞ perindustrian</p>	<p>☞ Mengamati gambar/foto/video/teks bacaan tentang kegiatan ekonomi</p> <p>☞ Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi</p> <p>☞ Menjelaskan berbagai bentuk kegiatan ekonomi beserta contohnya</p> <p>☞ Memahami penyajian berbagai bentuk data terkait kegiatan ekonomi (tabel, diagram garis, grafik batang, gambar</p>	<p>1. Teknik Pe a. Penilaian Observasi b. Penilaian c. Penilaian Unjuk Kerja Rubrik Peni Mempraktik tubuh (dudu berdiri, jalar secara lentu (KD 3.2 dan 1. Teknik Pe a. Penilaian Observasi b. Penilaian c. Penilaian Unjuk Kerja</p>

Mengetahui

Kepala Sekolah MIN 4 KOTA MEDAN

Nuraisyah Rahma Siregar, MA

Nip: 197111091991022001

Medan, 14 Mei 2019

Mahasiswa Peneliti

Tika Lestari

Nim: 36154157

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: MIN 4 KOTA MEDAN
Kelas /Semester	: V /2 (dua)
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	: Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran ke-	: 3
Fokus Pembelajaran	: IPS
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

(KI.1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

(KI.2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

(KI.3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar,melihat,membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

(KI.4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa pada teks.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Koopertif

Metode Pembelajaran : Teams Game Tournament, Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. Media/Alat, Bahan, Dan Sumber Belajar

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 8: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam ✓ Menyampaikan tujuan pembelajaran ✓ Memberikan lembar kerja pretest 	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan arti jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat 	50 menit

	<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik ✓ Guru bertanya kepada siswa mengenai berbagai contoh dan arti jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia ✓ Memberikan informasi kepada siswa tentang Model Teams Game Tournament ✓ Meminta siswa untuk duduk dengan rapi dan guru memberikan soal ✓ Guru memberikan arahan untuk mengerjakan soal. ✓ Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran ✓ Guru meminta siswa untuk membahasnya kembali di rumah serta menyuruh siswa mempelajari materi selanjutnya di buku ✓ Pembelajaran ditutup dengan mengucapkan hamdalah 	10 menit

H. PENILAIAN

Teknik : Tes tertulis

Bentuk instrumen : Pilihan ganda

Instrumen :

Instrumen Soal

Mata Pelajaran	Nama :
PKn	Kelas :
	Hari/ Tanggal:

Petunjuk Pengerjaan Soal :

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Jawablah soal pilihan ganda dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan jawaban!
- Setelah itu beri tanda silang (X) pada salah satu pilihan
- Kerjakan dengan jujur, sesuai dengan kemampuan dan keyakinan yang kamu miliki!

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam bidang sumber daya alam disebut
 - a. Usaha alam
 - b. Usaha agraris
 - c. Usaha ekstraktif
 - d. Usaha pasif
2. Berikut ini yang merupakan contoh usaha ekstraktif adalah
 - a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Perkantoran
 - d. Perkebunan
3. Contoh hasil usaha dari pertambangan adalah
 - a. Padi dan jagung
 - b. Jati dan rotan
 - c. Stroberi dan anggur
 - d. Emas dan perak

4. Batubara dan Minyak bumi adalah contoh sumber daya alam yang dihasilkan dari
 - a. Pertambangan
 - b. Perikanan
 - c. Pertanian
 - d. Perhutanan
5. Jenis usaha yang kegiatannya berupa mengolah barang jadi atau setengah jadi menggunakan sarana dan peralatan tertentu dinamakan
 - a. Perdagangan
 - b. Pendistribusian
 - c. Perindustrian
 - d. Perkantoran
6. Contoh jenis pekerjaan di bawah ini yang menghasilkan jasa adalah
 - a. Pedagang
 - b. Petani
 - c. Peternak
 - d. Sopir
7. Pekerjaan ayah dan ibu Riska termasuk dalam bidang jasa. Ayah Riska adalah seorang dokter dan ibunya adalah seorang bidan. Kedua orang tua Riska bermanfaat bagi masyarakat berupa
 - a. Memberikan layanan pendidikan
 - b. Memberikan layanan kesehatan
 - c. Memberikan layanan wisata
 - d. Memberikan layanan transportasi
8. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompot
9. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur

- c. Usaha pelayanan kesehatan
 - d. Usaha makanan
10. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen

H. Sumber Dan Media

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Contoh-contoh Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Dalam Konteks Bhinneka Tunggal Ika.

