

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**(Studi Eksperimen dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada
Siswa di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur)**



Oleh:

**AMBAR ANJASWORO PUTRI
1815110772
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Eksperimen dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur)

Nama Mahasiswa : Ambar Anjasworo Putri
No. Induk Mahasiswa : 1815110772
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 28 Januari 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Yustia Suntari, M.Pd
NIP. 19830904 200812 2 001

Dra. Siti Rohmi Yulianti, M.Pd
NIP. 19570716 198602 2 001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		
Ajat Sudrajat, M.Pd (Anggota)****		
Dra. Marwati Mansyur, M.Pd (Anggota)****		

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Pembantu Dekan I
- *** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- **** Dosen Penguji

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Studi Eksperimen dalam Pembelajaran IPS pada Siswa di Kelurahan Batu
Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur)

(2016)

AMBAR ANJASWORO PUTRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (kuantitatif). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur. Penentu sampel dengan menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, yaitu *posttest only control group design*. Validasi yang digunakan adalah *Pearson Product Moment* yang menunjukkan instrumen tersebut valid. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* yang menunjukkan nilai $r = 0,887$ yang berarti sangat tinggi. Teknik analisis data menggunakan Uji-t (t-student). Berdasarkan hasil pengolahan data akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,16 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 80,13. Hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa dengan taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan (db) $t_{hitung} 4,95 > t_{tabel} 1,67$ ini berarti hipotesis uji-t adalah H_0 ditolak H_1 diterima.

Kata kunci : model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), motivasi belajar siswa

**THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH TEAMS
GAMES TOURNAMENT TYPE TO LEARNING MOTIVATION
GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

*(Experimental Studies in Social Studies Learning on Students in the Batu
Ampar Village, Kramat Jati District, East Jakarta)*

(2016)

AMBAR ANJASWORO PUTRI

ABSTRACT

This research aims to determine differences in the learning motivation of students in the experimental class that uses a cooperative learning model with Teams Games Tournament type and control class using expository learning model. This research is an experimental research (quantitative). The population in this research are primary school students in the Batu Ampar Village, Kramat Jati District, East Jakarta. Determinants sample using random cluster sampling. Data collection technique using the questionnaire, namely posttest only control group design. Validation is used Pearson Product Moment that indicates the instrument is valid. Reliability test using Alpha Cronbach which shows the value of $r = 0,887$ which means very high. Data analysis technique using t-test (t-student). Based on data processing end (posttest) obtained an average value of 87,16 for experimental class and 80,13 for control class. Hypotesis test results show that the t-test with significance level of 5% (0,05) and degrees of freedom (db) $t_{hitung} 4,95 > 1,67 t_{tabel}$ this means t-test hypothesis is H_0 rejected and H_1 accepted.

Keywords : cooperative learning model with Teams Games
Tournaments type, learning motivation students

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ambar Anjasworo Putri
No. Registrasi : 1815110772
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang Saya buat dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Eksperimen dalam Pembelajaran IPS di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur)**” adalah:

1. Dibuat Saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2015
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang dibuat oleh orang lain

Pernyataan ini Saya buat dengan sungguh-sungguhnya dan Saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 27 Januari 2016
Yang membuat pernyataan,

Ambar Anjasworo Putri

MOTTO

*Robbisrohli sodri, wa yassirli amri, wah lul uqdatan min lisani, yafqohu
qouli*

“Wahai Tuhanku, lapangkanlah dadaku, mudahkanlah untukku
urusanku, dan lepaskanlah kekakuan lidahku, supaya mereka mengerti
perkataanku”

(QS. Thaha [20]: 25 – 28)

Maasyaa Allah, laa quwwata illa billaah

“Sungguh atas kehendak Allah semua ini terwujud, tiada kekuatan
kecuali dengan pertolongan Allah”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Terimakasih yang terdalam kepada Allah swt. atas limpahan rahmat-Nya Saya dapat menyelesaikan apa yang sudah seharusnya saya selesaikan. Banyak kemudahan yang Allah sudah berikan saat penyusunan skripsi ini, sudah sepatutnya saya bersyukur atas segala kemudahan yang Allah berikan.

