

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI, KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 133 INPRES PARI'RISI KABUPATEN TAKALAR

THE EFFECT OF THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) LEARNING MODEL ON MOTIVATION, ACTIVENESS, AND LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL STUDIES CLASS V STUDENTS AT SD NEGERI 133 INPRES PARI'RISI, TAKALAR REGENCY



TESIS

Oleh:

SRI WAHSPHINA SAHMAR

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102121

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI, KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 133 INPRES PARI'RISI KABUPATEN TAKALAR

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

SRI WAHSPHINA SAHMAR
Nomor Induk Mahasiswa: 105061102121

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI, KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 133 INPRES PARI'RISI KABUPATEN TAKALAR

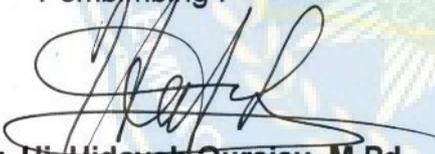
Yang disusun dan diajukan oleh

SRI WAHSPHINA SAHMAR
NIM : 105061102121

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 30 Agustus 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

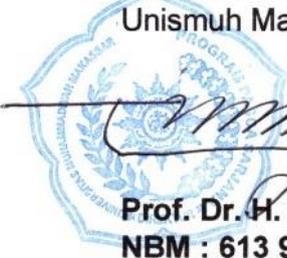
Pembimbing II



Dr. Idawati S.Pd., M.Pd

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar



Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM : 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM : 955732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar

Nama Mahasisw : Sri Wahsphina Sahmar

Nim : 105061102121

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 30 Agustus 2023 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Agustus 2023

Tim Penguji

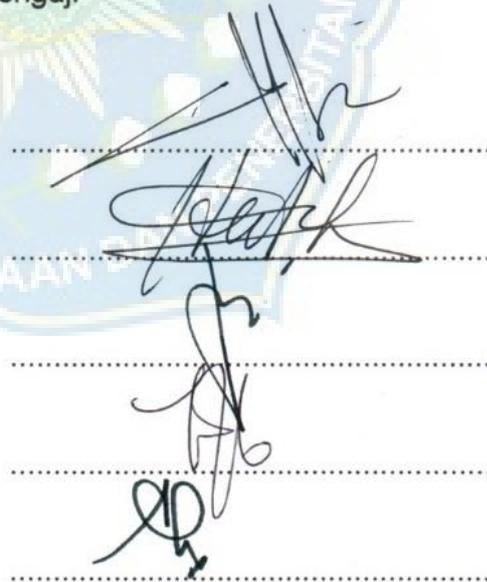
Dr. Hafiz Elfiansyah Parawu, M.S
(Pimpinan / Penguji)

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si
(Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahsphina Sahmar

NIM : 105061102121

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Makassar, 30 Agustus 2023



Sri Wahsphina Sahmar

ABSTRAK

Sri Wahsphina Sahmar, 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi, Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar, dibimbing oleh Hj. Hidayah Quraisy dan Idawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain penelitian quasi experimental. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 60 siswa. Teknik penarikan sampel adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan tes, yang akan dianalisis secara statistik baik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan uji ANOVA, terdapat pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi karena nilai sig. $0,038 < 0,05$. Hasil uji ANOVA untuk keaktifan belajar, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa karena nilai sig. $0,028 < 0,05$. Sedangkan hasil uji ANOVA untuk hasil belajar, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa karena nilai sig. $0,000 < 0,05$. Untuk pengaruh secara simultan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi, Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS dilakukan uji MANOVA dan memperoleh hasil dari tabel multivariate tests menunjukkan harga F untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root nilai sig. $0,000 < 0,05$. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Sri Wahsphina Sahmar, 2023. The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Motivation, Activeness and Learning Outcomes of Social Studies Class V Students at SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Takalar Regency. Supervised by Hidayah Quraisy and Idawati.

This study aimed at determining the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on Motivation, Activeness and Social Studies Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. This research was a quantitative research with a quasi-experimental research design. The research population was all fifth grade students at SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Takalar Regency for the academic year 2022/2023 with 60 students. The sampling technique was a saturated sample. Data collection techniques using questionnaires, observations and tests which analyzed statistically both descriptively and inferentially.

The research results obtained based on the ANOVA test, there is any effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning model on motivation because of the sig. $0.038 < 0.05$. The results of the ANOVA test for learning activeness, there is any effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning activeness because the sig. $0.028 < 0.05$. While the results of the ANOVA test for learning outcomes, there is any effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes because the sig. $0.000 < 0.05$. For the simultaneous effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on motivation, activity and learning outcomes, the MANOVA test was carried out and the results from the multivariate tests table showed the value of F for Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root value of sig. $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that there is any significant effect between the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Motivation, Activeness and Student Learning Outcomes in social studies learning at SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Takalar Regency.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Motivation, Activeness and Learning Outcomes.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta salam dan shalawat senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad Saw dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia. Judul tesis yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi.”.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya karena menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan orang tua, saudara-saudara dan keluarga, yang telah mencurahkan bantuan, motivasi, dan do'a terbaik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi penulis untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi izin dan

kesempatan, serta memberi ilmu bagi penulis selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Hj. Hidayah Quraisy , M.Pd selaku Pembimbing 1 dan Dr. Idawati S.Pd.,M.Pd Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya, memberi petunjuk, arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun untuk perbaikan tesis ini.

Makassar, 30 Agustus 2023

Penulis



Sri Wahsphina Sahmar
NIM 105061102121

DAFTAR ISI

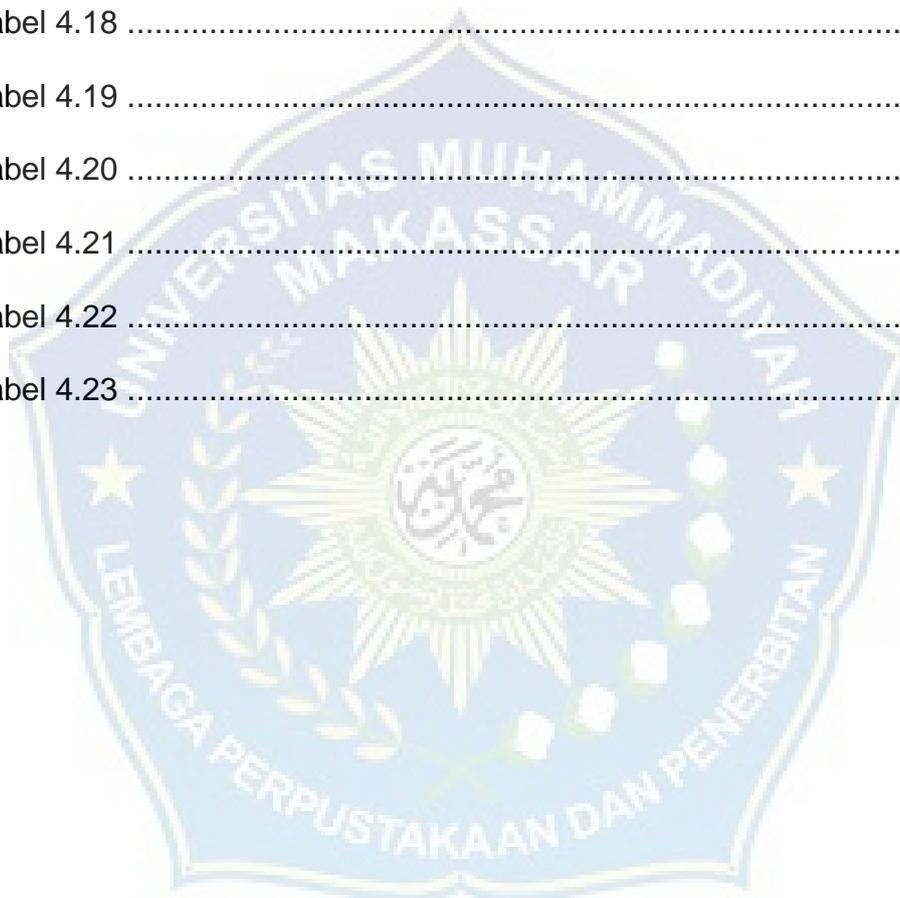
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoretis	11
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir.....	43
D. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Desain dan Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Metode Pengumpulan Data	47
E. Definisi Operasional	52
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	95
RIWAYAT HIDUP	162

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	45
Tabel 3.2	46
Tabel 3.3	47
Tabel 3.4	48
Tabel 3.5	48
Tabel 3.6	49
Tabel 3.7	49
Tabel 3.8	50
Tabel 3.9	50
Tabel 3.10	51
Tabel 4.1	58
Tabel 4.2	59
Tabel 4.3	60
Tabel 4.4	61
Tabel 4.5	62
Tabel 4.6	63
Tabel 4.7	64
Tabel 4.8	65
Tabel 4.9	66
Tabel 4.10	67
Tabel 4.11	68
Tabel 4.12	69

Tabel 4.13	70
Tabel 4.14	71
Tabel 4.15	72
Tabel 4.16	72
Tabel 4.17	73
Tabel 4.18	74
Tabel 4.19	74
Tabel 4.20	75
Tabel 4.21	76
Tabel 4.22	77
Tabel 4.23	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	95
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	129
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	141
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	142
Lampiran 5. Hasil Olah Data	143
Lampiran 6. Dokumentasi	158



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman yang terjadi sekarang dan di masa yang mendatang akan berlangsung semakin cepat dan dinamis. Perkembangan zaman yang semakin maju mendorong setiap manusia untuk dapat menyesuaikan dirinya dengan perkembangan tersebut. Agar bisa berkiprah dengan kemajuan-kemajuan yang sangat cepat tersebut kuncinya melalui pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk membuat perubahan dan perkembangan agar hidupnya menjadi lebih baik dalam artian menjadi lebih maju. Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Di manapun dan kapanpun di dunia ini selalu terdapat pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, merupakan tujuan yang menginginkan tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia melalui peningkatan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam suatu bangsa termasuk bagi bangsa Indonesia. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan dengan baik di setiap jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Jenjang pendidikan ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan siswa, kemampuan siswa dan tujuan yang akan dicapai. Jenjang pendidikan formal di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai peran penting bagi keberlangsungan pendidikan selanjutnya. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1, 2003) menjelaskan bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar sangatlah penting untuk keberlangsungan pendidikan siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui perbaikan pembelajaran. Menurut (Komara, 2016) pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan sehingga guru memiliki peran penting untuk membuat pembelajaran menjadi berkualitas.

Persoalan yang muncul pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran yang

digunakan guru sebaiknya yang mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran IPS dapat lebih mudah dimengerti, dipahami dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan perwujudan dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7-18 November 2022 di kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi. diperoleh data bahwa, siswa kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang menyimak guru pada saat menjelaskan, kurangnya siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Terlihat juga banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang terlihat bosan, kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan perhatian beberapa siswa yang tidak fokus pada guru saat pembelajaran di kelas.

Siswa lebih banyak mencurahkan perhatian pada teman sebangku bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Beberapa siswa juga mudah menyerah saat mendapatkan tugas yang dianggap sulit, bahkan siswa kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Peneliti juga menemukan bahwa ketika diberikan tugas pada pembelajaran IPS masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat pada saat diberikan ulangan harian, beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha menemukan solusi terkait motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa. Menurut Miarso (Uno & Mohamad, 2012) memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Guru yang memiliki peran penting untuk membuat pembelajaran menjadi efektif.

Guru sebagai pendidik, pembimbing, mediator, fasilitator dan evaluator hendaknya memberikan sesuatu yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang mereka miliki. Peran dan fungsi guru sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan di sekolah. Selain pemahaman konsep berupa materi, guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang dapat menunjang keberhasilan dari pembelajaran. Guru perlu melakukan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan, agar pembelajaran dapat lebih hidup dan bermakna.

Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Guru harus mampu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pelajaran setiap hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, siswa dan metodologi pembelajaran dalam pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pemilihan model-model pembelajaran. Ketepatan pemilihan model pembelajaran yang akan diajarkan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kemp (Sumantri, 2015) bahwa Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Hal ini berarti bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukannya sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dan dapat mencapai pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi pengajar dan para guru dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang baik

akan menggambarkan ketercapaian tujuan dari pembelajaran. Oleh karenanya, peneliti mencari berbagai informasi mengenai model-model pembelajaran. Peneliti menemukan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih model tersebut karena model tersebut cocok untuk pelajaran IPS.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan serta melibatkan siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut (Shoimin, 2014) 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*.

Keberhasilan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibuktikan dengan hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh (Handayani & Nurlizawati, 2022) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh (Setyawan dkk., 2019) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berkaitan dengan hal tersebut, sudah selayaknya di dalam pembelajaran dilakukan suatu inovasi yang dapat berupa penggunaan model-model pembelajaran secara bervariasi seperti penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yang dapat membuat siswa lebih berinteraksi satu dengan yang lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut, Peneliti mengkaji melalui penelitian eksperimen yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran berupa informasi inovasi-inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. pendidikan pada umumnya tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada muatan pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbaikan pembelajaran yang mengutamakan pada keterlibatan siswa secara aktif dan dapat mengasah keterampilan dalam mengelola pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Bagi siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, lebih mampu meningkatkan interaksi dengan siswa-siswa yang lain.
- c. Bagi sekolah, sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.
- d. Bagi penulis, yaitu menambah pengetahuan penulis tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran aktif dan inovatif dalam pembelajaran.

- e. Bagi peneliti selanjutnya, proses dan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan rujukan bagi penelitian yang sedang atau yang akan dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Konsep Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang mudah untuk diterapkan di dalam pembelajaran, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mengandung unsur permainan dan turnamen. Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran berkelompok yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang pertama kali diperkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1978. Menurut (Slavin, 2008) "*Tournament was originally developed by David DeVries and Keith Edwards at the Johns Hopkins University as a cooperative learning method*". Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dan dalam setiap kelompok terdapat siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Menurut (Suprijono, 2009) *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement* atau penguatan. Menurut (Sulistio & Haryanto, 2022) yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran berkelompok yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa lebih aktif dan rileks dalam belajar, saling bekerja sama dengan teman kelompoknya, dan belajar bersaing secara sehat sehingga dalam waktu singkat siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Menurut (Laksana dkk., 2021) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan suku maupun ras dan terdapat unsur games yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Adanya permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan rasa tanggung jawab bagi siswa untuk memberikan hal-hal yang positif pada timnya dan meningkatkan

motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar berupa games yang terdapat dalam tahapan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih gembira dan menarik serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar secara aktif dalam pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang dengan adanya *games* (Permainan) serta *tournament* (Pertandingan) akademik yang dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

b. Teori Belajar Yang Mendukung Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Proses belajar yang terjadi tidak terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah teori belajar konstruktivisme. Menurut teori ini, belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Intisari konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara kompleks serta siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam pikirannya (Alistiana dkk., 2020).

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia. Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran kontekstual.

Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, yakni siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan pemahamannya melalui game yang disajikan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dengan adanya kompetisi kelompok harapannya adalah siswa dapat saling berinteraksi, mampu bekerja sama dan termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik. Dengan demikian siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Suyatno (Sandra dkk., 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah kelompok siswa secara heterogen dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.