Diketahui

Medan , 13 Mei 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

Namora Siregar, S.Pd

Tika Lestari

NIP: 197108062014220002

36154157

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIN 4 KOTA MEDAN

Nuraisyah Rahma Siregar, MA

NIP: 197111091991022001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: MIN 4 KOTA MEDAN
Kelas /Semester	: V /2 (dua)
Tema 8	: Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1	: Manusia dan Lingkungan
Pembelajaran ke-	: 3
Fokus Pembelajaran	: IPS
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

(KI.1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

(KI.2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

(KI.3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar,melihat,membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

(KI.4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p>	<p>3.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat,</p>
<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>4.3.1 Mengamati gambar/foto/vidio/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa pada teks.
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia..

3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia..

D. Materi Pembelajaran

2. Menjelaskan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. Media/Alat, Bahan, Dan Sumber Belajar

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengucapkan salam. ✓ Guru dan siswa berdoa bersama. (Religius) ✓ Guru mengecek kehadiran siswa. (Disiplin) ✓ Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar. ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ✓ Guru memberikan gambaran umum tentang 	10 menit

	materi.	
Kegiatan inti	<p>a. Eksplorasi</p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan. ✓ Menjelaskan materi mengenai Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia <p>b. Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang disampaikan tentang Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia ✓ Guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan mengerjakan soal yang diberikan guru <p>c. Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik tentang Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia ✓ Bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman memberikan penguatan dan penyimpulan. 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama-sama dengan seluruh siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. ✓ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. ✓ Guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah. (Religius) ✓ Guru mengucapkan salam. 	10 menit

H. Penilaian

Prosedur : Posttest

Jenis : Tulisan

Bentuk : Pilihan Ganda

I. Sumber Dan Media

3. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
4. Contoh-contoh Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia

Diketahui

Medan , 13 Mei 2019

Guru Wali Kelas

Mahasiswa Peneliti

Yasmin Herawati Zega, S.Pd

Tika Lestari

Nip:1970042919966032007

36154157

Mengetahui,

Kepala Sekolah MIN 4 KOTA MEDAN

Nuraisyah Rahma Siregar, MA

NIP: 197111091991022001

Lampiran 4 Soal Pre-Test

Berilah Tanda Silang (X) PADA SALAH SATU HURUF a, b, c, d Dengan Tepat Di Lembar Jawaban Yang Disediakan !

Petunjuk soal : **a.**Isilah apa yang anda ketahui, jangan di isi yang tidak diketahui
 b.Untuk pengisian jawaban , anda diharapkan teliti mungkin dalam menjawabnya

11. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam bidang sumber daya alam disebut
 - a. Usaha alam
 - b. Usaha agraris
 - c. Usaha ekstraktif
 - d. Usaha pasif
12. Berikut ini yang merupakan contoh usaha ekstraktif adalah
 - a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Perkantoran
 - d. Perkebunan
13. Contoh hasil usaha dari pertambangan adalah
 - a. Padi dan jagung
 - b. Jati dan rotan
 - c. Stroberi dan anggur
 - d. Emas dan perak
14. Batubara dan Minyak bumi adalah contoh sumber daya alam yang dihasilkan dari
 - a. Pertambangan
 - b. Perikanan
 - c. Pertanian
 - d. Perhutanan
15. Jenis usaha yang kegiatannya berupa mengolah barang jadi atau setengah jadi menggunakan sarana dan peralatan tertentu dinamakan
 - a. Perdagangan

- b. Pendistribusian
 - c. Perindustrian
 - d. Perkantoran
16. Contoh jenis pekerjaan di bawah ini yang menghasilkan jasa adalah
- a. Pedagang
 - b. Petani
 - c. Peternak
 - d. Sopir
17. Pekerjaan ayah dan ibu Riska termasuk dalam bidang jasa. Ayah Riska adalah seorang dokter dan ibunya adalah seorang bidan. Kedua orang tua Riska bermanfaat bagi masyarakat berupa
- a. Memberikan layanan pendidikan
 - b. Memberikan layanan kesehatan
 - c. Memberikan layanan wisata
 - d. Memberikan layanan transportasi
18. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
- a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompok
19. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
- a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayanan kesehatan
 - d. Usaha makanan
20. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen

Lampiran 5 Soal Post-Test

Berilah Tanda Silang (X) PADA SALAH SATU HURUF a, b, c, d Dengan Tepat Di Lembar Jawaban Yang Disediakan !