Skripsi ini saya persembahkan dengan tulus kepada kedua orangtua saya yang telah menantikan sebuah karya sederhana ini, teruntuk Papah dan Mamah yang tiada letih memberikan semangat, memberikan doa terbaiknya. Terimakasih Pah, Mah.

Kepada sahabat yang selalu membantu saya dalam penyusunan skripsi ini, terimakasih Amy Nezza, Eka Oktaviyani, S.Pd dan Ria Farrabila semoga Allah membalas kebaikan kalian sekecil apapun.

Terimakasih teman seperjuangan semasa bolak-balik ke kampus Setiabudi - Rawamangun, teman seperjuangan dalam suka maupun duka baik dunia maya maupun dunia nyata, terimakasih NurFachrunnisa, Ridha Raditia dan Nila Angganti.

Terimakasih kepada Jasir Alahudin, S.Pd yang selalu mengingatkan, selalu mendoakan, selalu membantu apapun kesulitan saya, selalu ada waktu untuk berkeluh kesah atas kesulitan yang saya hadapi hingga skripsi ini selesai pada hari ini, terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala kebaikan yang sudah diberikan, semoga mendapat balasan dari Allah swt. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah, kasih sayang dan kekuatan serta nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Eksperimen dalam Pembelajaran IPS di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur)”.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Ibu Dr. Gantina Komalasari, M.Psi, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Bapak Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Ibu Yustia Suntari, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam penyusunan skripsi.

Ibu Dra. Siti Rohmi Yuliati, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang juga selalu menyempatkan untuk mengarahkan metodologi dalam penelitian ini dengan sabar.

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Kepada keluarga, terutama kepada kedua orangtua Bambang Kurnianto dan Sri Yulianti yang selalu mendoakan dan mendukung baik dukungan moril maupun materil.

Semoga segala bantuan yang telah dicurahkan kepada peneliti menjadi bernilai ibadah oleh Allah Yang Maha Esa. *Aamiin*.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yang diharapkan. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian.

Wassalammualaikum Wr. Wb

Jakarta, 27 Januari 2016

Peneliti

Ambar Anjasworo Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGUJIAN HIPOTESIS	8
A. Deskripsi Teoretik	8
1. Hakikat Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	8
a. Pengertian Motivasi Belajar	8
b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	12
2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	18

3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	20
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
b. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	26
4. Model Pembelajaran Ekspositori.....	32
B. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Tujuan Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Metode Penelitian dan Disain Penelitian	39
1. Metode Penelitian	39
2. Disain Penelitian	40
a. Perlakuan yang sama	41
b. Perlakuan yang tidak sama.....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
1. Populasi Penelitian.....	45
2. Sampel Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Definisi Konseptual	46
2. Definisi Operasional	47
3. Instrumen Uji Coba	47
4. Kalibrasi (Uji Coba) Instrumen	48
5. Pengujian Persyaratan Instrumen	49
6. Instrumen Final	51
F. Teknik Analisis Data Statistik	52
1. Uji Persyaratan Analisis	52
a. Uji Normalitas.....	52

b. Uji Homogenitas.....	53
c. Uji Analisis Data	53
G. Hipotesis Statistik.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Data.....	55
1. Hasil Posttest	57
a. Kelas Eksperimen	59
b. Kelas Kontrol.....	63
B. Uji Analisis Data	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Homogenitas.....	69
3. Pengujian Hipotesis	69
C. Pembahasan	71
D. Keterbatasan Penelitian	74
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi	76
C. Saran.....	77
1. Guru	78
2. Sekolah	79
3. Peneliti Selanjutnya.....	79

DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Target SK KD IPS Kelas IV Semester I.....	17
Tabel 2 Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	24
Tabel 3 Rancangan Penelitian <i>Posttest only Control Design</i>	41
Tabel 4 Perlakuan yang Sama Terhadap Dua Kelompok.....	42
Tabel 5 Perlakuan yang Berbeda Terhadap Dua Kelompok.....	43
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS Siswa Sebelum Uji Coba .	49
Tabel 7 Interpretasi Skala Penilaian	50
Tabel 8 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	52
Tabel 9 Instrumen Final Angket Motivasi Belajar	53
Tabel 10 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
Tabel 11 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 13 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen secara Teoretik	62
Tabel 14 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	65
Tabel 15 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	66
Tabel 16 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 17 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol secara Teoretik.....	69
Tabel 18 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	71
Tabel 19 hasil Perhitungan Uji Homogenitas	72
Tabel 20 Hasil Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Assignment to Tournament Tables</i>	30
Gambar 2 Histogram Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	61
Gambar 3 Rentang Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Secara Teoretik.....	63
Gambar 4 Perbandingan Rentang Skor Kelas Eksperimen	64
Gambar 5 Histogram Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	68
Gambar 6 Rentang Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol Secara Teoretik.....	69
Gambar 7 Perbandingan Rentang Skor Kelas Kontrol.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba	83
Lampiran 2 Instrumen Motivasi Belajar sebelum Uji Coba.....	84
Lampiran 3 Uji Validasi Instrumen Motivasi Belajar	86
Lampiran 4 Uji Realibilitas Hasil Uji Coba Instrumen.....	89
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Final Motivasi Belajar	90
Lampiran 6 Instrumen Final Motivasi Belajar	91
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	93
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	129
Lampiran 9 Data Mentah Siswa SDN Batu Ampar 06 Pagi	158
Lampiran 10 Perhitungan Distribusi Frekuensi dan Statistik Deskriptif	159
Lampiran 11 Uji Normalitas.....	163
Lampiran 12 Uji Homogenitas.....	165
Lampiran 13 Uji Hipotesis	166
Lampiran 14 Dokumentasi Kelas Eksperimen	167
Lampiran 15 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	168
Lampiran 16 Nilai r Product Moment.....	169
Lampiran 17 Nilai L Uji Liliefors.....	170
Lampiran 18 Surat-surat	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada umumnya, proses pembelajaran disajikan secara konvensional dengan model pembelajaran *talk and chalk*, yaitu berbicara dan kapur. Pengertian dalam hal ini berarti setelah menjelaskan materi di depan kelas, guru memberikan soal yang ditulis dengan kapur di papan tulis. Model pembelajaran seperti ini memiliki sumber belajar yang berasal dari guru saja. Model pembelajaran yang demikian dirasa belum sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik siswa. Apabila model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, maka membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar dan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keadaan seperti itu tentunya tidak cocok jika digunakan pada siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena kebutuhan perkembangan tiap siswa belum terpenuhi.

Contoh mata pelajaran di SD yang masih diajarkan guru dengan model pembelajaran konvensional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dengan segala aktivitas sosial manusia, seperti hubungan manusia dengan manusia ataupun hubungan manusia dengan kelompoknya. Manfaat mempelajari IPS, siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan cara bersikap

untuk menghadapi persoalan hidup dalam bermasyarakat. Oleh karena itu, jika model pembelajaran yang digunakan guru belum sesuai dengan tahap perkembangan siswa, maka yang terjadi adalah intisari pembelajaran IPS gagal diterima oleh siswa.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Salah satu contoh model pembelajaran yang cocok digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di lingkungan masyarakat, sehingga dengan belajar secara bekerja sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, aktivitas, dan perolehan belajar.¹ Kegiatan dalam model pembelajaran kooperatif yaitu siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya saat pembelajaran IPS berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak tipenya. Salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dan anggota kelompoknya saling berdialog sehingga diharapkan dapat memahami dan memupuk komunikasi sosial dengan baik, siswa juga melengkapi lembar

¹ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 5

kerja dimana siswa dituntut untuk berpikir dan memecahkan suatu masalah dengan saling bertanya jawab dengan teman dalam kelompoknya. Hal ini memungkinkan siswa bersama anggota kelompoknya untuk aktif mengemukakan pendapatnya sehingga timbul motivasi belajar pada diri setiap siswa.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdapat turnamen akademik. Turnamen akademik adalah ciri khas pada tipe TGT. Dimana dalam turnamen akademik dirasa mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Mengadakan turnamen akademik dengan kelompok lainnya akan menimbulkan persaingan positif pada diri siswa. Aktivitas pembelajaran pada tipe TGT dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan semangat, menumbuhkan keaktifan siswa dan menumbuhkan persaingan positif antar kelompok sehingga diharapkan muncul motivasi untuk belajar.