- 2) Siapkan meja turnamen secukupnya, misalnya 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang memiliki kemampuan yang setara, meja turnamen satu diisi oleh siswa dengan kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke x ditempati siswa yang memiliki kemampuan terendah dari tiap kelompok. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu sesuai kesepakatan kelompok.
- 3) Pelaksanaan turnamen setiap siswa mengambil satu kartu pertanyaan dan satu siswa lagi memegang kartu jawaban, siswa yang mengambil kartu soal berhak menjawab, apabila jawabannya salah maka pertanyaan akan dilempar pada siswa selanjutnya. Apabila jawabannya benar dan sesuai dengan kartu jawaban maka kartu tersebut dapat disimpan oleh siswa dan mendapatkan poin begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis.
- 4) Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian tiap anggota kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menghitung perolehan poin yang didapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasikan.
- 5) Kelompok yang memperoleh poin tertinggi maka akan mendapat penghargaan berupa predikat *great team*, *best team* dan *good team*.
- 6) Pada pertemuan berikutnya guru melakukan bumping yaitu pergeseran tempat duduk pada saat turnamen. Anggota

kelompok yang pada saat turnamen mendapat poin terbanyak akan naik tingkat.

Menurut Slavin (Taufiq, 2018) TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Hal ini sejalan dengan pendapat (Shoimin, 2014) mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT yaitu:

1) *Class Presentation* (Penyajian Kelas)

Biasanya dilakukan langsung dengan ceramah diskusi yang dipimpin guru. Pada penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru.

2) *Teams* (Kelompok)

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

3) *Game* (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang yang didapat siswa pada langkah penyajian kelas.

4) *Turnamen* (Pertandingan)

Dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi di depan kelas sedangkan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5) *Team recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru mengumumkan pemenang dari setiap kelompok yang akan mendapat sertifikat atau hadiah.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut pemaparan kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut (Budiyanto, 2016) antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Hal di atas sejalan dengan pendapat (Fauziyah,dkk., 2020) yang menyatakan kelebihan menerapkan model pembelajaran TGT yaitu siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. (Nitiasih, 2021) juga menyatakan kelebihan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya memberikan peluang siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga mereka bisa bertukar pikiran. Begitupula dengan pendapat (Sandra dkk., 2022) menyatakan kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu untuk

meningkatkan kerja sama dan rasa toleransi terhadap sesama individu selama pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik.

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Selain memiliki kelebihan, model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kekurangan Menurut (Hamdani dkk., 2019):

- 1) Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Meskipun seringkali guru mengalami kesulitan, tetapi percayalah Allah SWT tidak akan memberikan ujian atau kesulitan diluar kemampuan yang dimiliki hambanya. Seperti yang telah dijelaskan dalam alquran QS. Al-Insyirah: Ayat 1-8 (Mushaf Khadijah, 2013) sebagai berikut:

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾
 أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾
 إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Terjemahan : “(1) Bukankah Kami telah melapangkan dadamu (Nabi Muhammad). (2) meringankan beban (tugas-tugas

kenabian) darimu (3) yang memberatkan punggungmu (4) dan meninggikan (derajat)-mu (dengan selalu) menyebut-nyebut (nama)-mu? (5) Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (6) Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan (7) Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain). (8) dan hanya kepada Tuhanmu berharaplah!” (QS. AlInsyirah: Ayat 1-8).

Berdasarkan ayat al quran di atas, kita harus memahami bahwa di balik kesulitan yang dihadapi oleh setiap manusia, terdapat kemudahan yang akan datang setelahnya sehingga, tidak seharusnya kita berputus asa ketika menghadapi masalah sesulit apapun dalam hidup ini. Teguhkan hati dalam berikhtiar dan selalu berdoa agar kita senantiasa diberikan kemudahan oleh Allah Swt dalam menghadapi segala kesulitan hidup.

- 2) Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Sejalan dengan pendapat (Fauziah dkk., 2020) menyatakan kekurangan penerapan model pembelajaran TGT yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan games tournament dan ruang kelas menjadi sangat ramai sehingga dapat mengganggu ruang kelas yang lain. Menurut (Amaliyah dkk., 2019) kekurangan pada model pembelajaran TGT, yakni waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Salah satu penunjang agar tercapai suatu proses pengajaran dan belajar adalah adanya inisiatif dari seseorang maupun lingkungannya yang dapat menyebabkan dirinya untuk semangat dan rasa ingin melakukan suatu aktivitas tertentu yang terdapat di dalam dirinya, itulah yang dinamakan dengan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan surah Ali-Imran Ayat 139 (Mushaf Khadijah, 2013) yang mengajak kita sebagai manusia yang lemah agar selalu tetap semangat, tidak bersedih hati serta percaya bahwa segala permasalahan pasti akan ada solusinya atas bantuan Allah SWT.

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Terjemahan : “Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman. (Q.S: Al-Imron ayat 139).

Berdasarkan ayat al quran di atas, Allah SWT telah menciptakan manusia dengan keunggulan masing-masing yang lebih sempurna dari makhluk lain yang sudah diciptakan-Nya, sehingga manusia harus percaya bahwa mereka bisa menyelesaikan semua sesuatu yang dihadapinya dengan kelebihan yang sudah diberikan Allah SWT. Selain itu dalam surah ini juga diingatkan bahwa manusia beriman adalah makhluk yang paling tinggi derajatnya disisi Allah SWT.

Motivasi belajar merupakan daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Djamarah, 2016) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang belajar dapat tercapai.

Motivasi merupakan aspek yang sangat dominan untuk membantu seseorang mencapai tujuannya. Menurut (Aunurrahman, 2011) motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Tanpa adanya motivasi, seorang siswa tidak mungkin memiliki kemauan untuk belajar. Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Motivasi belajar siswa menjadi faktor yang sangat penting guna memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Menurut (Nasution, 2018) motivasi belajar dapat

mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Menurut Davis dan Margaret (Ananda & Hayati, 2020) yang menjelaskan motivasi juga merupakan konstruk yang meliputi aspek tujuan atau kebutuhan, keinginan untuk mencapai tujuan, dan nilai potensial hasil atau imbalan. Seperti dinyatakan: *Motivation is also a construct that covers significant goal or need, desire to attain the goal, perception that learning is relevant to fulfilling the goal or meeting the need, belief in likely success or failure of learning, and value of potential outcomes/rewards.* Berdasarkan pada definisi tersebut dapat dinyatakan bahwa motivasi dapat tumbuh dalam diri seseorang karena pada diri yang bersangkutan terdapat tujuan atau keinginan yang ingin dicapai sehingga muncul dorongan untuk mencapainya. Begitu juga dalam aktivitas belajar, apabila siswa selalu diberi rangsangan berupa hadiah (reward), maka siswa tersebut akan lebih giat dalam belajarnya.

Terdapat dua peran dalam motivasi. Pertama, motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Kedua, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar.

Menurut (Sanjaya, 2010) Fungsi motivasi yakni:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Menurut Hamalik (Djarwo, 2020) Motivasi seseorang dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar diantaranya adalah fisik, intelegensi, sikap, minat, bakat, dan emosi. Sedangkan faktor eksternal adalah dorongan dari luar diri siswa diantaranya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.

b. Teori Belajar Yang Mendukung Motivasi Belajar

Teori Maslow dikemukakan oleh psikolog Abraham Maslow pada tahun 1943. Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yang akan dijadikan pengertian kunci dalam

mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kebutuhan fisiologis (*Physiological needs*)

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang, dan papan, kesehatan fisik dan sebagainya.

b) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan sebagainya.

c) Kebutuhan sosial (*social needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai kelompok, rasa setia kawan, kerjasama, dan sebagainya.

d) Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pujian, pangkat dan sebagainya.

e) Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization needs*)

Kebutuhan ini meliputi kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreativitas, dan ekspresi diri.

1) Indikator Motivasi Belajar

Menurut Wena (Rakhmawati, 2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator seperti keantusiasan dalam belajar, ketekunan dalam belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Uno, 2016) menyebutkan indikator motivasi belajar yang sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut (Mardayanti, 2020) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar adalah:

- 1) Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran
- 2) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar
- 3) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- 4) Tekun mengerjakan tugas
- 5) Tidak putus asa
- 6) Perhatian siswa
- 7) Keaktifan siswa dalam diskusi
- 8) Senang dalam pemecahan masalah

- 9) Percaya diri
- 10) Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan
- 11) Belajar karena adanya kegiatan yang menarik

Adapun indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan beberapa pendapat di atas yaitu: antusias dalam belajar, ulet dan tekun dalam pembelajaran, ada keinginan yang ingin diraih dan ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.

2) Upaya-Upaya Memotivasi Siswa dalam Belajar

Menurut (Akhiruddin dkk., 2019) Berikut ini merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Oleh sebab itu, sebelum pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Membangkitkan minat siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, memotivasi siswa dapat dilakukan dengan mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa sangat penting karena dapat menunjukkan bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka.
- 3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang

menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang.

- 4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. Guru harus mampu menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai cara, memanfaatkan lingkungan belajar, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, serta dapat didukung dengan media-media atau sarana lainnya. Pembelajaran yang menarik akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.
- 5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa. Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Pujian akan menimbulkan rasa puas dan senang dalam diri siswa
- 6) Berikan penilaian. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya dan dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

3. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar adalah pembelajaran yang timbul akibat respon siswa yang aktif ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Hamalik (Putri & Widodo, 2018) menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa adalah pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa di dalam kelas

secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh prestasi belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, siswa tidak hanya sebagai penerima tentang apa yang diberikan guru saja, namun juga ikut berpartisipasi baik itu secara fisik maupun mental (Pamungkas & Kristin, 2018).

Keaktifan belajar siswa besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar, karena bila pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif maka prestasi belajar tidak akan optimal. Menurut (Sudjana, 2010) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan.

Keaktifan belajar dapat meningkatkan keberhasilan belajar dengan menekankan siswa akan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran disertai dengan adanya antusiasme pada diri siswa tersebut. Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam aktivitas siswa ketika pembelajaran berlangsung.

b. Teori Belajar Yang Mendukung Keaktifan Siswa

Menurut teori belajar konstruktivisme pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari guru kepada murid. Artinya, siswa harus

aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Menurut Suparno (Masgumelar & Mustafa, 2021) secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme adalah:

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial
- 2) Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar
- 3) Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah
- 4) Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

c. Indikator Keaktifan Siswa

Menurut Megawati & Annisa (Azkatulfauzah, 2021) indikator keaktifan belajar, yaitu: siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, siswa berani bertanya selama pembelajaran, siswa mengerjakan soal dengan percaya diri dan tidak menggantungkan orang lain, siswa berpartisipasi dalam kelompok, siswa menyampaikan pendapat, siswa memberi tanggapan, siswa menerima pendapat orang lain, peduli dengan anggota kelompok, dan membuat ringkasan belajar.

Menurut (Suseno dkk., 2017) Indikator keaktifan yang harus dicapai siswa antara lain:

- 1) Bertanya
- 2) Mengajukan pendapat
- 3) Menjawab pertanyaan
- 4) Berdiskusi
- 5) Memperhatikan penjelasan guru
- 6) Mengerjakan LKS
- 7) Berpartisipasi dalam permainan
- 8) Berpartisipasi dalam turnamen.

Menurut Diedrich (Hamalik, 2014) indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam pembelajaran yaitu:

- 1) *Visual activities* termasuk di dalamnya: membaca, melihat gambar, demonstrasi dan demonstrasi
- 2) *Oral activities* seperti: bertanya , mengemukakan pendapat, berdiskusi dan memberikan saran
- 3) *Listening activities* sebagai contoh: mendengarkan saran berdiskusi, music dan percakapan
- 4) *Writing activities* termasuk di dalamnya: menyalin, mengerjakan tes, menulis cerita, karangan dan karangan
- 5) *Motor activities* seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, bermain dan berkebun
- 6) *Mental activities* seperti: mengambil keputusan, mengingat, menanggapi, dan memecahkan soal

- 7) *Emotional activities* misalnya: bersemangat, merasa bosan, berani, dan menaruh minat.
- 8) *Drawing activities* termasuk di dalamnya: menggambar, membuat grafik dan peta.

Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan beberapa pendapat di atas yaitu: *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, emotional activities dan mental activities.*

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut (Ropii & Fahrurrozi, 2017) hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui pembelajaran selanjutnya.

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Menurut (Purwanto, 2014 : 46):

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tingkat keberhasilan hasil belajar ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf, kata atau faktor (Dimiyati & Mudijono, 2016). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, berarti hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran,

b. Teori Yang Mendukung Tentang Hasil Belajar

Teori belajar Bruner menyatakan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah cara-cara bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi yang diterimanya secara aktif. Menurut Bruner, pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Darma dkk., 2020). Dikaitkan dengan teori Bruner, dalam pelaksanaannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghadirkan siswa memperoleh informasi dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi siswa

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Sudjana, 2014) hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wasliman (Purwanto, 2014) mengatakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor *internal*; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor *eksternal*; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Sekolah merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru. Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi. Ruseffendi (Susanto, 2014) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat

anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat.

d. Indikator hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Taksonomi Bloom menjadi klasifikasi pengkategorian yang digunakan pada ranah kognitif. Taksonomi bloom pada ranah kognitif menguraikan enam tingkat respon dalam proses berpikir yaitu:

1) Mengingat (C1)

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, konsep yang dipelajari.

2) Memahami (C2)

Memaknai informasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

3) Mengaplikasikan (C3)

Menggunakan ide dan konsep yang telah didapat untuk memecahkan masalah dalam situasi nyata

4) Menganalisis (C4)

Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar pengklasifikasian dan penentuan hubungan dengan fakta, data, konsep, argument, dan kesimpulan yang ada

5) Mengevaluasi (C5)

Menilai objek, benda, dan informasi dengan kriteria tertentu.

6) Mencipta (C6)

Mampu menghubungkan dan menjadikan formula baru dari yang sudah ada (Anderson & Krathwohl, 2010).

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. (Susanto, 2014) mengatakan bahwa "Ilmu pengetahuan (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan sebagainya". Menurut Ahmadi (Susanti & Endayani, 2018) IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial. IPS dapat diartikan sebagai suatu bidang studi yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Hal ini berarti bahwa IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa SD sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh siswa.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan masing-masing. Oleh sebab itu melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dan tantangan-tantangannya.

Menurut (Sapriya, 2009) tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Siska, 2016) bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warganegara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan menitik beratkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu, dapat berpikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa.

Secara umum tujuan pembelajaran IPS di SD menurut (Susanto, 2014) tujuan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Memperoleh gambaran tentang suatu daerah lingkungannya sendiri
- 2) Mendapatkan informasi tentang suatu lingkungan daerah Indonesia
- 3) Memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia
- 4) Menumbuh kembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan
- 5) Mengetahui kebutuhan hidup
- 6) Mampu merasakan sebuah kemajuan khususnya teknologi mutakhir
- 7) Mampu berkomunikasi, bekerjasama dan bersaing di tingkat lokal, nasional, dan internasional
- 8) Mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya
- 9) Memiliki kepekaan terhadap fenomena sosial budaya dan
- 10) Memiliki integrasi yang tinggi terhadap negara dan bangsa

Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pengajaran IPS secara umum adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, mengajar siswa agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Selain itu, IPS juga bertujuan untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan siswa dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih siswa untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rismayani Armin dan Astuti pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena pendekatan penelitiannya sama, yaitu pendekatan kuantitatif. Selain itu terdapat kesamaan variabel penelitian yaitu Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar siswa. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dari mata pelajaran dan subjek penelitian yang akan diteliti (Armin & Astuti, 2021).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rendi Khusnudin, Suyoto dan Titi Anjarini pada tahun 2022 berjudul Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournament*) cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena variabel yang digunakan sama, yakni model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari segi subjek penelitian (Khusnudin dkk., 2022)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Devi Yunita dan Ni Ketut Desia Trisiantari pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Tri Hita karana berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena jenis penelitiannya sama, yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian eksperimen semu (quasi experimental). Selain itu terdapat kesamaan variabel penelitian yaitu variabel yang digunakan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari segi mata pelajaran. Mata pembelajaran dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPA, sedangkan materi pembelajaran dalam penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran IPS (Yunita & Trisiantari, 2019)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Silfi Melindawati pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan

karena jenis penelitiannya sama, yaitu penelitian eksperimen dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Selain itu terdapat kesamaan variabel penelitian yaitu variabel yang digunakan adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan hasil belajar siswa. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah ditambahkannya variabel motivasi dan keaktifan belajar siswa (Melindawati, 2021).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Achmad Guntur Saputra dan Gunawan Sridiyatmiko pada tahun 2022 dengan judul Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Sumberwungu I. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena terdapat kesamaan variabel penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*, keaktifan dan hasil belajar. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah ditambahkannya variabel motivasi belajar (Saputra & Sridiyatmiko, 2022).