Petunjuk soal : **a.**Isilah apa yang anda ketahui, jangan di isi yang tidak diketahui

b.Untuk pengisian jawaban , anda diharapkan teliti mungkin dalam menjawabnya

1. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam bidang sumber daya alam disebut
 - a. Usaha alam
 - b. Usaha agraris
 - c. Usaha ekstraktif
 - d. Usaha pasif
2. Berikut ini yang merupakan contoh usaha ekstraktif adalah
 - a. Pertanian
 - b. Pertambangan
 - c. Perkantoran
 - d. Perkebunan
3. Contoh hasil usaha dari pertambangan adalah
 - a. Padi dan jagung
 - b. Jati dan rotan
 - c. Stroberi dan anggur
 - d. Emas dan perak
4. Batubara dan Minyak bumi adalah contoh sumber daya alam yang dihasilkan dari
 - a. Pertambangan
 - b. Perikanan
 - c. Pertanian
 - d. Perhutanan
5. Jenis usaha yang kegiatannya berupa mengolah barang jadi atau setengah jadi menggunakan sarana dan peralatan tertentu dinamakan
 - a. Perdagangan

- b. Pendistribusian
 - c. Perindustrian
 - d. Perkantoran
6. Contoh jenis pekerjaan di bawah ini yang menghasilkan jasa adalah
- a. Pedagang
 - b. Petani
 - c. Peternak
 - d. Sopir
7. Pekerjaan ayah dan ibu Riska termasuk dalam bidang jasa. Ayah Riska adalah seorang dokter dan ibunya adalah seorang bidan. Kedua orang tua Riska bermanfaat bagi masyarakat berupa
- a. Memberikan layanan pendidikan
 - b. Memberikan layanan kesehatan
 - c. Memberikan layanan wisata
 - d. Memberikan layanan transportasi
8. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
- a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. konsumsi
 - d. Dompok
9. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
- a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayanan kesehatan
 - d. Usaha makanan
10. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
- a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen

Lampiran 6**Kunci Jawaban**

1. C

2. B

3. A

4. A

5. C

6. D

7. B

8. A

9. D

10. A

Lampiran 8

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefesien korelasi untuk butir soal nomor 5 diperoleh hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{array}{ll} \sum X & = 9 & \sum X^2 & = 81 \\ \sum Y & = 203 & \sum Y^2 & = 2473 \\ \sum XY & = 115 & N & = 20 \end{array}$$

Maka diperoleh :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{20(115) - (9)(203)}{\sqrt{\{(20)(9) - (9)^2\} \{(20)(2473) - (203)^2\}}} \\ &= \frac{2300 - 1827}{\sqrt{\{180 - 81\} \{49460 - 41209\}}} \\ &= \frac{473}{\sqrt{\{99\} \{8251\}}} \\ &= \frac{473}{\sqrt{816849}} \\ &= \frac{473}{903,79} \\ &= 0,5233 \end{aligned}$$

Dari daftar nilai kritis r product moment untuk $\alpha = 0,05$ atau 5 % dan $N = 20$ didapat $r_{tabel} = 0,444$. Dengan demikian diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,5233 > 0,444$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 5 dinyatakan valid.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 5 sampai nomor 20 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal. Berikut ini secara keseluruhan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal:

Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,583	0,444	Valid
2	-0.116	0,444	Tidak Valid
3	0,229	0,444	Tidak Valid
4	-0,021	0,444	Tidak Valid
5	0,523	0,444	Valid
6	0,627	0,444	Valid
7	0,723	0,444	Valid
8	0,714	0,444	Valid
9	0,601	0,444	Valid
10	0,649	0,444	Valid
11	0,498	0,444	Valid
12	0,450	0,444	Valid
13	0,296	0,444	Tidak Valid
14	0,341	0,444	Tidak Valid
15	0,538	0,444	Valid
16	0,588	0,444	Valid

17	0,530	0,444	Valid
18	0,434	0,444	Tidak Valid
19	0,341	0,444	Tidak Valid
20	0,715	0,444	Valid

Setelah harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ atau 5 % dan $N = 20$, maka dari 20 soal yang diujicobakan, diperoleh 13 soal dinyatakan valid dan 7 soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 10 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen pada pre test dan post test.