Sebelum mempelajari pelajaran IPS, siswa harus mempunyai motivasi belajar agar siswa dapat belajar secara aktif sehingga dapat memahami pelajaran IPS yang akan menambah informasi tentang kejadian sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya motivasi, siswa berarti sudah mengetahui maksud dan tujuan mengapa siswa belajar IPS. Motivasi inilah yang harus dimiliki oleh setiap siswa sebagai daya penggerak atau dorongan belajar.

Motivasi mempunyai tiga komponen, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia. Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan individu yang bertindak dengan cara tertentu. Mengarahkan berarti menyediakan suatu orientasi tujuan tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu. Menopang tingkah laku adalah kondisi lingkungan sekitar yang harus menguatkan intensitas dari dorongan serta kekuatan individu.² Motivasi menjadi modal utama siswa dalam menerima masukan ilmu selama pembelajaran, sebab tanpa motivasi maka siswa akan merasa enggan karena tidak mengetahui tujuan dari pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, diharapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS pada kelas IV SD sebagai berikut, yaitu:

² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 72

1. Apakah penggunaan model pembelajaran yang dipilih guru sudah sesuai dengan tahap perkembangan siswa?
2. Bagaimana cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk menumbuhkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD?
3. Apakah ada pengaruh yang terjadi pada motivasi belajar IPS siswa kelas IV jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan sejumlah permasalahan yang telah diidentifikasi, untuk memudahkan perhatian dalam melaksanakan penelitian ini, maka perlu diadakan pembatasan masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran IPS, sehingga dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

2. Secara Praktis:

- a. Bagi siswa, terlibat dalam pelaksanaan turnamen akademik yang dikemas dalam pembelajaran IPS akan merangsang sifat keingintahuan jawaban akan pertanyaan yang diberikan, dan termotivasi untuk mencapai penilaian tertinggi dibanding peserta dari kelompok lain, terjalin hubungan kerjasama antar anggota kelompok, serta secara tidak langsung terkandung nilai sportif, berani, dan berkompetisi dalam tujuan baik.
- b. Bagi guru, dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, menghindari penggunaan model pembelajaran tradisional, lebih terampil dalam mengelola kelas dengan penggunaan variasi model pembelajaran, guru dapat membina siswa secara individu

maupun kelompok, dan mencari sebanyak-banyaknya sumber belajar yang relevan.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan salah satu saran dalam meningkatkan mutu pendidikan di SDN Batu Ampar 06 Pagi, Jakarta Timur.
- d. Bagi orangtua dan masyarakat, sebagai bahan informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- e. Bagi peneliti, sebagai wadah untuk menginformasikan segala pemikiran, ide, gagasan yang diperoleh selama melakukan penelitian agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tempat penelitian.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi untuk menambah bacaan dan pengetahuan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan untuk bahan penelitian selanjutnya.

BAB II

KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Acuan Teori

1. Hakikat Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas. Motif dapat dikatakan sebagai penggerak untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itulah, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.³ Maka dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas jika seseorang sudah memiliki tujuan tertentu terhadap suatu hal.

Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.⁴ Jika tanpa didasari motivasi, mustahil tujuan yang telah ditentukan akan tercapai, karena motivasi adalah penentu bagi individu untuk bergerak mencapai suatu tujuan.

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo, 2011), hal. 73

⁴ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 48

Motivasi adalah tenaga pendorong yang menyebabkan adanya perilaku seseorang kearah tujuan tertentu. Motivasi berkaitan dengan apa yang diinginkan manusia (tujuan), mengapa ia menginginkan hal tersebut (motif), dan bagaimana ia mencapai tujuan tersebut (proses).⁵ Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa motivasi mempunyai keterkaitan antara tujuan, motif, dan proses.