Penelitian yang akan dilakukan berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu karena penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui

pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa secara terpisah pada sampel yang berbeda, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa pada perlakuan dan sampel yang sama.

C. Kerangka Pikir

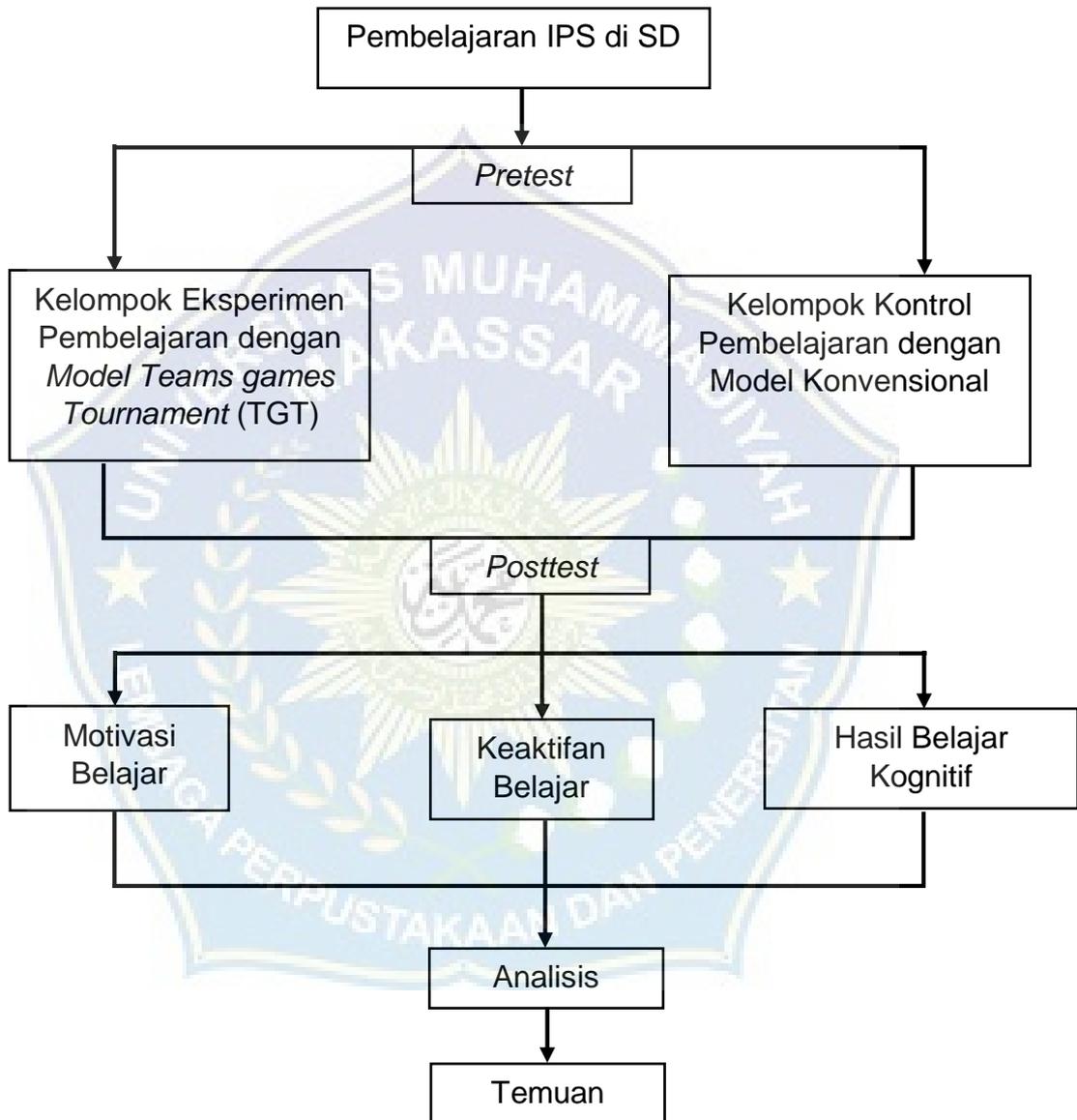
Pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi berdasarkan hasil observasi, siswa kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini terlihat ketika dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum digunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Terlihat juga banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang terlihat bosan, kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa kurang menunjukkan tanggung jawab dan kerja sama pada saat kerja kelompok. Peneliti juga menemukan bahwa ketika diberikan tugas pada pembelajaran IPS masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Pembelajaran IPS penting, sehingga perlu dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan siswa dari segala aspek. Guru yang hanya mengandalkan pola konvensional dalam pembelajaran biasanya tidak

menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadi salah satu penyebab pembelajaran IPS dianggap membosankan bagi siswa. Padahal Guru berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebuah bangsa. Seorang guru harus mampu untuk berpikir kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi berupa penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menekankan pada kegiatan games atau permainan dan turnamen antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan. Adanya dimensi kegembiraan yang dengan menggunakan permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, diharapkan siswa dapat menikmati pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal. Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat

meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir dapat ditarik hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Desain Penelitian

Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas tersebut. Secara jelas, design ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

X = Perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar. Penelitian dilakukan pada semester dua tahun ajaran 2022-2023 (dilaksanakan pada bulan april-mei 2023).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar pada tahun ajaran 2022/2023. Adapun alasan peneliti memilih kelas V yaitu karena permasalahan ditemukan pada saat melakukan observasi awal, dimana jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 75 lebih banyak berada di kelas V dibanding dengan kelas lainnya.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Rincian Siswa	Jumlah Siswa
1.	5 A	30	60
2.	5 B	30	

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Penentuan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut (Arikunto, 2014) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah

populasinya. Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada. Hal ini sejalan dengan teknik pengambil sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni sampel jenuh merupakan semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Rincian Siswa Kelas V		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	Eksperimen	18	12	30
2.	Kontrol	12	18	30

D. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil angket motivasi siswa, data keaktifan belajar yang diperoleh dari lembar observasi dan data hasil belajar diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

2. Sumber Data

Siswa yang dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Data yang diperoleh oleh peneliti berupa data motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Instrumen Penelitian

a. Kuesioner

Kuesioner akan diberikan kepada siswa. Skala pengukuran data yang digunakan untuk motivasi belajar siswa berupa skala interval dengan jenis skala Likert. Data yang dihasilkan dari angket disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Skor Skala Likert

Skor	Jawaban
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kadang-Kadang	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2013)

Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori
86 ke atas	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-55	Kurang
45 ke bawah	Sangat Kurang

Sumber: Sudijono (2015)

b. Lembar Pengamatan

1) Keaktifan Pembelajaran

Instrumen lembar observasi keaktifan pembelajaran disusun berdasarkan keaktifan yang dilakukan siswa selama pembelajaran

berlangsung. Instrumen lembar observasi keaktifan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala Guttman.

Tabel 3.6 Skor Skala Likert

Skor	Jawaban
Sangat Aktif	5
Aktif	4
Kadang-Kadang	3
Kurang Aktif	2
Tidak Aktif	1

(Sugiyono, 2013)

Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Keaktifan Siswa

No.	Kategori Keaktifan	Rentang Persentase Keaktifan Siswa (%)
1.	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2.	Aktif	$60 \leq x < 80$
3.	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4.	Kurang Aktif	$20 \leq x < 40$
5.	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x < 20$

(Thalita dkkl., 2019)

2) Keterlaksanaan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Observasi dilakukan terhadap pembelajaran yang terjadi dengan mengamati model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan serta aktivitas belajar siswa mulai awal hingga akhir pembelajaran. Instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Instrumen lembar observasi keaktifan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala Guttman.

Tabel 3.8 Skor Skala Guttman

Pertanyaan	Jawaban	
	Terlaksana (1)	Tidak Terlaksana (0)
Rubrik Penilaian Pengamatan 1		
Rubrik Penilaian Pengamatan 2		
Dst.....		

(Maolani & Cahyana, 2016)

Untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran pada siswa sebagai berikut:

Tabel 3.9 Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Skor	Kategori
1.	< 20 %	Sangat kurang efektif
2.	21% - 40%	Kurang efektif
3.	41% - 60 %	Cukup efektif
4.	61% - 80%	Efektif
5.	81% - 100%	Sangat efektif

(Arikunto, 2014)

c. Tes

Tes untuk mengukur hasil yang dicapai oleh siswa dalam kurun waktu tertentu. Tes hasil belajar yang digunakan berbentuk tes pengetahuan tertulis berupa tes pilihan ganda. Instrumen tes hasil belajar dibuat sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk menentukan kategorisasi skor hasil belajar, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kategori Hasil Belajar

Interval	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto,2014)

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga siswa tinggal memilih dan menjawab secara langsung. Angket akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran.

b. Observasi

Observasi akan dilakukan kepada siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi kepada siswa dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Observasi juga dilakukan dengan mengamati kesesuaian

keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

c. Tes

Tes akan diberikan kepada siswa. Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa. Tes hasil belajar IPS yang digunakan dalam penelitian ini disusun oleh peneliti sendiri. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis berupa pilihan ganda. Pada tes pilihan ganda meliputi 4 pilihan jawaban (a,b,c dan d). Setiap butir pada soal akan diberikan skor 1 jika mampu menjawab soal dengan benar dan 0 jika tidak mampu menjawab soal dengan benar. Pemberian tes akan dilakukan dua kali yaitu *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian bertujuan untuk memberikan bukti yang kuat dan nyata seperti dokumen berupa RPP, gambar atau foto kegiatan siswa dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

a. *Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu pembelajaran berkelompok yang di dalamnya terdapat komponen pembelajaran

- yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis.
- b. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa untuk menggerakannya dalam melaksanakan proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: antusias dalam belajar, ulet dan tekun dalam pembelajaran, ada keinginan yang ingin diraih dan ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.
 - c. Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, emotional activities* dan *mental activities*.
 - d. Hasil belajar IPS adalah hasil belajar kognitif atau pengetahuan PS yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Pengukuran Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

- a. Variabel dependent (variabel terikat) variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (variabel bebas), variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa

- b. Variabel independen (variabel bebas) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Adapun variabel Independennya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan variabel penelitian. Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian tentang apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS).

a. Uji Asumsi Klasik

Pengujian prasyarat diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis inferensial dengan tujuan mengetahui data yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Data penelitian dikatakan normal jika nilai probabilitas melebihi taraf nyata 0,05

2) Uji Homogenitas

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui data penelitian berasal dari populasi yang homogen, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujiannya, jika nilai P value $> 0,05$ maka variansi setiap sampel sama (homogen). Jika nilai P value $< 0,05$ maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Jika data tidak lulus uji prasyarat maka akan dilakukan uji hipotesis non parametrik.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA (Analysis of variance) dan MANOVA (Multivariate Analysis of Variance). ANOVA digunakan untuk mengukur pengaruh satu variabel bebas (*independent variable*) yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap satu variabel terikat (*dependent variable*) yaitu motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan MANOVA

digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas (*independent variable*) terhadap beberapa variabel terikat (*dependent variable*) secara sekaligus atau simultan. Variabel bebas ini akan berpengaruh terhadap ketiga variabel terikat, jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05, maka hipotesis ditolak. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian di atas maka dirumuskan sebagai berikut:

1) Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

2) Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

3) Hipotesis 3

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

4) Hipotesis 4

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran pada kelas eksperimen diukur menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang disesuaikan dengan tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selaku observer adalah wali kelas lima yang melakukan pengamatan selama aktivitas pembelajaran. Adapun hasil dari keterlaksanaan model pembelajaran dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.1. Data Keterlaksanaan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Pertemuan	Persentase	Kategori
I	92%	Sangat efektif
II	96%	Sangat efektif
III	100%	Sangat efektif
Rata-rata	96%	Sangat efektif

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1, terlihat persentase observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama tiga pertemuan mengalami peningkatan. Terbukti dengan persentase rata-rata dari empat pertemuan memperoleh 96% dengan kategori sangat efektif.

2. Analisis Deskriptif

a. Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar yang dijawab oleh setiap siswa, menggunakan 5 pilihan jawaban. Motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil angket pada kelas kontrol yaitu kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan kelas eksperimen yaitu kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut ini data statistik motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen

Data	Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen	
	Motivasi Awal	Motivasi Akhir
N	30	30
Range	24	20
Nilai Minimum	60	72
Nilai Maksimum	84	92
Mean	71,33	82,90
Median	71,00	84,00
Modus	72	84
Standar Deviasi	6.840	6.019
Variance	46.782	36.231
Sum	2140	2487

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.2, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata motivasi awal adalah 71,33, dan nilai rata-rata motivasi akhir setelah dilakukan pembelajaran adalah 82,90. Untuk nilai

minimum motivasi awal 60 dan motivasi akhir 72. Sedangkan untuk nilai maksimum motivasi awal 84 dan motivasi akhir 92. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada motivasi awal adalah 72, sedangkan pada motivasi akhir adalah 84. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada motivasi awal 6.840 dan motivasi akhir 6.019. Nilai motivasi belajar kelas eksperimen secara keseluruhan motivasi awal 2140 dan motivasi akhir 2487. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 50% siswa mendapat nilai 71,00 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 71,00 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 50% siswa mendapat nilai 84,00 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 84,00 ke bawah.

Interpretasi ketercapaian motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Motivasi Awal		Motivasi Akhir	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
80 ke atas	Sangat Baik	6	20	21	70
66-79	Baik	18	60	9	30
56-65	Cukup	6	20	0	0
46-55	Kurang	0	0	0	0
45 ke bawah	Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.3 mengenai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil motivasi

awal sebanyak 6 siswa persentase 20% kategori sangat baik, 18 siswa persentase 60% kategori baik, 6 siswa persentase 20% kategori cukup, tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan sangat kurang. Sedangkan untuk motivasi akhir, 21 siswa persentase 70% kategori sangat baik dan 9 siswa persentase 30% kategori baik, sudah tidak ada siswa yang masuk kategori cukup, kurang dan sangat kurang.