Lampiran 10

Perhitungan Reliabilitas Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

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

Berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor 1. Pertama mencari harga S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\sum Y = 203 \qquad \sum Y^2 = 2473 \quad N = 20$$

Maka diperoleh hasil:

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{2473 - \frac{(203)^2}{20}}{20} \\ &= \frac{2473 - 4120,9}{20} \\ &= \frac{-3873,6}{20} = -96,84 \end{aligned}$$

Jadi:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(\frac{-96,84 - 4,873}{-96,84} \right) \\ &= \left(\frac{20}{19} \right) \left(\frac{-101,713}{-96,84} \right) \\ &= (1,052) (1,050) \\ &= 1,104 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai reliabilitas tes adalah 1,104 maka tes di atas termasuk dalam klafikasi reliabelitasnya sangat tinggi.

Lampiran 11

NO	NAMA PERAWA	BULAN																			Jumlah TOTAL G	Σ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1	Abdurrachman Net	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	8	64
2	Achida Karna Zahra	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	Alvin Nasri Feb	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	9
4	Alia Zahra	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	13	169
5	Andani Nasyah Net	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	10	100
6	Asya Syahira	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	324
7	Damasia Dwi Lintang	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	256
8	Dewasa Rahman	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	121
9	Dika Mevri	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	25
10	Ema Salsya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	15	225
11	M. Syam Alahsyi	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	10	100
12	M. Yudi Prayoga	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	36
13	Naura Amanda	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	16
14	Nurd Faidi	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	8	64
15	Oktavia	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	16
16	Pachy Ramadhani	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
17	Panti Nur Pahan	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	169
18	Rapi Pahan Fitriyati	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7	49
19	Riko Anggoro	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	9	81
20	Ripud Diansyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	15	225
	Jumlah (Σ)	10	8	11	6	9	10	12	7	13	11	12	11	12	12	11	12	6	9	10	11	203	2073
	P (tingkat Kesukaman 5 sd)	0,5	0,4	0,55	0,3	0,45	0,5	0,6	0,35	0,65	0,55	0,6	0,55	0,6	0,6	0,55	0,6	0,3	0,45	0,5	0,55		
	Ketercapaian	cukup	cukup	cukup	TS	cukup	TS	cukup	cukup	cukup													

Lampiran 12

Kelas Atas																						
NO	KODESNWA	BUTIRSOAL																				SKOR TOTAL (Y)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
16	Pachry Ramadhan	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
6	Asya Syahin	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
7	Damar Dwi Emang	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
10	Erni Sdkya	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	15
20	Ripal Diansyah	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15
4	Alisa Zahra	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	13
17	Pazri Nur Pohan	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13
8	Deveza Rahman	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11
2	Afrinda Kania Zahra	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	Ardianti Naisyula Nst	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	10
	BA	8	4	7	3	6	6	9	6	9	9	8	6	7	7	8	8	5	7	7	9	139
	PA	0.8	0.4	0.7	0.3	0.6	0.6	0.9	0.6	0.9	0.9	0.8	0.6	0.7	0.7	0.8	0.8	0.5	0.7	0.7	0.9	13.9
Kelas Bawah																						
NO	KODESNWA	BUTIRSOAL																				SKOR TOTAL (Y)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
11	M. Syam Alhabsyi	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	10
19	Rido Ariyanto	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	9
1	Abdurrahman Nst	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
14	Nurul Fadila	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	8
18	Ropi Palman Hikayanti	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7
12	M. yuzaid Prayoga	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6
9	Dha Novi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5
13	Nazwa Amanda	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
15	Octaviana	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4
3	Akbar Naswi Hsb	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
	BB	2	4	4	3	3	4	3	1	4	2	4	5	5	5	3	4	1	2	3	2	64
	PB	0.2	0.4	0.4	0.3	0.3	0.4	0.3	0.1	0.4	0.2	0.4	0.5	0.5	0.5	0.3	0.4	0.1	0.2	0.3	0.2	6.4
	DP (PA-PB)	0.6	0	0.3	0	0.3	0.2	0.6	0.5	0.5	0.7	0.4	0.1	0.2	0.2	0.5	0.4	0.4	0.5	0.4	0.7	7.5
	Keterangan	Baik	jelek	Cukup	jelek	cukup	jelek	Baik	Baik	Baik	Baik sekali	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik sekali	

Lampiran 13

Prosedur Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

1. Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

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

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS} = \frac{10}{20} = 0,5$$

Dengan demikian untuk soal nomor 1 berdasarkan kriteria kesukaran soal dapat dikategorikan dalam kriteria cukup.