Berdasarkan pengertian sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa antara motivasi, proses dan tujuan saling berhubungan. Motivasi yang menggerakkan siswa untuk belajar dan juga yang menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar. Seseorang akan bersemangat dalam belajar, jika pada diri sendiri ada dorongan untuk belajar. Dorongan tersebut meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan mengapa hal tersebut harus dipelajari. Ini berarti suatu kesimpulan, dengan mengetahui tujuan belajar, maka akan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi terbagi menjadi dua dimensi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif tidak perlu dirangsang dari luar, karena dari dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁶ Sebagai contoh, siswa akan termotivasi belajar jika ia sadar bahwa tujuan belajar itu sangat penting untuk masa depannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif

⁵ Mulyasa, *Implementasi KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.195

⁶ Sardiman, *op. cit.*, hal. 89

karena ada rangsangan dari luar.⁷ Sebagai contoh, siswa belajar karena akan ada ujian esok hari dan ia berharap akan mendapat nilai bagus jika rajin belajar.

Individu yang termotivasi secara intrinsik mengerjakan tugas dengan perasaan senang dan tidak memikirkan apa yang akan didapat setelah tugas tersebut selesai dikerjakan. Sedangkan individu yang termotivasi secara ekstrinsik mengerjakan tugas karena meyakini bahwa setelah tugas itu selesai dikerjakan akan ada hadiah atau pujian guru yang akan diterimanya.

Motivasi bukanlah hal yang dapat diamati, melainkan adalah hal yang dapat disimpulkan setelah ada kegiatan yang disaksikan. Para ahli telah mengemukakan pengertian motivasi dari berbagai sudut pandang masing-masing, namun pada intinya secara garis besar, motivasi yakni dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata demi mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut terlihat dari sikap yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Jika seseorang belajar, maka akan memperoleh perubahan baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilannya.

Belajar adalah suatu perilaku, pada saat seseorang belajar maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya jika seseorang tidak belajar maka

⁷ *Ibid.*, hal. 90

responnya menurun.⁸ Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa tingkat respon seseorang bergantung pada intensitas belajar, semakin sering seseorang belajar maka responnya menjadi sangat baik.

Dilihat dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar memegang peran yang penting. Itulah sebabnya guru perlu memahami gaya belajar masing-masing siswa agar dapat memberikan bimbingan dan arahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Belajar merupakan kegiatan aktif yang dilakukan seseorang untuk dapat menguasai suatu keterampilan dan dapat memahami ilmu pengetahuan tertentu.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, belajar adalah perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan motivasi adalah dorongan dari dalam diri yang menggerakkan individu untuk melakukan aktivitas tertentu sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu sebagai penggerak psikis dalam diri siswa dan sebagai sumber gairah dan rasa senang dalam belajar.⁹ Jika dalam diri siswa sudah mempunyai motivasi yang tinggi, maka siswa akan mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

⁸ M. Joko Susilo, *Sukses dengan Gaya Belajar* (Jogjakarta: Pinus, 2009), hal. 23

⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op. cit.*, hal.51

Motivasi belajar mempunyai beberapa indikator, klasifikasi indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.¹⁰ Dilihat dari butir indikator di atas, maka yang termasuk dalam motivasi intrinsik yaitu nomor 1, 2, dan 3. Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu nomor 4, 5, dan 6.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan berupa energi yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri yang membuat siswa melakukan serangkaian kegiatan aktif dari tidak tahu menjadi tahu sebagai kesatuan pengalaman yang didapat untuk dirinya. Diharapkan, dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa akan terpacu untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep,

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 23

dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.¹¹ Konsep yang menjadi materi IPS tingkat SD yaitu peristiwa dan fakta yang terjadi zaman dahulu dan yang terjadi saat ini. Konsep ini akan terus berkembang seiring perkembangan zaman.

Adapun ahli yang menjelaskan lebih spesifik tentang konsep dasar IPS yaitu: (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/persamaan/perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6) pola, (7) tempat, (8) kekuasaan, (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan, (12) kekhususan, (13) budaya, dan (14) nasionalisme.¹²

Senada dengan pendapat ahli sebelumnya, IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah, khususnya di tingkat dasar dan menengah.¹³ Istilah IPS di SD merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa, fakta, kehidupan sosial dan generalisasi yang berkaitan dengan aktivitas manusia. Pada jenjang SD atau MI, mata pelajaran IPS memuat materi

¹¹ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2011), hal. 10

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 173

¹³ Hamzah B. Uno, *op. cit.*, hal. 138

Geografi, Sejarah, dan Ekonomi.¹⁴ Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menjadi individu yang mempunyai sifat demokratis, memahami kehidupan lingkungan masyarakat, mengetahui struktur geografis bumi, serta menjadi warga negara yang mengetahui sejarah Indonesia.