Data statistik motivasi belajar kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol

Data	Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol	
	Motivasi Awal	Motivasi Akhir
N	30	30
Range	28	26
Nilai Minimum	66	69
Nilai Maksimum	94	95
Mean	76,70	79,63
Median	76,50	78,00
Modus	70	78
Standar Deviasi	6.460	5.893
Variance	41.734	34.723
Sum	2301	2389

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata motivasi awal adalah 76,70, dan nilai rata-rata motivasi akhir adalah 79,63. Untuk nilai minimum motivasi awal 66 dan motivasi akhir 69. Sedangkan untuk nilai maksimum motivasi awal 94 dan motivasi akhir 95. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada motivasi awal adalah 70, sedangkan pada motivasi akhir adalah 78. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang

diperoleh menunjukkan pada motivasi awal 6.460 dan motivasi akhir 5.893. Nilai motivasi belajar kelas kontrol secara keseluruhan pada motivasi awal 2301 dan motivasi akhir 2389. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai 76,50 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 76,50 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional,, 50% siswa mendapat nilai 78 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 78 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.5 Deskripsi Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Motivasi Awal		Motivasi Akhir	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
80 ke atas	Sangat baik	8	27	14	47
66-79	Baik	22	73	16	53
56-65	Cukup	0	0	0	0
46-55	Kurang	0	0	0	0
45 ke bawah	Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.5 mengenai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol SDN 133 Inpres Paritrisi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil motivasi awal sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori sangat baik, 22 siswa persentase 73% kategori baik, tidak ada siswa yang masuk kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Sedangkan untuk motivasi akhir, 14 siswa persentase 47% kategori sangat baik dan 16 siswa persentase 53% kategori baik.

b. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa diukur menggunakan lembar observasi, yaitu dengan melakukan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar pada Kelas Eksperimen

Data	Keaktifan Belajar IPS Kelas Eksperimen	
	Observasi Awal	Observasi Akhir
N	30	30
Range	25	24
Nilai Minimum	32	50
Nilai Maksimum	57	74
Mean	43,47	62,67
Median	41,00	63,00
Modus	38	63
Standar Deviasi	8.509	6.509
Variance	72.395	42.368
Sum	1304	1880

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata observasi awal adalah 43,47, dan nilai rata-rata observasi akhir adalah 62,67. Untuk nilai minimum observasi awal 32 dan observasi akhir 60. Sedangkan untuk nilai maksimum observasi awal 57 dan observasi akhir 74. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada observasi awal adalah 38, sedangkan pada observasi akhir adalah 63. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada observasi awal 8.509 dan observasi akhir 6.509. Nilai keaktifan belajar kelas eksperimen secara keseluruhan pada observasi awal 1304 dan observasi akhir 1880. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT), 50% siswa mendapat nilai 41.00 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 41,00 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 50% siswa mendapat nilai 63,00 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 63.00 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian keaktifan belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.7 Deskripsi Keaktifan Belajar pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Observasi Awal		Observasi Akhir	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Aktif	0	0	0	0
$60 \leq x < 80$	Aktif	0	0	21	70
$40 \leq x < 60$	Cukup Aktif	18	60	9	30
$20 \leq x < 40$	Kurang Aktif	12	40	0	0
$0 \leq x < 20$	Sangat Kurang Aktif	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Dari tabel 4.7 mengenai nilai keaktifan siswa kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil observasi awal sebanyak 18 siswa persentase 60% kategori cukup aktif, 12 siswa persentase 40% kategori kurang aktif, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang aktif, aktif dan sangat aktif. Sedangkan untuk observasi akhir, 21 siswa persentase 70% kategori aktif dan 9 siswa persentase 30% kategori cukup aktif, meski tidak ada siswa yang masuk kategori sangat

aktif, tapi untuk kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif sudah tidak ada.

Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar pada Kelas Kontrol

Data	Keaktifan Belajar IPS Kelas Kontrol	
	Observasi Awal	Observasi Akhir
N	30	30
Range	29	34
Nilai Minimum	36	41
Nilai Maksimum	65	75
Mean	49.43	58.23
Median	50.00	58.00
Modus	39	58
Standar Deviasi	8.525	8.561
Variance	72.668	73.289
Sum	1483	1747

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.8, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata observasi awal adalah 49,43 dan nilai rata-rata observasi akhir adalah 58,23. Untuk nilai minimum observasi awal 36 dan observasi akhir 41. Sedangkan untuk nilai maksimum observasi awal 65 dan observasi akhir 75. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada observasi awal adalah 39, sedangkan pada observasi akhir adalah 58. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada observasi awal 8.525 dan observasi akhir 8.561. Nilai keaktifan belajar kelas kontrol secara keseluruhan pada motivasi awal 1483 dan motivasi akhir 1747. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai 50.00 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 50.00 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional,, 50%

siswa mendapat nilai 58 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 58 ke bawah.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan dalam interpretasi ketercapaian keaktifan belajar pada kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.9 Deskripsi Keaktifan Belajar pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Observasi Awal		Observasi Akhir	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$80 \leq x \geq 10$ 0	Sangat Aktif	0	0	0	0
$60 \leq x < 80$	Aktif	3	10	12	40
$40 \leq x < 60$	Cukup Aktif	20	67	18	60
$20 \leq x < 40$	Kurang Aktif	7	23	0	0
$0 \leq x < 20$	Sangat Kurang Aktif	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Dari tabel 4.9 mengenai nilai keaktifan siswa kelas kontrol SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil observasi awal sebanyak 3 siswa persentase 10% kategori aktif, 20 siswa persentase 67% kategori cukup aktif, 7 siswa persentase 23% kategori kurang aktif, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kurang aktif dan sangat aktif. Sedangkan untuk observasi akhir, 12 siswa persentase 40% kategori aktif dan 18 siswa persentase 60% kategori cukup aktif.

c. Hasil belajar

Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes, yaitu dengan pemberian pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut ada hasil belajar pretest dan posttest pada kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen

Data	Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest
N	30	30
Range	30	27
Nilai Minimum	43	70
Nilai Maksimum	73	97
Mean	59.30	85.30
Median	60,00	85,00
Modus	60	83
Standar Deviasi	8.502	6.012
Variance	72.286	36.148
Sum	1779	2559

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.10, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata pretest adalah 59.30, dan nilai rata-rata posttest adalah 85.30. Untuk nilai minimum pretest 43 dan posttest 70. Sedangkan untuk nilai maksimum pretest 73 dan posttest 97. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada pretest adalah 60, sedangkan pada posttest adalah 83. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada pretest 8.502 dan posttest 6.012. Nilai hasil belajar kelas eksperimen secara keseluruhan pretest 1779 dan posttest 2559. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 50% siswa mendapat nilai hasil belajar 60,00 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 60,00 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT),, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar 85,00 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 85,00 ke bawah.

Berdasarkan data statistik di atas, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.11 Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	10	33
80-89	Tinggi	0	0	17	57
65-79	Sedang	8	27	3	10
55-64	Rendah	16	53	0	0
0-54	Sangat Rendah	6	20	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.11 mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen SDN 133 Inpres Pari'risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori sedang, 16 siswa persentase 53% kategori rendah, 6 siswa persentase 20% kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 10 siswa persentase 33% kategori sangat tinggi, 17 siswa persentase 57% kategori tinggi dan 33 siswa persentase 10% kategori sedang, sudah tidak ada siswa yang masuk kategori rendah dan sangat rendah.

Data statistik hasil belajar pada kelas kontrol yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.12 Statistik Deskriptif Hasil Belajar pada Kelas Kontrol

Data	Hasill Belajar IPS Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest
N	30	30
Range	36	27
Nilai Minimum	47	60
Nilai Maksimum	83	87
Mean	68.67	73.33
Median	67.00	73,00
Modus	67	77
Standar Deviasi	10.548	6.820
Variance	111.264	46.506
Sum	2060	2200

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.12, menunjukkan bahwa responden terdiri dari 30 siswa. Nilai rata-rata pretest adalah 68.67, dan nilai rata-rata posttest adalah 73.33. Untuk nilai minimum pretest 47 dan posttest 60. Sedangkan untuk nilai maksimum pretest 83 dan posttest 87. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa pada pretest adalah 67, sedangkan pada posttest adalah 77. Simpangan baku (standar deviasi) sebagai penunjuk ukuran penyebaran data yang diperoleh menunjukkan pada pretest 10.548 dan posttest 6.820. Nilai hasil belajar kelas kontrol secara keseluruhan pretest 2060 dan posttest 2200. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar 67 ke atas dan 50% siswa mendapat nilai 67 ke bawah, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran konvensional,, 50% siswa mendapat nilai hasil belajar 73 ke atas, dan 50% siswa mendapat nilai 73 ke bawah.

Berdasarkan data statistik, maka dapat didistribusikan dalam interpretasi ketercapaian hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.13 Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Pre test		Post test	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
80-89	Tinggi	8	27	5	17
65-79	Sedang	12	40	21	70
55-64	Rendah	7	23	4	13
0-54	Sangat Rendah	3	10	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.13 mengenai hasil belajar siswa pada kelas kontrol SDN 133 Inpres Pari-risi berjumlah 30 siswa memperoleh hasil pretest sebanyak 8 siswa persentase 27% kategori tinggi, 12 siswa persentase 40% kategori sedang, 7 siswa persentase 23% kategori rendah dan 3 siswa persentase 10% kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kategorisasi posttest, 5 siswa persentase 17% kategori tinggi, 21 siswa persentase 70% kategori sedang dan 4 siswa persentase 13% kategori rendah. Sudah tidak ada siswa yang masuk kategori sangat rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen lebih baik dari pada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol tanpa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga dapat dikatakan bahwa

secara deskriptif penerapan *model pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SDN 133 Inpres Pari'risi

3. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat diperlukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak.

1) Motivasi Belajar

Tabel 4. 14 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Variabel	Kelas	Kalmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre Eksperimen	.104	30	.200
	Post Eksperimen	.140	30	.138
	Pre Kontrol	.120	30	.200
	Post Kontrol	.143	30	.123

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Keaktifan Belajar

Tabel 4.15 Uji Normalitas Keaktifan Belajar

Variabel	Kelas	Kalmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Keaktifan Belajar	Pre Eksperimen	.147	30	.095
	Post Eksperimen	.093	30	.200
	Pre Kontrol	.123	30	.200
	Post Kontrol	.118	30	.200

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest keaktifan belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

3) Hasil Belajar

Tabel 4.16 Uji Normalitas Hasil Belajar

Variabel	Kelas	Kalmogrov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Eksperimen	.134	30	.180
	Post Eksperimen	.149	30	.088
	Pre Kontrol	.129	30	.200
	Post Kontrol	.146	30	.103

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk menguji kelompok sampel berasal dari varians yang sama. Ketetapan pada uji ini adalah jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka kedua kelompok homogen atau memiliki varians yang sama. Di bawah ini data hasil homogenitas motivasi, keaktifan dan hasil belajar.

1) Motivasi Belajar

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.181	1	58	.672
	Based on Median	.107	1	58	.745
	Based on Median and with adjusted df	.107	1	57.404	.745
	Based on trimmed mean	.172	1	58	.680

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.17 menggunakan *Levene Statistic* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,672. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,672 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar siswa untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol tanpa menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sama atau homogen.

2) Keaktifan Belajar

Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Keaktifan	Based on Mean	1.410	1	58	.240
	Based on Median	1.402	1	58	.241
	Based on Median and with adjusted df	1.402	1	52.992	.242
	Based on trimmed mean	1.425	1	58	.238

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.18 menggunakan *Levene Statistic* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,240. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,240 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data keaktifan belajar siswa untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol tanpa menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sama atau homogen.

3) Hasil Belajar

Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.081	1	58	.777
	Based on Median	.056	1	58	.814
	Based on Median and with adjusted df	.056	1	54.064	.814
	Based on trimmed mean	.085	1	58	.771

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.19 menggunakan *Levene Statistic* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,777. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,777 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data keaktifan belajar siswa untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol tanpa menggunakan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sama atau homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi uji prasyarat, yaitu data normal dan homogen, maka bisa dilanjutkan dengan uji hipotesis variabel yakni uji Anova dan Manova.

a. Uji Hipotesis Anova

1) Uji Hipotesis 1

Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	160.067	1	160.067	4.512	.038
Within Groups	2057.667	58	35.477		
Total	2217.733	59			

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.20, menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Motivasi Belajar memiliki signifikansi $0,038 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel motivasi belajar berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

2) Uji Hipotesis 2

Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	294.817	1	294.817	5.098	.028
Within Groups	3354.033	58	57.828		
Total	3648.850	59			

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.21, menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan keaktifan belajar siswa memiliki signifikansi $0,028 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata

variabel keaktifan belajar berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran Terhadap keaktifan belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

3) Uji Hipotesis 3

Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2148.017	1	2148.017	51.976	.000
Within Groups	2396.967	58	41.327		
Total	4544.983	59			

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.22, menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel hasil belajar siswa berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran Terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

b. Uji Hipotesis Manova

Hasil uji hipotesis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.23 Uji Hipotesis Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar

		Multivariate Tests ^a				
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	5517.264	3.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	5517.264	3.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	295.568	5517.264	3.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	295.568	5517.264	3.000	56.000	.000
Kelompok	Pillai's Trace	.485	17.555	3.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.515	17.555	3.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	.940	17.555	3.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	.940	17.555	3.000	56.000	.000

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel *Multivariate Tests* menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, harga F untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root* semuanya signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPS SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian yang telah diperoleh, diolah dan dianalisis mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar.

1. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adanya games dan tournament dalam pembelajaran, menjadikan kondisi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan membangun pengetahuannya dan pemahamannya melalui tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pada konstruktivisme siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara kompleks serta siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam pikirannya (Alistiana dkk., 2020). Selain itu, dalam tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat tahapan penghargaan kelompok, sehingga hal ini sejalan dengan Teori Maslow yakni adanya kebutuhan akan penghargaan. Memberikan penghargaan kepada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan rasa percaya diri pada siswa. Penghargaan juga

dapat memotivasi siswa untuk terus berusaha dan lebih berprestasi, memberikan penguatan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistik motivasi belajar kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) nilai rata-rata siswa berada pada kategori sangat baik, sedangkan nilai rata-rata siswa dengan menerapkan pendekatan konvensional berada pada kategori baik. Adapun indikator motivasi belajar siswa yang memperoleh nilai tertinggi terdapat pada indikator Ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) memiliki games dan tournament di dalam pembelajaran sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Panuntun (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dapat merangsang semangat belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan santai sekaligus dapat

menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetisi yang sehat dan keterlibatan belajar. Sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Armin & Astuti, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Menurut (Isnaeni, 2022) model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif, yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran dengan metode diskusi dan turnamen memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam.

2. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar

Menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan membuat keaktifan siswa menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan.

Sehingga penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, bahwa pengetahuan tidak bisa dipindahkan begitu saja dari guru kepada murid. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan meningkatkan kerjasama dan keaktifan dalam pembelajaran karena memiliki permainan dan tournament di dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistik keaktifan belajar pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) nilai rata-rata siswa berada pada kategori aktif, sedangkan nilai rata-rata siswa dengan menerapkan pendekatan konvensional berada pada kategori cukup aktif. Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang memperoleh nilai tertinggi terdapat pada indikator aktivitas mental.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) membuat siswa tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena ada permainan di dalamnya sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih berarti dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Khusnudin dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) cocok digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa. (Parhusip dkk., 2023) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana menyenangkan di kelas sehingga peserta didik bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Begitupula dengan hasil penelitian Yuliana, dkk (2023) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik.

3. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar

Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), membuat siswa dapat belajar dengan rileks. Disamping menumbuhkan kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, tanggung jawab. Sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar Bruner yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang

diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Darmadkk., 2020). Dihubungkan dengan teori bruner, dalam pelaksanaannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghadirkan siswa memperoleh informasi melalui tahapan penyajian kelas dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik hasil belajar kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik akan menggambarkan ketercapaian tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa aktif untuk mengkonstruksi dan menemukan sendiri pengetahuan, bukan hanya menerima pengetahuan. Hasil pembelajaran yang merupakan temuan sendiri, akan lebih kokoh dalam ingatan siswa bila dibandingkan dengan sepenuhnya merupakan

pemberian dari guru. Selain itu siswa belajar melalui kegiatan kelompok, sehingga dapat saling bertukar pikiran. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan hasil belajar yang akan diperoleh dapat lebih baik.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian sebelumnya. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Yunita & Trisiantari, 2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Menurut (Armidi, 2022) kelebihan dari penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS yakni model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

4. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Inpres Pari'risi ini untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel

dependen. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan uji Manova yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini berarti bahwa kemampuan motivasi belajar, keaktifan belajar dan hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan motivasi belajar, keaktifan belajar dan hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Melindawati, 2021) yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra & Sridiyatmiko, 2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan kategori sangat baik.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa pada kelas eksperimen dengan kategori aktif.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi.
4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen

dengan kategori sangat baik, peningkatan keaktifan belajar dengan kategori aktif dan peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi.