2. Daya Pembeda

Untuk mendapatkan daya pembeda masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Hasil perhitungan untuk soal nomor 1 diperoleh:

$$\frac{BA}{JA} = \frac{8}{10} = 0,8$$

$$\frac{BB}{JB} = \frac{2}{10} = 0,2$$

$$D = P_A - P_B$$

$$= 0,8 - 0,2 = 0,6$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal, maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria baik.

Selanjutnya dengan cara yang sama, untuk tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dapat dihitung dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Daya Pembeda	Kategori
1	0,6	Baik
2	0	Jelek
3	0,3	Cukup
4	0	Jelek
5	0,3	Cukup
6	0,2	Jelek
7	0,6	Baik
8	0,5	Baik
9	0,5	Baik
10	0,7	Baik Sekali
11	0,4	Baik
12	0,1	Baik
13	0,2	Cukup
14	0,2	Cukup
15	0,5	Baik
16	0,4	Baik
17	0,4	Baik
18	0,5	Baik
19	0,4	Baik
20	0,7	Baik Sekali

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 20 soal, berdasarkan uji tingkat kesukaran terdapat 2 soal dengan kategori terlalu sukar dan 18 soal dengan kategori cukup.. Sedangkan untuk uji daya pembeda soal, terdapat 3 soal dengan kategori jelek, 4 soal dengan kategori cukup, dan 12 soal dengan kriteria baik dan kriteria baik sekali 2 soal.

Lampiran 14**Daftar Nama Siswa**

No	Nama Siswa Kelas Eksperimen	No	Nama Siswa Kelas Kontrol
1.	Abdli Fariski	1.	Adinda Nurhayanti
2.	Afifa Dyas Mika	2.	Al-Mira
3.	Arif Fairuz Lubis	3.	Anggi Syahfibrih Laia
4.	Ariva Syafiq Salma	4.	Azzura Amalia Pohan

5.	Anis Haliza Wanda Tanjung	5.	Dina Aulia Rangkuti
6.	Dhafa S	6.	Dania Rahma
7.	Elgin	7.	Fannya Nur Ramadhani
8.	Fahmi	8.	Fazril Albelqi
9.	Halimah Siti Hajar	9.	Fina Awalia
10.	Jiha	10.	Ismail Azmi Lubis
11.	Kausar Sahara	11.	Muhammad Kamarul
12.	Khumayra Azzahra Sembiring	12.	Muhammad Sopian Yakupmtd
13.	Muhammad Abid Arkan	13.	Muhammad Rifki Arrahman
14.	Muhammad Rafa Ghani	14.	Nabil Elgin Pambudi
15.	Muhammad Rafly	15.	Nafilah
16.	Muhammad Teguh Triamtama	16.	Najwa Aqila
17.	Nabila Humaira Nst	17.	Nurul Fatih Ihsani
18.	Najuan	18.	Rahmat Putra Siregar
19.	Raey Bavi	19.	Razwa Alawi
20.	Ramadani	20.	Suci Ramadhani Lubis
21.	Restu Ranga Pratama	21.	Santi Wahyuni
22.	Rusyanas Zoedie Rangkuti	22.	Silvia Khairani
23..	Syahra Fadilla Nst	23.	Ulul Azmi
24.	Tsaniyah Azzahra	24.	Uswatun Hasanah
25.	Usman	25.	Winda Harwani Daulay
26.	Wahyu Fadhil Putra		
27.	Wira Ripama		

Lampiran 15

Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

A. Kelas Eksperimen

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1220 \qquad \sum X^2 = 63200 \qquad n = 27$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1220}{27} = 45,18$$

b. Varians

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

$$S^2 = \frac{27(63200) - (1220)^2}{27(27-1)}$$

$$S^2 = \frac{1706400 - 1488400}{27 \times 26}$$

$$S^2 = \frac{218000}{702}$$

$$S^2 = 310,54$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{310,54} = 17,62$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 2280 \quad \sum X^2 = 19600 \quad n = 27$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2280}{27} = 84,44$$

b. Varians

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

$$S^2 = \frac{27(196600) - (2280)^2}{27(27-1)}$$

$$S^2 = \frac{5308200 - 5198400}{27 \times 26}$$

$$S^2 = \frac{19800}{702}$$

$$S^2 = 156,41$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{156,41} = 12,50$$