Sejalan dengan uraian di atas, IPS merupakan ilmu tentang manusia dan dunianya. Manusia selalu hidup saling membutuhkan satu sama lainnya, hidup berdampingan bersama-sama, dalam hidupnya itulah manusia mampu mengatasi masalah yang timbul disekitarnya. Pelajaran IPS mempelajari kehidupan manusia saat masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang untuk membantu manusia mengetahui perkembangan pengetahuan serta membandingkannya. Hal ini diharapkan agar manusia menempatkan sikap untuk menghadapi segala kondisi sosial yang selalu berubah-ubah.

Menurut Maryani dalam Ahmad, pendidikan IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah untuk tujuan pembelajaran.¹⁵ Dari penjabaran di atas dapat dikatakan bahwa materi yang tersaji dalam mata pelajaran IPS adalah hasil dari penyederhanaan dan modifikasi konsep dari ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik dan ekonomi yang dikemas secara ilmiah untuk tujuan pembelajaran.

¹⁴ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal. 575

¹⁵ Ahmad Susanto, *op. cit.*, hal. 140

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁶

Sejalan dengan pendapat di atas, secara rinci Mulyono dalam Hidayati, Mujinem, dan Senen menjabarkan materi IPS yang dipelajari di tingkat SD sebagai berikut:

(a) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya, (b) kegiatan manusia misalnya mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi, (c) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh, (d) kehidupan manusia masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar, dan (e) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.¹⁷

Berdasarkan penjabaran Mulyono dalam Hidayati, Mujinem dan Senen, tampak bahwa materi dalam pembelajaran IPS berkembang tidak hanya tentang peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan masalah sosial tetapi juga terdapat materi yang telah disebutkan pada penjabaran di atas. Mata pelajaran IPS menekankan pada siswa itu sendiri yang menjadi sumber

¹⁶ *Ibid.*, hal. 144

¹⁷ Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen, *Pengembangan Pendidikan IPS SD* (Jakarta: Direktorat Jenderal Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hh. 4 - 11

belajar dan lingkungan di sekitar siswa menjadi wadah yang baik untuk membelajarkan secara langsung pengetahuan, konsep, atau teori-teori yang ada dalam materi IPS.

Beberapa pengertian yang dikemukakan para ahli dapat terlihat bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membekali siswa dengan nilai sosial agar dapat menghadapi persoalan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya. Oleh sebab itu, keberhasilan dari pembelajaran IPS di kelas tidak hanya menyangkut tentang perolehan angka tertinggi pada suatu tes tertulis, namun juga diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa bahwa manusia adalah makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPS merupakan cabang ilmu yang mengajarkan kepada siswa bagaimana bersosialisasi dengan lingkungan serta mengenal aspek pengetahuan yang terdapat di wilayahnya, seperti sejarah turun temurun, keadaan geografisnya, serta perbedaan ras, suku dan agama.

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di SD yang tercantum dalam kurikulum Depdiknas adalah sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.¹⁸

¹⁸ *Ibid.*, hal. 160

Pada penelitian ini, materi pelajaran IPS yang akan menjadi target penelitian tercantum dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS kelas IV semester I:

Tabel 1
Target SK KD IPS kelas IV semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sejarah, ketampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.	1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

Berdasarkan pengertian IPS yang diungkapkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial manusia, segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan manusia, baik dari aktivitas manusia maupun hubungan sosial antar manusia itu sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak terlepas dari rasa kebersamaan dalam kelompoknya untuk saling tolong menolong pada kehidupan sehari-hari.

Jadi, berdasarkan dari pengertian motivasi, pengertian belajar, pengertian motivasi belajar dan pengertian IPS, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar IPS adalah dorongan dari dalam dan luar diri siswa untuk melakukan perubahan dalam prestasi belajar IPS setelah siswa mengalami proses pembelajaran, dimana aktivitas guru saat memilih model

pembelajaran akan mempengaruhi tingkah laku siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran IPS.