B. Saran

1. Bagi guru, hendaknya menerapkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi, seperti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian menggunakan variabel yang lain dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Akhiruddin, Sujarwo, & Atmowardoyo, H. N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model Pendidikan Inovatif Abad 21*. Makassar: Samudra Biru.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Alistiana, L., Aswirna, P., & Ariani, Y. (2020). Analisis Penggunaan Model Reciprocal Teaching Berbasis HOTS terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, 10(2), 221–235.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Azkatulfauzah, M. (2021). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Bumirejo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan ...*, 742–769.
- Budiyanto, A. K. (2016). *Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Dimiyati, & Mudijono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3, 527–539.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7.
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, hafsoh al. (2020). Model Team Games Tournaments (Tgt) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa. *Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(2), 144–154. <http://repository.uin-malang.ac.id/6945/>
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Isnaeni, N. (2022). Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Times Games Tournament) Pada Materi Sistem Saraf di SMA Yabujah Indramayu Tahun 2020/2021. *Sinau : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 180-206. <https://doi.org/10.37842/sinau.v8i2.99>
- Komara, E. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Khusnudin, R., Suyoto, & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>

- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/11469>
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo.
- Mushaf Khadijah. (2013). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta : Insan Media Pustaka.
- Mardayanti, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta. *Indonesian Journal of Social Sceince Education*, 2(2), 121–134.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Nasution, W. N. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nitiasih, N. L. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar seni musik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2, 365–372. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256960>
- Purwanto. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pamungkas, A. D., & Kristin, F. (2018). Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 4 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>
- Panuntun, Faiz. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (PBL)

Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 9(1), 19-23. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36807>.
Diakses : 7 Agustus 2023

- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306. <http://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 721–724.
- Putut, E. (2018). Cooperative Learning Dengan Model Tgt (Teams Games Tournament) Materi Bilangan Bulat Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2:), 85–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.7.2.:1048.85-88
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodynamika*, 1(3).
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta; Ar-Ruzz Media.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. RajaGrafindo Persada

- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryant, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperatif Leraning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307.
- Taufiq, Ade Izzuddin, A. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 343–346.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. 147–156. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2),

147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1*.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Yuliana, R., Hartini, H., & Hajj, Z. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 1-12. <https://doi.org/10.33659/cip.v11i1.257>.

Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. INSTRUMEN PENELITIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok Eksperimen Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SDN 133 Inpres Pari-risi
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
Muatan Mata Pelajaran: IPS, PPKn, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

No	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.
-----	---	-------	--

PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.8.1	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.
4.8	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.8.1	Menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.8.1	Mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1	Menjelaskan peristiwa atau kejadian dalam bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi pengertian kegiatan ekonomi dengan benar.
2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan keragaman jenis-jenis usaha dilingkungan sekitar dengan tepat.
3. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menjelaskan jenis--jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia
4. Melalui kegiatan berkelompok, siswa dapat menjawab jenis--jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia
5. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi keragaman sosial budaya dengan benar.

6. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menceritakan keragaman sosial budaya yang terdapat di lingkungan sekitar dengan benar dengan benar.
7. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa yang terjadi dalam bacaan dengan tepat.
8. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat menceritakan kembali peristiwa yang terjadi dalam bacaan dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks bacaan “Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri”

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
 Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, diskusi, ceramah

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan menjaga kesehatan setiap saat. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Guru memberi apersepsi kepada siswa. 	15 Menit
Inti	<p>Tahap Penyajian Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. 2. Guru membagikan teks bacaan "Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri". 3. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks bacaan tersebut. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. <p>Tahap Pembagian Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa secara heterogen menjadi beberapa kelompok 	45 Menit

	<p>6. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok mencermati LKS dengan baik.</p> <p>7. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan LKS kepada siswa</p> <p>8. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LKS dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya.</p> <p>Tahap Permainan</p> <p>9. Guru menyampaikan games atau permainan yang akan dimainkan</p> <p>10. Guru menyampaikan cara dan aturan bermain dalam tournament</p> <p>Tahap Tournament</p> <p>11. Guru memantau pertandingan/tournamnet yang berlangsung</p> <p>12. Guru mengecek kebenaran jawaban siswa</p> <p>13. Guru bersama-sama dengan siswa menjumlahkan poin yang mereka dapatkan</p> <p>Tahap Penghargaan Kelompok</p> <p>14. Guru membahas poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis</p> <p>15. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan pada tournament dan memberiikan motivasi pada kelompok lainnya.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran.</p> <p>3. Pelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing</p>	10 Menit

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Takalar, Mei 2023

Guru Kelas VA


Titi Yulianti S.Pd

NIP : 19830227 2011001 2 026

Peneliti


Sri Wahsphina Sahmar
NIM : 105061102121



Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. Rubama S. Pd

NIP : 19651231 1984111 2 053



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok Eksperimen Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : SDN 133 Inpres Pari-risi
 Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
 Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema : 2. Perubahan Lingkungan
 Muatan Mata Pelajaran: IPS, PPKn, Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

No	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.
--	--	--	---------------------------------

PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.8.1	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.
4.8	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.8.1	Menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.8.1	Mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1	Menjelaskan peristiwa atau kejadian dalam bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan keragaman jenis-jenis usaha dilingkungan sekitar dengan tepat.
2. Melalui kegiatan membaca dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan yang dikelola kelompok dengan benar.
3. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan yang dikelola kelompok dengan benar.
4. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
5. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks bacaan “Usaha yang Dikelola secara Berkelompok”

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
 Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
 Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, diskusi, ceramah

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan menjaga kesehatan setiap saat. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Guru memberi apersepsi kepada siswa. 	15 Menit
Inti	<p>Tahap Penyajian Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. 2. Guru membagikan teks bacaan “Usaha yang Dikelola secara Berkelompok”. 3. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks bacaan tersebut. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. <p>Tahap Pembagian Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa secara heterogen menjadi beberapa kelompok 6. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok mencermati LKS dengan baik. 7. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan LKS kepada siswa 	45 Menit

	<p>8. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LKS dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya.</p> <p>Tahap Permainan</p> <p>9. Guru menyampaikan games atau permainan yang akan dimainkan</p> <p>10. Guru menyampaikan cara dan aturan bermain dalam tournament</p> <p>Tahap Tournament</p> <p>11. Guru memantau pertandingan/tournamnet yang berlangsung</p> <p>12. Guru mengecek kebenaran jawaban siswa</p> <p>13. Guru bersama-sama dengan siswa menjumlahkan poin yang mereka dapatkan</p> <p>Tahap Penghargaan Kelompok</p> <p>14. Guru membahas poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis</p> <p>15. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan pada tournament dan memberiiikan motivasi pada kelompok lainnya.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran.</p> <p>3. Pelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing</p>	10 Menit

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Takalar, Mei 2023

Guru Kelas VA

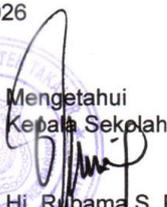

Titi Yulianti S.Pd

NIP : 19830227 2011001 2 026

Peneliti


Sri Wahsphina Sahmar

NIM : 105061102121


Mengetahui
Kepala Sekolah

Hi. Rubama S. Pd
NIP : 19651231 1984111 2 053

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelompok Eksperimen Pertemuan 3

Satuan Pendidikan : SDN 133 Inpres Pari-risi
 Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
 Tema : 8. Lingkungan Sahabat Kita
 Subtema : 2. Perubahan Lingkungan
 Muatan Mata Pelajaran: IPS, PPKn, Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

No	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.
--	--	--	---------------------------------

PPKn

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.8.1	Mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.
4.8	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat	4.8.1	Menjelaskan keragaman sosial budaya masyarakat dilingkungan sekitar.

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.8.1	Mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1	Menjelaskan peristiwa atau kejadian dalam bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca, siswa mampu menjelaskan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat dengan benar
2. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha dengan baik.
3. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan arti penting memahami keragaman sosial budaya dengan baik.
4. Melalui kegiatan mengamati dan menulis, siswa dapat mengidentifikasi informasi penting dari teks dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks bacaan "Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat"

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
 Metode : Pengamatan, tanya jawab, penugasan, diskusi, ceramah

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan menjaga kesehatan setiap saat. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 6. Guru memberi apersepsi kepada siswa. 	15 Menit
Inti	<p>Tahap Penyajian Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. 2. Guru membagikan teks bacaan " Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat". 3. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks bacaan tersebut. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. <p>Tahap Pembagian Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa secara heterogen menjadi beberapa kelompok 6. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok mencermati LKS dengan baik. 7. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan LKS kepada siswa 8. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LKS dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya. 	45 Menit

	<p>Tahap Permainan</p> <p>9. Guru menyampaikan games atau permainan yang akan dimainkan</p> <p>10. Guru menyampaikan cara dan aturan bermain dalam tournament</p> <p>Tahap Tournament</p> <p>11. Guru memantau pertandingan/tournamnet yang berlangsung</p> <p>12. Guru mengecek kebenaran jawaban siswa</p> <p>13. Guru bersama-sama dengan siswa menjumlahkan poin yang mereka dapatkan</p> <p>Tahap Penghargaan Kelompok</p> <p>14. Guru membahas poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis</p> <p>15. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan pada tournament dan memberiiikan motivasi pada kelompok lainnya.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran.</p> <p>3. Pelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing</p>	10 Menit

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Takalar, Mei 2023

Guru Kelas VA


Titi Yulianti S.Pd

NIP : 19830227 2011001 2 026

Peneliti


Sri Wahsphina Sahmar
NIM : 105061102121

Mengetahui
Kepala Sekolah


Hi. Rubama S. Pd

NIP : 19651231 1984111 2 053



Materi Ajar Pertemuan 1

Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Usaha perseorangan adalah jenis usaha yang hanya dimiliki atau dikelola oleh seorang individu saja. Dalam menjalankannya, pemilik usaha bertanggung jawab secara pribadi atas semua aspek usaha, tanpa ada campur tangan dari pihak lain. Usaha perseorangan ini dapat berskala besar atau kecil, seperti usaha kecil dengan modal dan produksi yang kecil dan juga usaha besar dengan modal dan produksi yang besar. Meskipun sederhana, tetapi usaha perseorangan masih membutuhkan teknologi, modal yang cukup dan juga tenaga kerja yang tidak banyak. Meskipun demikian, jenis usaha perseorangan dapat memberikan pendapatan yang cukup besar jika dikelola dengan baik oleh pemilik usaha. Karena hanya dikelola oleh satu orang, pemilik usaha akan mendapatkan seluruh keuntungan dari usahanya tanpa perlu dibagi dengan pihak lain. Namun, pemilik usaha juga harus siap menanggung seluruh resiko yang muncul dalam kegiatan usaha. Contoh usaha ekonomi perorangan sebagai berikut.

1. Usaha Pertanian



Usaha pertanian perseorangan adalah jenis usaha yang dikelola oleh perseorangan di bidang pertanian. Modal yang dibutuhkan dalam usaha ini cenderung terbatas karena petani akan mengolah lahan pertaniannya sendiri dan menjual hasil pertanian untuk mengembalikan modal.

Saat ini, usaha pertanian semakin berkembang dan berpotensi menghasilkan keuntungan yang menggiurkan. Teknologi juga dapat digunakan dalam usaha pertanian, misalnya dengan membuat toko online untuk menjual hasil pertanian seperti sayur-mayur.

2. Usaha Perdagangan



Usaha dagang adalah jenis usaha perseorangan yang sangat umum ditemukan. Ini adalah kegiatan jual beli barang yang bertujuan untuk mencari keuntungan. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong.

Berikut ini adalah beberapa jenis usaha dagang yang dapat dilakukan secara perseorangan :

a. Pengecer

Menjadi pengecer dapat dimulai dengan modal yang kecil. Kamu dapat memulai dengan menjual barang-barang di warung-warung atau toko-toko kelontong.

b. Penjualan Agen

Usaha penjualan agen adalah jenis usaha dimana seseorang atau perusahaan menjual produk atau jasa yang dimiliki oleh perusahaan lain sebagai agen atau perwakilan penjualan. Agen ini akan diberikan hak istimewa dari perusahaan yang menjual produk atau jasa tersebut diwilayah tertentu. Seorang agen kemudian akan menerima komisi atau keuntungan dari penjualan produk atau jasa yang dibuat.

c. Dropship atau Reseller

Dropship dan reseller adalah dua jenis usaha yang berbeda, meskipun keduanya merupakan jenis usaha yang melibatkan penjualan produk atau jasa yang dimiliki oleh perusahaan lain.

Dropshipping adalah jenis usaha di mana seseorang atau perusahaan menjual produk atau jasa yang dimiliki oleh perusahaan lain tanpa harus membeli produk atau jasa tersebut terlebih dahulu. Dalam hal ini, individu yang melakukan dropshipping akan menjual produk atau jasa kepada konsumen dan mengambil pesanan dari konsumen, kemudian mengirimkan pesanan tersebut kepada perusahaan atau pemasok yang menyediakan produk atau jasa tersebut. Perusahaan atau pemasok akan mengirimkan produk atau jasa langsung kepada konsumen dan perusahaan atau individu yang melakukan dropshipping akan menerima keuntungan dari selisih harga jual dan harga beli.

Sedangkan reseller adalah jenis usaha di mana seseorang atau perusahaan membeli produk atau jasa dari perusahaan lain dan menjualnya kembali kepada konsumen. Dalam hal ini, perusahaan atau individu yang melakukan reselling akan membeli produk atau jasa dari perusahaan atau pemasok dan menjualnya kepada konsumen dengan harga lebih tinggi dari harga beli.

d. Usaha Jasa



Jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa dll

e. Industri Kecil



Industri kecil adalah jenis usaha yang mengolah atau memproduksi barang atau jasa dengan skala yang lebih kecil dibandingkan dengan industri besar. Industri kecil biasanya dikelola dan diawasi oleh seorang atau beberapa orang saja, memiliki jumlah tenaga kerja yang tidak terlalu banyak, dan modal yang tidak terlalu besar. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

Berikut beberapa kelebihan dari usaha perseorangan:

1. Pelaku usaha dapat mengatur dan mengendalikan sendiri proses usaha.
2. Dapat mengambil keputusan dengan lebih cepat, karena langsung menjalankannya sendiri.
3. Tidak memerlukan modal yang besar.
4. Beban pajak tidak tinggi, karena skala usaha yang kecil.

Berikut beberapa kekurangan dari usaha perseorangan:

1. Memiliki sumber modal yang terbatas.
2. Sulit untuk mendapatkan pinjaman usaha.
3. Pemilik usaha menanggung segala tanggung jawab dan risiko .
4. Kurang terjaminnya kelangsungan usaha.

Mengutip pengertian UU 20/2008, usaha ekonomi yang dikelola sendiri merupakan salah satu pengertian Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Menurut Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia, UMKM termasuk dalam usaha yang dikelola sendiri. UMKM juga sangat membantu negara/pemerintah dalam hal penciptaan lapangan kerja baru. Lewat UMKM, banyak tercipta unit-unit kerja baru yang menggunakan tenaga-tenaga baru.

Materi Ajar Pertemuan 2

Usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok.

Usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok adalah usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

1. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)



Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik dan telekomunikasi. Di Indonesia juga terdapat Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) atau perusahaan daerah. BUMD merupakan perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki pemerintah daerah. Tujuan pendirian BUMD sebagai berikut.

- a. Ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional.
 - b. Memenuhi kebutuhan rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.
2. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Badan Usaha Milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Macam-macam BUMS sebagai berikut.

a. Firma

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

b. Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini dimungkinkan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal.

c. Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya berupa kumpulan saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteroran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen. Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

3. Koperasi

Di Indonesia berkembang usaha bersama yang bertujuan menyejahterakan anggotanya. Usaha yang dimaksud adalah koperasi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat (1), yaitu bentuk perekonomian disusun atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi pertama kali dikembangkan oleh Drs. Mohammad Hatta. Atas perannya tersebut beliau dijuluki Bapak Koperasi Indonesia.