B. Kelas Kontrol

1. Nilai Pre-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 910 \quad \sum X^2 = 36500 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{9100}{25} = 36,40$$

b. Varians

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

$$S^2 = \frac{25(36500) - (910)^2}{25(25-1)}$$

$$S^2 = \frac{912500 - 828100}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{84400}{600}$$

$$S^2 = 140,67$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{140,67} = 11,86$$

2. Nilai Post-Test

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai:

$$\sum X = 1740 \quad \sum X^2 = 126800 \quad n = 25$$

a. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1740}{25} = 69,6$$

b. Varians

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

$$S^2 = \frac{25(12800) - (1740)^2}{25(25 - 1)}$$

$$S^2 = \frac{317000 - 3027600}{25 \times 24}$$

$$S^2 = \frac{42400}{600}$$

$$S^2 = 237,33$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{237,33} = 15,40$$

Lampiran 16

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

NO		Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X1)	X1 ²	Skor	Nilai (X2)	X2 ²
1	1	5	50	2500	8	80	6400
2	2	3	30	900	6	60	3600
3	3	5	50	2500	8	80	6400
4	4	5	50	2500	4	40	1600
5	5	1	10	100	6	60	3600
6	6	4	40	1600	8	80	6400
7	7	4	40	1600	7	70	4900
8	8	4	40	1600	5	50	2500
9	9	5	50	2500	9	90	8100
10	10	2	20	400	5	50	2500
11	11	3	30	900	7	70	4900
12	12	4	40	1600	4	40	1600

13	13	3	30	900	8	80	6400
14	14	3	30	900	6	60	3600
15	15	4	40	1600	6	60	3600
16	16	4	40	1600	8	80	6400
17	17	2	20	400	7	70	4900
18	18	1	10	100	5	50	2500
19	19	4	40	1600	9	90	8100
20	20	3	30	900	7	70	4900
21	21	5	50	2500	9	90	8100
22	22	4	40	1600	8	80	6400
23	23	4	40	1600	8	80	6400
24	24	5	50	2500	9	90	8100
25	25	4	40	1600	7	70	4900
Jumlah Nilai		91	910	36500	174	1740	126800
Rata-Rata		3.64	36.40		6.96	69.6	
Standar Deviasi			11.86			15.41	
Varians			140.67			237.33	
Maksimum		5	50		9	90	
Minimum		1	10		4	40	

Lampiran 17

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No Urut	Nama Siswa	Pre-Test			Post-Test		
		Skor	Nilai (X1)	X1 ²	Skor	Nilai (X2)	X2 ²
1	Abdli Fariski	7	70	4900	8	80	6400
2	Afifa Dyas Mika	5	50	2500	8	80	6400
3	Arif Fairuz Lubis	6	60	3600	10	100	10000
4	Ariva Syafiqa Salma	2	20	400	8	80	6400
5	Anis Haliza Wanda Tanjung	2	20	400	8	80	6400
6	Dhafa S	4	40	1600	10	100	10000
7	Elgin	7	70	4900	9	90	8100
8	Fahmi	6	60	3600	8	80	6400

9	Halimah Siti Hajar	3	30	900	9	90	8100
10	Jiha	5	50	2500	8	80	6400
11	Kausar Sahara	2	20	400	7	70	4900
12	Khumayra Azzahra Sembiring	3	30	900	6	60	3600
13	Muhammad Abid Arkan	2	20	400	6	60	3600
14	Muhammad Rafa Ghani	6	60	3600	10	100	10000
15	Muhammad Rafly	7	70	4900	8	80	6400
16	Muhammad Teguh Triamtama	6	60	3600	8	80	6400
17	Nabila Humaira Nst	4	40	1600	10	100	10000
18	Najuan	5	50	2500	9	90	8100
19	Raey Bavi	4	40	1600	9	90	8100
20	Ramadani	2	20	400	10	100	10000
21	Restu Rangga Pratama	3	30	900	9	90	8100
22	Rusyanas Zoedie Rangkuti	6	60	3600	7	70	4900
23	Syahra Fadilla Nst	3	30	900	9	90	8100
24	Tsaniyah Azzahra	5	50	2500	6	60	3600
25	Usman	6	60	3600	9	90	8100
26	Wahyu Fadhil Putra	4	40	1600	10	100	10000
27	Wira Ripama	7	70	4900	9	90	8100
Jumlah Nilai		122	1220	63200	228	2280	196600
Rata-Rata		4.51851852	45.185185		8.44444444	84.444444	
Standar Deviasi			17.622182			12.506409	
Varians			310.54131			156.41026	
Maksimum		7	70		10	100	
Minimum		2	20		6	60	