2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam meraih cita-cita.¹⁹ Tahapan masa perkembangan anak yang penting bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya adalah pada masa usia sekolah dasar (sekitar 6 – 12 tahun). Karakteristik siswa kelas IV SD yang rata-rata berumur 10 tahun termasuk dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Siswa kelas IV sekolah dasar biasanya berumur antara 10-11 tahun karena pada biasanya anak masuk SD dimulai pada usia 7 tahun.

Masa SD termasuk pada kategori masa kanak-kanak menengah dan akhir.²⁰ Pada masa ini anak sudah menguasai keterampilan dasar seperti membaca, menulis dan berhitung. Kemudian anak pun sudah secara formal berhadapan langsung dengan lingkungan sosialnya. Berpacu dalam prestasi dengan temannya menjadi suatu hal yang menyenangkan. Oleh

¹⁹ Sardiman A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 120

²⁰ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal.

sebab itu, masa perkembangan ini menjadi penting karena anak belajar mengenal dunianya.

Ciri pokok aspek perkembangan pada tahap ini adalah kemampuan anak dalam berpikir sedikit abstrak, selalu harus didahului dengan pengalaman konkret untuk menolong pengembangan intelektualnya. Dalam periode konkret yang berlangsung selama usia 7 – 11 tahun, anak masih bergantung dengan rupa benda, cenderung mengerti klasifikasi, mengetahui konsep-konsep waktu dan ruang, dapat membedakan antara kenyataan dan hal-hal yang bersifat khayalan. Siswa juga dapat berpikir kritis dan dapat menghubungkan suatu yang umum serta cenderung dapat memperkirakan suatu objek menurut ukuran, tanpa mengukur dengan teliti.

Anak menjalani sebagian besar waktunya untuk bersekolah yaitu di SD. Masa usia sekolah dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada sebelumnya dan sesudahnya. Pada masa ini juga dibagi menjadi 2 fase, yaitu karakteristik siswa pada kelas awal dan pada kelas tinggi.

Pada fase kelas tinggi karakteristik anak pada masa tersebut adalah sebagai berikut. (1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. (2) Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar. (3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus. (4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak dapat membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya. Setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugasnya dengan bebas dan berusaha

menyelesaikannya sendiri. (5) Pada masa ini anak memandang (nilai raport) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah. (6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. (7) Mengembangkan kata hati, moralitas suatu skala nilai-nilai.²¹

Dari penjabaran tentang karakteristik perkembangan siswa kelas tinggi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD yang pada hakikatnya merupakan bagian dari peserta didik kelas tinggi merupakan siswa yang mulai bisa mengerti dirinya dan ingin melakukan segala nya sendiri. Pada masa ini juga anak mulai bisa menentukan kegemaran dan bidang yang disukainya baik dalam akademik maupun non akademik. Berdasarkan karakteristik siswa kelas IV tersebut, maka pemilihan model pembelajaran yang sesuai yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menonjolkan pada keaktifan siswa, salah satunya adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Usaha guru untuk menyesuaikan penggunaan model pembelajaran merupakan hal yang penting. Jika model pembelajaran yang digunakan guru

²¹Aswin Hadis, Fawzia. *Psikologi Umum Perkembangan Anak*. https://www.academia.edu/8521821/Bahan_ppd (diakses pada 10 Juni 2015)

sesuai dengan kebutuhan siswa, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan mudah tercapai. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.²² Oleh sebab itu, dalam pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.²³ Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran guru harus peka terhadap situasi dan kondisi kelas, bahan pelajaran serta sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran yang dipilih dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau operasional yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan

²² Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal. 51

²³ Agus Supridjono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 45

aktivitas pembelajaran.²⁴ Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman guru untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Jadi, model pembelajaran adalah serangkaian rencana kegiatan pembelajaran yang telah dipersiapkan guru secara seksama dengan memperhatikan kondisi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Hal ini juga dapat diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi pelajaran yang ada. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan guru untuk kelas IV SD pada mata pelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan anggota kelompok itu sendiri.²⁵ Model pembelajaran ini mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Keberhasilan kerja dalam kelompok akan berpengaruh terhadap hasil yang nantinya akan didapatkan oleh kelompok itu sendiri. Semakin kerjasama dalam kelompok terorganisir dengan baik, maka semakin baik pula