Bentuk-bentuk koperasi di Indonesia sebagai berikut.

- a. Koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, peralatan rumah tangga dll. Tujuan koperasi ini adalah memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi anggota dengan harga dan mutu layak
- b. Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam. Koperasi jenis ini menerima simpanan dari anggota. Selanjutnya, uang yang telah terkumpul dipinjamkan kepada anggota.
- c. Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya. Koperasi ini beranggotakan para produsen atau pengusaha, misalnya pengusaha batik dll.
- d. Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contohnya, koperasi angkutan.
- e. Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD)

Materi Ajar Pertemuan 3

Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat

Kegiatan ekonomi meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan ekonomi ini saling berkaitan satu sama lain. Satu kegiatan ekonomi terhambat, akan mengganggu kegiatan ekonomi lainnya.

1. Produksi



Apakah produksi? Amatilah kegiatan ekonomi seorang petani! Petani menanam padi di sawah, lalu memberi pupuk, dan menyinggahi rumput yang tumbuh di sela-sela tanaman padi. Setelah bulir-bulir padi mulai bernas, petani mengusir burung-burung yang berusaha makan bulir-bulir padi itu. Saat padi menguning, itulah saatnya petani memanen. Hasil panen lalu dijual.

Dari ilustrasi tersebut, si petani telah melakukan kegiatan produksi. Jadi, produksi adalah kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Berikan contoh kegiatan produksi yang terdapat di sekitar tempat tinggalmu

Kegiatan produksi berpengaruh terhadap kesejahteraan pemilik sumber daya ekonomi dan produsen. Sumber daya ekonomi adalah barang atau jasa yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan. Sumber daya ekonomi dapat berasal dari sumber daya alam atau sumber daya manusia. Sumber daya ekonomi dapat diolah menjadi modal dasar pembangunan. Bagi pemilik sumber daya ekonomi, adanya proses produksi memungkinkannya memperoleh balas jasa. Balas jasa ini berupa sewa, bunga modal, atau gaji. Dengan balas jasa ini, pemilik sumber daya ekonomi dapat memenuhi kebutuhan hidup.

Bagi produsen, adanya proses produksi menyebabkan produsen memperoleh keuntungan. Selanjutnya, keuntungan tersebut digunakan untuk menjaga kelangsungan usaha dan memenuhi kebutuhan hidup. Ini dilakukan dalam upaya mencapai kemakmuran hidup.

2. Distribusi



Setiap hari kamu makan dan mengenakan pakaian. Bahan makanan tersebut dihasilkan di suatu tempat tertentu. Pakaian juga diproduksi di tempat tertentu lainnya. Untuk mendatangkan bahan makanan dan pakaian diperlukan kegiatan penyaluran. Kegiatan inilah yang disebut distribusi. Jadi, distribusi adalah kegiatan menyalurkan hasil produksi dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor. Kelancaran distribusi barang membutuhkan sarana transportasi dan jalan yang memadai. Tujuannya agar hasil produksi dapat segera sampai kepada konsumen dengan cepat dan tepat sehingga kebutuhan konsumen segera terpenuhi.

3. Konsumsi



Perhatikan aktivitas teman sekolah ketika waktu istirahat! Ada yang jajan di kantin, ada pula yang makan bekal dari rumah. Jajan di kantin dan makan bekal termasuk kegiatan konsumsi. Konsumsi adalah kegiatan manusia mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Untuk mengonsumsi barang atau jasa, masyarakat mengeluarkan pengorbanan tertentu. Pengorbanan dapat berupa uang atau waktu. Dari uraian di atas kamu mengetahui kegiatan ekonomi dan dampaknya bagi masyarakat. Kegiatan ekonomi dapat berdampak positif terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Cara menghargai kegiatan usaha ekonomi sebagai berikut.

- Menumbuhkan persaingan usaha yang sehat dalam kegiatan perekonomian.
- Menghormati usaha ekonomi orang lain dengan tidak iri atas keberhasilannya.
- Menjunjung tinggi setiap jenis pekerjaan yang dilakukan orang lain.
- Meneladani keberhasilan orang lain dengan meniru sikap positif orang tersebut

Berdasarkan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” buatlah peta pikiran yang memuat informasi-informasi penting dari teks tersebut

Pertemuan 1**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama Kelompok :
 Anggota Kelompok : 1.
 2.
 3.
 5.
 6.

Amatilah lingkungan sekitarmu. Identifikasilah jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola secara perorangan berdasarkan setiap jenisnya. Buatlah laporan dalam bentuk tabel berikut.

No	Jenis Usaha	Macam Usaha	Banyaknya

Pertemuan 2**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama Siswa :

Kelas :

Amatilah lingkungan sekitarmu. Identifikasilah jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola secara perorangan berdasarkan setiap jenisnya. Buatlah laporan dalam bentuk tabel berikut.

No	Jenis Usaha	Macam Usaha	Banyaknya

Pertemuan 3**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : 1.

2.

3.

5.

6.

Buatlah peta pikiran yang memuat informasi-informasi penting dari teks "Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat"

Kisi- Kisi Angket Motivasi Belajar IPS Siswa

No	Indikator	Pernyataan	No item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1	Antusias dalam belajar	Saya selalu senang mengikuti pembelajaran	1, 2, 4	3,5	5
		Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik			
		Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			
		saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			
		Saya menyontek teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru.			
2	Ulet dan tekun dalam pembelajaran	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	6, 8, 9	7, 10	5
		Saya menunda-nunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru			
		Jika nilai saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.			
		Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal dengan memperoleh nilai baik			
		Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan			
3	Ada keinginan yang ingin diraih	Saya senang mendapatkan nilai yang tinggi	11,12, 15	13, 14	5
		Saya senang mendapat pujian dari guru			
		Saya belajar hanya untuk mendapatkan pujian dari teman			
		Saya belajar hanya untuk mendapatkan hadiah			
		Saya senang jika menang dalam games atau tournament			
4	Ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	Saya senang belajar sambil berkelompok	16, 17, 19, 20	18	5
		Saya senang berdiskusi dengan teman			
		Saya tidak senang belajar sambil bermain			
		Saya senang belajar karena guru menggunakan tournament dalam pembelajaran			
		Saya senang menjawab pertanyaan dalam tournament			
Jumlah butir					20

ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA

Nama	:	
Kelas	:	
Sekolah	:	SDN 133 Inpres Pari-risi

PETUNJUK PENGISIAN

1. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Isilah angket ini dengan apa adanya sesuai dengan keadaan diri kamu serta usahakanlah untuk mengisi seluruh pernyataan tanpa ada nomor yang terlewatkan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda cek list (√) pada lembar kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan dan kerjasama kamu dalam mengisi instrumen ini saya ucapkan terima kasih.
5. Pedoman Alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

Keterangan : **5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Kadang-Kadang; 2 = Tidak Setuju; 1= Sangat Tidak Setuju**

No	PERNYATAAN	KATEGORI				
		5	4	3	2	1
1	Saya senang mengikuti pembelajaran					
2	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik					
3	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami					
4	saya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru					
5	Saya menyontek teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru					
6	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.					
7	Saya menunda-nunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.					
8	Jika nilai saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik					

9	Saya merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal dengan memperoleh nilai baik					
10	Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang sulit					
11	Saya ingin mendapatkan nilai yang tinggi					
12	Saya ingin mendapat pujian dari guru					
13	Saya belajar hanya untuk mendapatkan pujian dari teman					
14	Saya belajar hanya untuk mendapatkan hadiah					
15	Saya selalu ingin menang dalam games atau tournament					
16	Saya senang belajar sambil berkelompok					
17	Saya senang berdiskusi dengan teman					
18	Saya tidak senang menggunakan permainan dalam pembelajaran.					
19	Saya semangat belajar karena guru menggunakan tournament dalam pembelajaran					
20	Saya menjawab pertanyaan dalam tournament					
Skor perolehan						
Skor Maksimum		100				
Nilai	$\left[\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \right]$					

Kisi- Kisi Observasi Keaktifan Belajar IPS Siswa

No	Indikator	Rubrik Pernyataan	No Item	Jumlah
1	Visual Activities (Aktivitas Melihat)	Siswa memperhatikan materi yang sedang diajarkan	1,2,3	3
		Siswa memperhatikan teman saat melakukan presentasi		
		Siswa membaca materi pembelajaran		
2	Oral Activities (Aktivitas Lisan)	Siswa berdiskusi dengan temannya. Siswa mengajukan pertanyaan	4,5,6, 7	4
		Siswa menjawab pertanyaan		
		Siswa mengemukakan pendapat		
3	Listening Activities (Aktivitas Mendengar)	Siswa mendengarkan dengan aktif.	8,9	2
		Siswa mendengarkan persentasi atau pendapat yang disampaikan oleh temannya.		
4	Writing Activities (Aktivitas Menulis)	Siswa mengerjakan tugas bersama dengan temannya.	10,11, 12	3
		Siswa mencatat hasil diskusi kelompoknya		
		Siswa mencatat penjelasan guru		
5	Emotional Activities (aktivitas emosional)	Siswa bersemangat mengikuti pelajaran	13,14	2
		Siswa senang mengikuti games dan tournament dalam pembelajaran		
6	Mental activities (Aktivitas mental)	Siswa berlatih mencoba sendiri soal turnamen.	15,16, 17,18	4
		Siswa menganalisis masalah yang diberikan oleh guru		
		Siswa bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada materi yang tidak diketahui		
		Siswa bertanya kepada guru ketika ada kesulitan		
7	Motor activities (Aktivitas gerak)	Siswa berkelompok dengan teman.	19,20	2
		Siswa mengikuti games dalam pembelajaran		
Jumlah Butir				20

Lembar Observasi Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

Nama Siswa :

Kelas :

Isilah kolom skor di bawah ini berdasarkan pada keaktifan dalam kegiatan pembelajaran!

Keterangan

5 : Sangat Aktif 4 : Aktif 3 : Kadang-kadang 2 : Kurang Aktif 1 : Tidak Aktif

No	Indikator Keaktifan	Skor			
		Pretest	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Siswa memperhatikan materi yang sedang diajarkan				
2	Siswa memperhatikan teman saat melakukan presentasi				
3	Siswa membaca materi pembelajaran				
4	Siswa berdiskusi dengan temannya.				
5	Siswa mengajukan pertanyaan				
6	Siswa menjawab pertanyaan				
7	Siswa mengemukakan pendapat				
8	Siswa mendengarkan dengan aktif.				
9	Siswa mendengarkan persentasi atau pendapat yang disampaikan oleh temannya.				
10	Siswa mengerjakan tugas bersama dengan temannya.				
11	Siswa mencatat hasil diskusi kelompoknya				
12	Siswa mencatat penjelasan guru				
13	Siswa bersemangat mengikuti pelajaran				
14	Siswa senang mengikuti games dan tournament dalam pembelajaran				
15	Siswa berlatih mencoba sendiri soal turnamen.				
16	Siswa menganalisis masalah yang diberikan oleh guru				
17	Siswa bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada materi yang tidak diketahui				
18	Siswa bertanya kepada guru ketika ada kesulitan				
19	Siswa berkelompok dengan teman.				
20	Siswa mengikuti games dalam pembelajaran				
Nilai Keaktifan					

**KISI-KISI TES HASIL BELAJAR
(PRETEST dan POSTEST)**

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Alokasi Waktu	Indikator Soal	Bentuk Tes	Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
1.	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	Kegiatan Ekonomi	2x35 Menit	1. Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia	Pilihan Ganda	C1	8, 9, 20, 28	4
						C2	19, 29	2
						C3	3, 22, 30	3
						C4	23	1
				2. Jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan yang dikelola kelompok		C1	4, 7, 14, 17	4
						C2	11, 16, 24, 25	4
						C3	5, 13, 21, 27	4
						C4	10, 26	2
				3. Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat dengan benar		C1	18	1
						C2	12, 2	2
						C3	15, 6	2
						C4	1	1
Jumlah Soal							30	

SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan	: SDN 133 Inpres Pari'risi
Mata Pelajaran	: IPS
Tema	: 8. Lingkungan Sahabat Kita
Kelas/Semester	: V/II
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit

Petunjuk Soal:

- Tuliskan identitas anda pada lembar jawaban yang tersedia!**
 - Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!**
 - Berilah tanda X pada salah satu huruf a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia!**
- Jihan sedang makan nasi goreng. Dalam kegiatan ekonomi, kegiatan yang dilakukan Jihan termasuk dalam kegiatan....
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Produksi
 - Menghasilkan
 - Berikut ini yang merupakan kegiatan distribusi adalah....
 - Menanam Durian
 - Membuat Tempe
 - Mengangkut Hasil Pertanian
 - Memakai Sepatu
 - Kegiatan menyalurkan barang-barang kebutuhan dari produsen ke konsumen disebut kegiatan....
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Produksi
 - Perdagangan
 - Berikut ini yang bukan merupakan badan usaha milik swasta adalah....
 - Firma
 - PT
 - BUMD
 - CV
 - Dibawah ini merupakan bentuk-bentuk koperasi, kecuali....
 - Koperasi simpan pinjam
 - Koperasi serbausaha
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi pertanian
 - Di bawah ini merupakan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi, kecuali....
 - Konsumsi
 - Distribusi
 - Migrasi
 - Produksi
 - Usaha yang didirikan oleh beberapa orang yang menanamkan modalnya dalam bentuk saham disebut.....
 - Koperasi
 - Yayasan
 - Firma
 - PT

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Pangan | 4. Papan |
| 2. Sekunder | 5. Tersier |
| 3. Sandang | |

8. Pada jenis kebutuhan manusia di atas yang termasuk ke dalam kebutuhan utama manusia adalah....
- a. 1, 2 dan 3
b. 2, 3 dan 5
c. 1, 3 dan 4
d. 3, 4 dan 5
9. Usaha yang mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi disebut usaha...
- a. Perdagangan
b. Industri
c. Jasa
d. Pertanian
10. Untuk melakukan berbagai usaha baik perorangan maupun bersama diperlukan wadah atau lembaga yang dinamakan....
- a. Wirausaha
b. Badan usaha
c. Wiraswasta
d. Usaha
11. Badan usaha di bawah ini yang semata-mata bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup anggotanya adalah
- a. Yayasan
b. Koperasi
c. PT
d. Usaha perseorangan
12. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut
- a. Konsumen
b. Produksi
c. Distributor
d. Produsen
- | | |
|----------------|--------------|
| 1. Koperasi | 4. Pertanian |
| 2. BUMN | 5. BUMS |
| 3. Perdagangan | |
13. Pada jenis usaha ekonomi di atas, yang termasuk kedalam usaha yang dikelola secara berkelompok adalah....
- a. 1, 2 dan 3
b. 3, 4 dan 5
c. 2, 3 dan 4
d. 1, 2 dan 5
14. Badan usaha di bawah ini yang modalnya berasal dari pemerintah adalah...
- a. Firma
b. BUMN
c. Koperasi
d. CV
15. Kegiatan menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan disebut...
- a. Konsumsi
b. Distribusi
c. Produksi
d. Perdagangan
16. Bapak koperasi Indonesia adalah....
- a. Sry Edy Swarsono
b. Bustanil Arifin
c. Moh. Hatta
d. Wijoyo Nitisastro