Lampiran 18

Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujian uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

Prosedur Perhitungan:

1. Buat H_0 dan H_a yaitu:

H_0 = Tes tidak berdistribusi normal

H_a = Tes berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

d. Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{2280}{27} = 84,44$$

e. Varians

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

$$S^2 = \frac{27(196600) - (2280)^2}{27(27-1)}$$

$$S^2 = \frac{5308200 - 5198400}{27 \times 26}$$

$$S^2 = \frac{19800}{702}$$

$$S^2 = 156,41$$

f. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{156,41} = 12,50$$

3. Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan baku, tentukan nilai Zi.

Nilai Zi digunakan rumus :

Soal Nomor 2

$$Z_{score} = \frac{X_i - \bar{M}}{SD} = \frac{60 - 84,44}{12,50} = \frac{-24,44}{12,50} = -1,955$$

4. Menghitung F (Zi) dengan melihat tabel F (Zi) yaitu:

$$Z_{score} = -1,955 \text{ maka } F(Zi) = -0,0256$$

5. Tentukan nilai S (Zi) dengan rumus:

Soal Nomor 2

$$S(Zi) = \frac{\text{urutan data } x}{n} = \frac{3}{27} = 0,111$$

6. Hitung nilai selisih F (Zi) – S (Zi) kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

Soal Nomor 1

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0256 - 0,111 = 0,0854$$

Harga mutlaknya adalah 0,0854.

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pre-test pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar ialah 0,120 dengan $L_{tabel} = 0,161$.
8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah terima H_a jika L_0 lebih kecil dari L_{tabel} . Dari soal pre-test pada kelas pre-test yaitu $L_0 < L_t = 0,120 < 0,161$ maka soal pos-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	60	3	3	-1.955	0.0256	0.11111	0.085
2	70	2	5	-1.155	0.124	0.18519	0.061
3	80	8	13	-0.355	0.36122	0.48148	0.120
4	90	8	21	0.445	0.672	0.77778	0.106
5	100	6	27	1.245	0.8934	1	0.107
Rata-Rata	84.44	27				Lhitung	0.120
SD	12.5					Ltabel	0, 161

Uji Normalitas Data Nilai Pre-Test Kelas eksperimen

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
----	-----------	----	------	----	-------	-------	---------------

1	20	5	2	-1.429	0.07649	0.07407	0.002
2	30	4	6	-0.862	0.19448	0.22222	0.028
3	40	4	10	-0.294	0.38439	0.37037	0.014
4	50	4	14	0.274	0.608	0.51852	0.089
5	60	6	20	0.841	0.79985	0.74074	0.059
6	70	4	24	1.409	0.92053	0.88889	0.032
Rata-Rata	45.18	27	51			Lhitung	0.089
SD	17.62					Ltabel	0.161

Uji Normalitas Data Nilai Pre-Test Kelas control

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	10	2	2	-2.226	0.01301	0.06897	0.056
2	20	2	4	-1.383	0.08336	0.13793	0.055
3	30	6	10	-0.540	0.29473	0.34483	0.050
4	40	10	20	0.304	0.61926	0.68966	0.070
5	50	6	26	1.147	0.87425	0.89655	0.022
6	60	3	29	1.14671	0.87425	1	0.126
Rata-Rata	36.4	29				Lhitung	0.126
SD	11.86					Ltabel	0.173

Uji Normalitas Data Nilai Pos-Test Kelas Kontrol

No	Skor (Xi)	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	40	2	2	-1.921	0.02738	0.08	0.053
2	50	3	5	-1.272	0.1017	0.2	0.098
3	60	4	9	-0.623	0.26665	0.36	0.093
4	70	5	14	0.026	0.510	0.56	0.050
5	80	7	21	0.675	0.75013	0.84	0.090
6	90	4	25	1.324	0.90722	1	0.093
Rata-Rata	69.6	25				Lhitung	0.098
SD	15.41					Ltabel	0.173

Lampiran 19**Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar****1. Homogenitas Pre-test**