17. Badan usaha yang biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum adalah....
- Firma
 - Koperasi
 - PT
 - Yayasan
18. Kegiatan yang dilakukan orang untuk mencari penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup disebut
- Kegiatan Ekonomi
 - Kegiatan Produksi
 - Kegiatan Distribusi
 - Kegiatan Konsumsi
19. Contoh kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu
- Perikanan
 - Pertanian
 - Perindustrian
 - Perbengkelan
20. Usaha yang kegiatannya memberikan pelayanan kepada masyarakat lain sesuai dengan kebutuhannya disebut
- Jasa
 - Pertanian
 - Industri
 - Perdagangan
21. Usaha Andri dijalankan dengan modal dan pengelolaan sendiri. Usaha Andri termasuk dalam
- Usaha Perseorangan
 - PT
 - Usaha Bersama
 - CV
22. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan....
- Jasa
 - Konsumsi
 - Barang
 - Produksi
23. Berikut yang bukan termasuk lembaga-lembaga distribusi adalah
- Agen
 - Produsen
 - Pengecer
 - Grosir
24. Koperasi yang menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dinamakan koperasi
- Konsumsi
 - Produksi
 - Jasa
 - Simpan pinjam
25. Usaha koperasi dilakukan berdasarkan asas
- Kekompakan
 - Kesejahteraan
 - Kerakyatan
 - Kekeluargaan
26. Modal koperasi didapat dari....
- Pemerintahan
 - Kredit bank
 - Pinjaman
 - Iuran anggota
27. Bentuk kerja sama antara dua orang atau lebih yang di dalamnya terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif disebut....
- Koperasi
 - CV
 - Yayasan
 - PT

28. Kebutuhan pokok manusia disebut dengan kebutuhan....
- a. Kebutuhan Sekunder
 - b. Kebutuhan Produksi
 - c. Kebutuhan Primer
 - d. Kebutuhan Tersier
29. Usaha yang berhubungan dengan kegiatan jual beli disebut.....
- a. Pertanian
 - b. Perdagangan
 - c. Industri
 - d. Jasa
30.  Jenis kegiatan ekonomi disamping terdapat di daerah
- a. Pantai
 - b. Perkotaan
 - c. Dataran Tinggi
 - d. Pegunungan



Kunci Jawaban

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 1. b. Konsumsi | 16. c. Moh. Hatta |
| 2. c. Mengangkut Hasil
Pertanian | 17. a. Firma |
| 3. a. Distribusi | 18. a. Kegiatan Ekonomi |
| 4. c. BUMD | 19. d. Perbengkelan |
| 5. d. Koperasi pertanian | 20. a. Jasa |
| 6. c. Migrasi | 21. a. Usaha Perseorangan |
| 7. d. PT | 22. c. Barang |
| 8. c. 1, 3 dan 4 | 23. b. Produsen |
| 9. b. Industri | 24. a. Konsumsi |
| 10. b. Badan usaha | 25. d. Kekeluargaan |
| 11. b. Koperasi | 26. d. Iuran Anggota |
| 12. d. Produsen | 27. b. CV |
| 13. d. 1, 2 dan 5 | 28. c. Kebutuhan Primer |
| 14. b. BUMN | 29. b. Perdagangan |
| 15. c. Produksi | 30. a. Pantai |

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MODEL
PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SDN 133 INPRES
PARI'RISI**

Hari/Tanggal :

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda!

No	Indikator	Jawaban		Skor
		Terlaksana	Tidak Terlaksana	
1	Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a			
2	Guru menanyakan kabar Siswa			
3	Guru mengecek kehadiran siswa.			
4	Guru mengingatkan siswa untuk selalu mengutamakan sikap disiplin dan menjaga kesehatan setiap saat.			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
6	Guru menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.			
7	Guru memberi apersepsi kepada siswa.			
8	Guru meminta siswa untuk mengamati kegiatan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar.			
9	Guru membagikan teks bacaan " Jenis Usaha Masyarakat Indonesia".			
10	Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks bacaan tersebut.			
11	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.			
12	Guru membagi siswa secara heterogen menjadi beberapa kelompok			
13	Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok mencermati LKS dengan baik.			

14	Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan LKS kepada siswa			
15	Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LKS dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya.			
16	Guru menyampaikan games atau permainan yang akan dimainkan			
17	Guru menyampaikan cara dan aturan bermain dalam tournament			
18	Guru memantau pertandingan/tournamnet yang berlangsung			
19	Guru mengecek kebenaran jawaban siswa			
20	Guru bersama-sama dengan siswa menjumlahkan poin yang mereka dapatkan			
21	Guru membahasa poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis			
22	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan pada tournament dan memberiiikan motivasi pada kelompok lainnya.			
23	Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.			
24	Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran.			
25	Pelajaran ditutup dengan berdoa bersama-sama menurut agama dan keyakinan masing-masing			
Jumlah				

Takalar, Mei 2023

Observer

.....

2. INSTRUMEN VALIDASI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
 Bidang Ilmu : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Unit Kerja : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Validator : *Eksternal / Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrumen atas nama :

Nama : Sri Wahsphina Sahmar
 N I M : 105061102121
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 Terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD
 Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

*Validator internal adalah pembimbing tesis.

Makassar, 13 April 2023
 Validator

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama Validator : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir angket.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah angket motivasi belajar ini layak digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket	✓				
	Kejelasan butir pertanyaan	✓				
	Kejelasan petunjuk pengisian angket	✓				
Ketepatan Isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
Relevansi	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓				
	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	✓				
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	✓				
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
Ketepatan Bahasa	Penulisan sesuai dengan PUEBI	✓				

Kritik dan Saran Validator:

Perhatikan indikator motivasi

Kesimpulan:

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Makassar, 13 April 2023

Validator



Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Validator : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir lembar observasi.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah angket motivasi belajar ini layak digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar observasi	✓				
	Kejelasan butir pertanyaan	✓				
	Kejelasan petunjuk pengisian observasi	✓				
Ketepatan Isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓				
Kevalidan Isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	✓				
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	✓				
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
	Penulisan sesuai dengan PUEBI	✓				

Kritik dan Saran Validator:

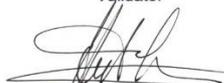
Penilaian lebih diperjelas

Kesimpulan:

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Makassar, 13 April 2023

Validator


 Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

VALIDASI INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Nama Validator : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

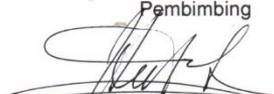
Petunjuk:

- Mohon berilah tanda (√) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
- Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan tes hasil belajar soal pretest-posttest.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
1	Indikator Soal	1. Keseuaian dengan indikator hasil belajar		✓			
		2. Kesesuaian dengan level kognitif		✓			
		3. Kesesuaian dengan butir soal		✓			
2	Penyajian	1. Tampilan gambar menarik		✓			
		2. Tampilan gambar jelas sesuai uraian soal		✓			
3	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan		✓			
		2. Bahasa yang digunakan kmunikatif		✓			
		3. Mudah dipahami		✓			
4	Tingkat Kesulitan	1. Bervariasi sesuai dengan level kognitif		✓			
		2. Kesesuaian dengan alokasi waktu sehari-hari siswa		✓			
		3. Kesesuaian dengan pengalaman		✓			
5	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal.		✓			

Makassar, 13 April 2023

Pembimbing



Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

LEMBAR VALIDASI RPP

Nama Validator : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
			4	3	2	1
1	SK dan KD	Kesesuaian SK dan KD	✓			
2	Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran	a. Indikator sesuai dengan KD	✓			
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	✓			
		c. Indikator dikembangkan sesuai KD, materi ajar dan karakteristik siswa SD.	✓			
		d. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional	✓			
3	Isi yang disajikan	a. Komponen RPP memuat identitas, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media, deskripsi kegiatan belajar dan penilaian		✓		
		b. Kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran		✓		
4	Materi Ajar	Kesesuaian Karakteristik materi ajar dengan KD	✓			
5	Model, pendekatan dan metode	Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan indikator	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan tujuan pembelajaran	✓			
		a. Kesesuaian dengan KD yang ingin dicapai	✓			
6	Media pembelajaran	b. Kesesuaian dengan karakteristik materi	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
		a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
7	Alokasi Waktu	b. Kesesuaian dengan materi ajar	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
8	Penilaian	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jenis kegiatan dan ketuntasan belajar.	✓			
		Penilaian mencakup semua materi yang dipelajari	✓			

Kritik dan Saran Validator :

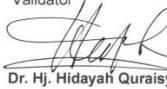
.....

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Kesimpulan :

.....

Makassar, 2023
 Validator


 Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KETERLAKSANAAN BELAJAR SISWA

Nama Validator : Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir lembar observasi.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah angket motivasi belajar ini layak digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar observasi	✓				
	Kejelasan butir pertanyaan	✓				
	Kejelasan petunjuk pengisian observasi	✓				
Ketepatan Isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓				
Kevalidan Isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	✓				
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	✓				
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
	Penulisan sesuai dengan PUEBI	✓				

Kritik dan Saran Validator:

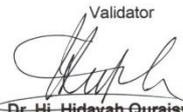
.....

Kesimpulan:

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Makassar, 2023

Validator


 Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221/http://www.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd
 Bidang Ilmu : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Unit Kerja : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Validator : *Eksternal / Internal (Lingkari yang sesuai)

Telah memvalidasi instrument atas nama :

Nama : Sri Wahsphina Sahmar
 NIM : 105061102121
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 Terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD
 Negeri 133 Inpres Parigi Kabupaten Takalar

Perangkat instrumen ini layak di gunakan.

*Validator internal adalah pembimbing tesis.

Makassar, 12 April 2023

Validator

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama Validator : Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir angket.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah angket motivasi belajar ini layak digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket	✓				
	Kejelasan butir pertanyaan		✓			
	Kejelasan petunjuk pengisian angket	✓				
Ketepatan Isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓				

Kevalidan Isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	✓				
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap		✓			
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
	Penulisan sesuai dengan PUEBI	✓				

Kritik dan Saran Validator:

Pernyataan dalam setiap butir bukan hanya
 tentang benar atau tidak sesuai
 tetapi ada lebih caper Motivasi harus
 benar dan tepat.

Kesimpulan:

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	✓
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Makassar, 2023

Validator


 Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

VALIDASI INSTRUMEN HASIL BELAJAR

Nama Validator : Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda (√) pada indikator SB=sangat baik, B=baik, K=kurang dan SK=sangat kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan tes hasil belajar soal pretest-posttest.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Penilaian				Saran
			SB	B	K	SK	
1	Indikator Soal	1. Keseuaian dengan indikator hasil belajar	✓				
		2. Kesesuaian dengan level kognitif	✓				
		3. Kesesuaian dengan butir soal	✓				
2	Penyajian	1. Tampilan gambar menarik	✓				
		2. Tampilan gambar jelas sesuai uraian soal	✓				
3	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan	✓				
		2. Bahasa yang digunakan kmunikatif	✓				
		3. Mudah dipahami	✓				
4	Tingkat Kesulitan	1. Bervariasi sesuai dengan level kognitif	✓				
		2. Kesesuaian dengan alokasi waktu sehari-hari siswa	✓				
		3. Kesesuaian dengan pengalaman	✓				
5	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jumlah dan kesulitan soal.	✓				

Makassar, 2023

Pembimbing

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI RPP

Nama Validator : Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Penilaian			
			4	3	2	1
1	SK dan KD	Kesesuaian SK dan KD	✓			
2	Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran	a. Indikator sesuai dengan KD	✓			
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	✓			
		c. Indikator dikembangkan sesuai KD, materi ajar dan karakteristik siswa SD.	✗	✓		
		d. Rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional	✓			
3	Isi yang disajikan	a. Komponen RPP memuat identitas, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media, deskripsi kegiatan belajar dan penilaian	✓			
		b. Kegiatan pembelajaran mencerminkan model pembelajaran	✓			
4	Materi Ajar	Kesesuaian Karakteristik materi ajar dengan KD	✓			

		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan indikator	✓			
		Kesesuaian karakteristik materi ajar dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Model, pendekatan dan metode	a. Kesesuaian dengan KD yang ingin dicapai	✓			
		b. Kesesuaian dengan karakteristik materi	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
6	Media pembelajaran	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian dengan materi ajar	✓			
		c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	✓			
7	Alokasi Waktu	Alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan jenis kegiatan dan ketuntasan belajar.	✓			
8	Penilaian	Penilaian mencakup semua materi yang dipelajari	✓			

Kritik dan Saran Validator :

.....

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	✓
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Kesimpulan :

.....

Makassar, 2023
 Validator

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Validator : Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir lembar observasi.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah angket motivasi belajar ini layak digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan:

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
Kejelasan	Kejelasan judul lembar observasi	✓				
	Kejelasan butir pertanyaan	✓				
	Kejelasan petunjuk pengisian observasi		✓			
Ketepatan Isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan	✓				
Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	✓				
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓				
Kevalidan Isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	✓				
Tidak ada bias	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	✓				
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
	Penulisan sesuai dengan PUEBI	✓				

Kritik dan Saran Validator:

kurang yg diarahkan dalam pembelajaran menggunakan lembar observasi

Kesimpulan:

Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian.	
Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran.	✓
Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian.	

Makassar, 2023

Validator

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

4. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN NO 133 INPRES PARI'RISI**

Jln Ashar Dg Mangung Kel. Kalabbirang, Kec. Pattalassang, Kab. Takalar. Kode Pos, 92211

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 009 / D/SDIKBUD / UPT - SDN 133 / V / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 133 Inpres Pari'risi menerangkan bahwa:

Nama : Hj. Rubama S. Pd.
NIP : 1965123119841112053
Jabatan : Kepala SDN 133 Inpres Pari'risi

Dengan demikian menerangkan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sri Wahsphina Sahmar
NIM : 105061102121
Fakultas : Pascasarjana
Program Studi : Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SDN 133 Inpres Pari'risi dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul:

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI, KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 133 INPRES PARI'RISI KABUPATEN TAKALAR “

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan seperlunya.