Kelas Kontrol

 $X_{\bar{I}}=36,40$ $n = 25$ $S^2 = 140,67$

Kelas Eksperimen

 $X_{\bar{I}}= 45,18$ $n = 27$ $S^2 = 310,54$

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{310,54}{140,67}$$

$$F_{hitung} = 2,20 \text{ (Homogen)}$$

Diperoleh $F_{hitung} = 2,20$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,20 < 2,58$. Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen

2. Homogenitas Post-test

Kelas Kontrol

$$X_1 = 69,6 \qquad n = 25 \qquad S_1^2 = 237,33$$

Kelas Eksperimen

$$X_2 = 85,18 \qquad n = 27 \qquad S_2^2 = 156,41$$

$$F_{hitung} = \frac{V_{terbesar}}{V_{terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{237,33}{156,41}$$

$$F_{hitung} = 1,51 \text{ (Homogen)}$$

Diperoleh $F_{hitung} = 1,51$. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,51 < 2,58$ Jadi varians data pre-test kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

Lampiran 20

Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (Polled Varian). Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut :

$H_a : \mu_1 = \mu_2$ (Terdapat pengaruh model pembelajaran model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial)

$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial)

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa (post-test), diperoleh data sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll} x_1 = 84,44 & S_1^2 = 156,41 & n_1 = 27 \\ x_2 = 69,6 & S_2^2 = 237,33 & n_2 = 25 \end{array}$$

Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. diambil dari tabel distribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah $5\% = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 25 - 2 = 50$. Sesuai dengan hasil pehitungan dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \\ t &= \frac{84,44 - 69,6}{\sqrt{\frac{(27 - 1) 156,41 + (25 - 1) 237,33}{27 + 25 - 2} \times \left(\frac{1}{27} + \frac{1}{25}\right)}} \\ t &= \frac{14,84}{\sqrt{\frac{4066,66 + 5695,92}{50} \times (0,077)}} \\ t &= \frac{14,84}{\sqrt{\frac{9762,58}{50} \times (0,077)}} \\ t &= \frac{14,84}{\sqrt{15,034}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{14,84}{3,877}$$

$$t = 3,827$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga t_{tabel} 1,676. Dari hasil perhitungan harga t, diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $3,827 > 1,676$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

Lampiran 21



Guru menjelaskan materi



Guru membagikn kelompok



Pemanggilan ketua kelompok



Siswa melakukan Diskusi



Siswa menjawab Pertanyaan



Siswa mengerjakan Post-Test di Kelas Ekperimen



Guru membagikan lembar soal Post-Test di Kelas Kontrol



Siswa mengerjakan Post-Test di Kelas Kontrol

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

Nama : Tika Lestari
NIM : 36154157
Tempat Tanggal Lahir : Stabat, 29 Juli 1996
Alamat : Psr 2 Dondong, Desa Stabat Lama Barat
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 2 (Dua)

II. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Ponimin
Nama Ibu : Sarinah
Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Psr 2 Dondong, Desa Stabat Lama Barat

III. JENJANG PENDIDIKAN

Periode 2009 : SDN 053975 Stabat Lama
Periode 2012 : MTs Negeri Stabat
Periode 2015 : SMA Persiapan Stabat



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

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-6001/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2019
Lampiran : -
Hal : **Izin Riset**

Medan, 23 Mei 2019

Yth.Ka. MIN 4 KOTA MEDAN

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 : TIKA LESTARI
T.T/Lahir : Stabat, 29 Juli 1996
NIM : 36154057
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di MIN 4 KOTA MEDAN guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 4 KOTA MEDAN T.A 2018/2019”

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

Wassalam

An. Dekan
Ketua Jurusan PGMI

Dr. Salminawati, MA
197112082007102001

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
Jalan Karya Setuju Medan Barat Kota Medan
Telepon (061) 6628447 Email

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :B-48 MI.02.15.04/PP.00.1/06 /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 menerangkan bahwa :

Nama : Tika lestari
T.Tgl Lahir : Stabat, 29 Juli 1996
NIM : 36154157
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program : S1 Pendidkan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)
Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 4
Kota Medan T.A 2018/019

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Riset di MIN 4 Kota Medan dari Tanggal 23 Mei s/d 11 Juni 2019

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Juni 2019
Kepala Madrasah



Dra Nuraisyah Rahma Siregar, MA
NIP.197111091991022001