Takalar, 22 Mei 2023
Kepala SDN 133 Inpres Pari'risi



Hj. Rubama S.Pd.
NIP. 1965123119841112053

5. HASIL OLAH DATA

Nilai Motivasi Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	AAP	68	84
2	AP	68	80
3	AAM	60	75
4	AA	69	72
5	DM	72	77
6	FAF	60	73
7	MA	81	89
8	MFI	68	77
9	MFU	70	81
10	MNH	72	84
11	MQ	84	90
12	MFN	72	84
13	MS	77	87
14	MI	70	85
15	MAK	70	83
16	MR	73	85
17	MIAB	72	84
18	MFM	80	92
19	TA	62	76
20	AF	80	91
21	AO	62	75
22	ANA	66	85
23	ARA	73	85
24	NAS	65	83
25	HRA	67	79
26	ILA	77	87
27	ZH	81	92
28	NSD	78	88
29	FA	81	91
30	MRI	62	73

Nilai Motivasi Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	MRA	71	78
2	MZL	78	81
3	MDA	69	69
4	SY	76	78
5	MIA	87	75
6	MAS	70	75
7	MAS	70	76
8	MRS	81	86
9	PAA	83	88
10	SMM	88	91
11	KN	77	81
12	RZ	78	81
13	NAI	77	82
14	NIK	82	84
15	NFA	80	82
16	NAP	74	76
17	NA	76	78
18	NW	69	71
19	NA	78	80
20	RDR	77	81
21	SNI	73	78
22	SA	70	75
23	SFA	72	77
24	SAN	79	83
25	SMS	94	95
26	AEL	73	77
27	ANK	66	71
28	NH	72	74
29	CR	86	88
30	NA	75	78

Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	AAP	70	80
2	AP	70	83
3	AAM	57	93
4	AA	60	87
5	DM	67	80
6	FAF	43	80
7	MA	73	87
8	MFI	60	83
9	MFU	63	80
10	MNH	70	77
11	MQ	70	90
12	MFN	73	83
13	MS	43	90
14	MI	60	93
15	MAK	60	83
16	MR	53	87
17	MIAB	53	93
18	MFM	57	93
19	TA	57	70
20	AF	53	90
21	AO	47	83
22	ANA	47	83
23	ARA	60	80
24	NAS	63	83
25	HRA	57	77
26	ILA	70	90
27	ZH	57	90
28	NSD	53	87
29	FA	53	97
30	MRI	60	87

Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	MRA	60	70
2	MZL	67	73
3	MDA	50	60
4	SY	57	70
5	MIA	83	83
6	MAS	67	73
7	MAS	73	77
8	MRS	63	77
9	PAA	70	77
10	SMM	80	67
11	KN	77	80
12	RZ	70	80
13	NAI	67	77
14	NIK	83	87
15	NFA	83	83
16	NAP	67	70
17	NA	83	77
18	NW	50	60
19	NA	63	70
20	RDR	70	73
21	SNI	67	77
22	SA	67	60
23	SFA	47	63
24	SAN	80	77
25	SMS	83	73
26	AEL	60	73
27	ANK	63	70
28	NH	67	70
29	CR	83	80
30	NA	60	73

Nilai Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest Eksperimen	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Posttest Eksperimen
1	AAP	57	49	56	70	58
2	AP	41	50	55	74	60
3	AAM	32	40	49	74	50
4	AA	38	50	52	58	53
5	DM	40	58	63	67	63
6	FAF	33	45	48	67	53
7	MA	53	48	70	81	66
8	MFI	51	49	66	70	62
9	MFU	45	46	68	74	63
10	MNH	33	55	60	67	61
11	MQ	43	62	70	84	72
12	MFN	50	54	65	69	63
13	MS	57	60	66	82	69
14	MI	52	49	71	84	68
15	MAK	38	48	56	64	56
16	MR	48	55	65	74	65
17	MIAB	41	56	63	66	62
18	MFM	55	59	70	79	69
19	TA	34	42	50	78	57
20	AF	55	61	71	78	70
21	AO	34	38	49	84	57
22	ANA	41	55	57	61	58
23	ARA	38	56	60	75	64
24	NAS	32	55	64	79	66
25	HRA	35	49	66	75	63
26	ILA	51	62	70	82	71
27	ZH	54	58	73	83	71
28	NSD	35	60	64	74	66
29	FA	52	64	73	84	74
30	MRI	37	40	54	56	50

Nilai Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest Kontrol	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Posttest Kontrol
1	MRA	39	42	44	50	45
2	MZL	50	53	56	59	56
3	MDA	36	38	42	44	41
4	SY	39	55	57	63	58
5	MIA	62	69	72	80	74
6	MAS	43	46	50	54	50
7	MAS	42	45	49	53	49
8	MRS	57	59	65	71	65
9	PAA	56	58	67	73	66
10	SMM	59	68	69	75	71
11	KN	53	55	57	64	59
12	RZ	55	57	59	65	60
13	NAI	52	55	58	61	58
14	NIK	57	59	67	70	65
15	NFA	55	57	65	70	64
16	NAP	39	48	57	59	55
17	NA	54	56	59	64	60
18	NW	38	45	50	54	50
19	NA	49	52	58	63	58
20	RDR	55	57	59	64	60
21	SNI	49	51	58	62	57
22	SA	48	50	55	59	55
23	SFA	38	47	51	55	51
24	SAN	56	59	64	73	65
25	SMS	65	70	75	81	75
26	AEL	45	48	50	56	51
27	ANK	37	38	59	63	53
28	NH	42	45	42	50	46
29	CR	63	66	69	80	72
30	NA	50	53	59	62	58

HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

Kontrol Pretest Motivasi Belajar

Statistics		
Motivasi Pretest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		76.70
Std. Error of Mean		1.179
Median		76.50
Mode		70 ^a
Std. Deviation		6.460
Variance		41.734
Range		28
Minimum		66
Maximum		94
Sum		2301

Eksperimen Pretest Motivasi Belajar

Statistics		
Motivasi Pretest Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		71.33
Std. Error of Mean		1.249
Median		71.00
Mode		72
Std. Deviation		6.840
Variance		46.782
Range		24
Minimum		60
Maximum		84
Sum		2140

Kontrol Posttest Motivasi Belajar

Statistics		
Motivasi Posttest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		79.63
Std. Error of Mean		1.076
Median		78.00
Mode		78
Std. Deviation		5.893
Variance		34.723
Range		26
Minimum		69
Maximum		95
Sum		2389

Eksperimen Posttest Motivasi Belajar

Statistics		
Motivasi Posttest Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		82.90
Std. Error of Mean		1.099
Median		84.00
Mode		84 ^a
Std. Deviation		6.019
Variance		36.231
Range		20
Minimum		72
Maximum		92
Sum		2487

Keaktifan Pretest Kontrol

Statistics		
Keaktifan Pretest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		49.43
Std. Error of Mean		1.556
Median		50.00
Mode		39 ^a
Std. Deviation		8.525
Variance		72.668
Range		29
Minimum		36
Maximum		65
Sum		1483

Keaktifan Pretest Eksperimen

Statistics		
Keaktifan Pretest Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		43.47
Std. Error of Mean		1.553
Median		41.00
Mode		38 ^a
Std. Deviation		8.509
Variance		72.395
Range		25
Minimum		32
Maximum		57
Sum		1304

Keaktifan Posttest Kontrol

Statistics		
Keaktifan Posttest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		58.23
Std. Error of Mean		1.563
Median		58.00
Mode		58
Std. Deviation		8.561
Variance		73.289
Range		34
Minimum		41
Maximum		75
Sum		1747

Keaktifan Posttest Eksperimen

Statistics		
Keaktifan Posttest Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		62.67
Std. Error of Mean		1.188
Median		63.00
Mode		63
Std. Deviation		6.509
Variance		42.368
Range		24
Minimum		50
Maximum		74
Sum		1880

Hasil Belajar Pretest Kontrol

Statistics		
Hasil Belajar Pretest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		68.67
Std. Error of Mean		1.926
Median		67.00
Mode		67
Std. Deviation		10.548
Variance		111.264
Range		36
Minimum		47
Maximum		83
Sum		2060

Hasil Belajar Posttest Kontrol

Statistics		
Hasil Belajar Posttest Kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		73.33
Std. Error of Mean		1.245
Median		73.00
Mode		77
Std. Deviation		6.820
Variance		46.506
Range		27
Minimum		60
Maximum		87
Sum		2200

Hasil Belajar Pretest Eksperimen

Statistics		
Hasil Belajar Pretest Eksperimen		

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		59.30
Std. Error of Mean		1.552
Median		60.00
Mode		60
Std. Deviation		8.502
Variance		72.286
Range		30
Minimum		43
Maximum		73
Sum		1779

Hasil Belajar Posttest Eksperimen

Statistics		
Hasil Belajar Posttest Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		85.30
Std. Error of Mean		1.098
Median		85.00
Mode		83
Std. Deviation		6.012
Variance		36.148
Range		27
Minimum		70
Maximum		97
Sum		2559

Uji Normalitas

Pretest Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Pretest Kontrol	.120	30	.200*	.957	30	.253

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Posttest Kontrol	.143	30	.123	.963	30	.375

Pretest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Pretest Eksperimen	.104	30	.200*	.956	30	.243

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Posttest Eksperimen	.140	30	.138	.945	30	.127

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Pretest Kontrol	.123	30	.200*	.944	30	.119

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Keaktifan Belajar Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Posttest Kontrol	.118	30	.200*	.978	30	.765

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Pretest Eksperimen	.147	30	.095	.903	30	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Posttest Eksperimen	.093	30	.200*	.970	30	.535

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Kontrol	.129	30	.200 [*]	.927	30	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Posttest Kontrol	.146	30	.103	.948	30	.151

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Eksperimen	.134	30	.180	.946	30	.130

a. Lilliefors Significance Correction

Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Posttest Eksperimen	.149	30	.088	.961	30	.337

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Motivasi Belajar

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.181	1	58	.672
	Based on Median	.107	1	58	.745
	Based on Median and with adjusted df	.107	1	57.404	.745
	Based on trimmed mean	.172	1	58	.680

Keaktifan

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan	Based on Mean	1.410	1	58	.240
	Based on Median	1.402	1	58	.241
	Based on Median and with adjusted df	1.402	1	52.992	.242
	Based on trimmed mean	1.425	1	58	.238

Hasil Belajar

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.081	1	58	.777
	Based on Median	.056	1	58	.814
	Based on Median and with adjusted df	.056	1	54.064	.814
	Based on trimmed mean	.085	1	58	.771

Uji Anova

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	160.067	1	160.067	4.512	.038
Within Groups	2057.667	58	35.477		
Total	2217.733	59			

Keaktifan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	294.817	1	294.817	5.098	.028
Within Groups	3354.033	58	57.828		
Total	3648.850	59			

Hasil Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2148.017	1	2148.017	51.976	.000
Within Groups	2396.967	58	41.327		
Total	4544.983	59			

Uji Manova

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Kelompok	1	Kontrol	30
	2	Eksperimen	30

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	5517.264 ^b	3.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	5517.264 ^b	3.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	295.568	5517.264 ^b	3.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	295.568	5517.264 ^b	3.000	56.000	.000
Kelompok	Pillai's Trace	.485	17.555 ^b	3.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.515	17.555 ^b	3.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	.940	17.555 ^b	3.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	.940	17.555 ^b	3.000	56.000	.000

a. Design: Intercept + Kelompok

b. Exact statistic

6. DOKUMENTASI

Kelas Eksperimen



Pretest Kelas Eksperimen



Ekeperimen Pembelajaran 1



Eksperimen Pembelajaran 2



Eksperimen Pembelajaran 3



Posttest Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol



Pretest Keloas Kontrol



Pembelajaran 1



Kelas Kontrol Pembelajaran 2



Pembelajaran 3



Posttest Kelas Kontrol

RIWAYAT HIDUP



SRI WAHSPHINA SAHMAR, lahir di Takalar tanggal 18 September 1998, anak ketiga dari 3 bersaudara, oleh pasangan (Alm) Bapak Muhammad Syahrir dan Ibu Hj. St. Jumariah. Riwayat pendidikannya menempuh pendidikan formal pada tahun 2004 di SDN No 138 Inpres Mangulabbe dan tamat pada tahun 2010. Selanjutnya pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Takalar dan tamat tahun 2013.

Kemudian pada 2013 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Takalar dan tamat pada tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) program Strata 1 (S1) selesai tahun 2020. Penulis memutuskan melanjutkan studi ke jenjang magister S2 di Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Program Studi Pendidikan Dasar.



BAB I Sri Wahsphina Sahmar

105061102121

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 07:25AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150811176

File name: BAB_I_-_2023-08-25T082436.314.docx (22.19K)

Word count: 1621

Character count: 10926

BAB I Sri Wahsphina Sahmar 105061102121

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

18%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ojs.unm.ac.id

Internet Source

3%

2

eprints.umk.ac.id

Internet Source

3%

3

galangbanyuwangicity.blogspot.com

Internet Source

2%

4

repository.ar-raniry.ac.id

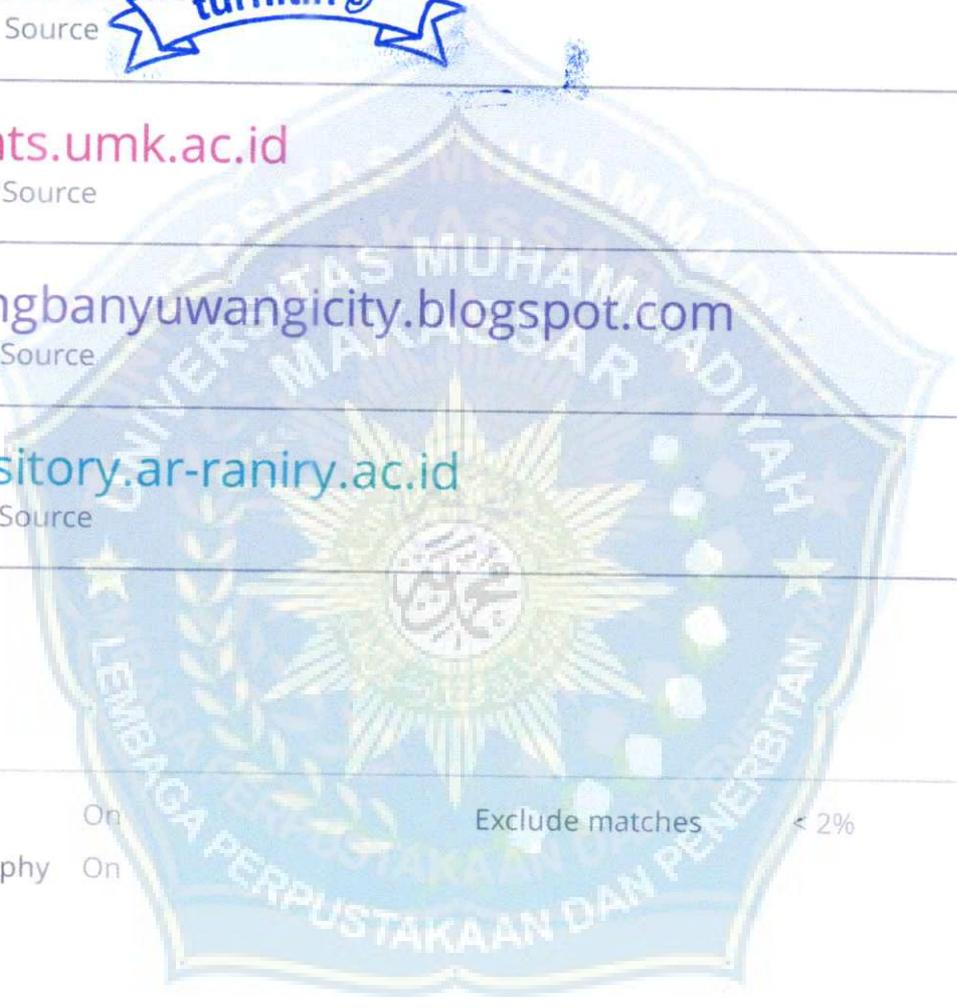
Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB II Sri Wahsphina Sahmar

105061102121

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 07:27AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150811929

File name: BAB_II_-_2023-08-25T082434.460.docx (99.73K)

Word count: 5593

Character count: 37105

BAB II Sri Wahsphina Sahmar 105061102121

ORIGINALITY REPORT

24% SIMILARITY INDEX **26%** INTERNET SOURCES **13%** PUBLICATIONS **6%** STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES



1	repository.unej.ac.id Internet Source	5%
2	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source	4%
3	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	3%
4	Silfi Melindawati. "Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2021 Publication	3%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	3%
6	qdoc.tips Internet Source	2%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
8	repository.uncp.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB III Sri Wahsphina Sahmar

105061102121

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 07:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150812230

File name: BAB_III_-_2023-08-25T082434.729.docx (28.11K)

Word count: 1905

Character count: 11939

BAB III Sri Wahsphina Sahmar 105061102121

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Badan PPSDM Kesehatan
Kementerian Kesehatan

Student Paper

3%

2

repository.uncp.ac.id

Internet Source

3%

3

jonedu.org

Internet Source

2%

4

ejournal.bsi.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB IV Sri Wahsphina Sahmar

105061102121

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 07:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150812517

File name: BAB_IV_-_2023-08-25T082435.221.docx (56.79K)

Word count: 5094

Character count: 30699

BAB IV Sri Wahsphina Sahmar 105061102121

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1

eprints.unm.ac.id
Internet Source

4%

2

repository.uncp.ac.id
Internet Source

2%

3

www.ejournal.lppmunidayan.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



BAB V Sri Wahsphina Sahmar

105061102121

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 07:30AM (UTC+0700)

Submission ID: 2150813030

File name: BAB_V_-_2023-08-25T082435.778.docx (13.67K)

Word count: 241

Character count: 1543

BAB V Sri Wahsphina Sahmar 105061102121

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Sri Wahsphina Sahmar

Nim : 105061102121

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

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

Makassar, 25 Agustus 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