²⁴ M, Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 337

²⁵ Etin Solihatin dan Raharjo, *op. cit.*, hal. 4

hasil yang akan diperoleh kelompok. Sebaliknya, jika kerjasama dalam kelompok tidak baik, maka hasil yang diperoleh pun tidak memuaskan.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dan bekerja di dalam suatu kelompok kecil secara aktif yang anggotanya berjumlah empat sampai enam orang dengan struktur heterogen. Model pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.²⁶ Model pembelajaran kooperatif dapat dipilih dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menciptakan sistem pembelajaran yang terpusat pada siswa. Model pembelajaran kooperatif dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan oleh guru saat ada siswa yang mempunyai sifat malu dan ada siswa yang bersifat agresif, kemudian dijadikan dalam satu kelompok yang dimana kelompok tersebut terdapat siswa dengan berbagai macam sifat. Kelompok yang terbentuk akan menjadi kelompok heterogen.

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Suasana belajar dengan berkelompok, siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok yang telah dibentuk. Kelompok dalam model pembelajaran kooperatif ini terdiri dari siswa yang bersifat heterogen agar dapat saling

²⁶ Buchari Alma, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 81

membantu dan melengkapi satu sama lain. Berikut adalah tabel untuk menjabarkan tahap-tahap pada model pembelajaran kooperatif.

Tabel 2
Langkah–langkah pembelajaran kooperatif²⁷

Langkah	Tingkah Laku Guru
Langkah 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Langkah 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Langkah 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok besar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Langkah 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Langkah 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja
Langkah 6 Memberi penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya dan hasil belajar individu dan kelompok

Pada langkah pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus memotivasi siswa. Hal ini amat penting dilakukan karena siswa harus memahami dengan jelas tujuan pembelajaran yang akan diberikan.

²⁷<http://mettaanugrahdewi.blogspot.com/2014/01/model-pembelajaran-konvensional-vs.html> diakses tanggal 13 Maret 2015 14:15:34 GMT

Langkah kedua, guru menyampaikan informasi pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari pada mata pelajaran IPS. Langkah ketiga, guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok. Guru menjelaskan bahwa siswa harus bekerja sama dalam satu kelompok. Guru juga mengingatkan kepada siswa agar menegur anggota kelompok yang tidak bekerja sama atau yang hanya mengandalkan anggota yang lain.

Langkah keempat, guru perlu mendampingi tim-tim belajar untuk mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang dialokasikan. Pada langkah ini, bantuan yang diberikan dapat berupa petunjuk atau pengarahan. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari. Langkah keenam, guru menghargai setiap proses yang dilalui oleh masing-masing kelompok misalnya dengan cara memberikan pujian pada kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat.

Jadi, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana tiap keberhasilan kerjasama sangat ditentukan oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Dengan model pembelajaran kooperatif, dapat membuat siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupannya nyata dalam bermasyarakat sehingga dengan bekerjasama antar anggota kelompok yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa di kelas. Dalam tipe ini, aktivitas dalam TGT yang membentuk kelompok memungkinkan siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan kerjasama dalam anggota kelompok. Anggota kelompok yang tergabung dipilih berdasarkan kriteria guru yang sudah ditentukan seperti peringkat nilai pelajaran IPS.

Secara umum ada lima langkah dalam pelaksanaan TGT, yaitu: (1) pembuatan kelompok secara heterogen; (2) menyampaikan pokok materi dan mekanisme kegiatan; (3) mengerjakan tugas secara berkelompok; (4) turnamen; (5) penghitungan skor dan penghargaan kelompok.²⁸ Pada tahap pembuatan kelompok dilakukan secara heterogen yang terdiri dari empat sampai lima orang.

Pembentukan kelompok dapat dilakukan dengan mengurutkan peringkat nilai siswa pada mata pelajaran IPS. Kemudian menentukan jumlah kelompok yang akan dibuat. Setelah itu menentukan siswa satu per satu masuk ke dalam kelompok. Pada kelompok yang terbentuk, terdiri dari siswa yang pandai, sedang, dan kurang secara peringkat. Pembentukan kelompok dengan sifat heterogen ini dimaksudkan agar siswa yang pandai dan sedang

²⁸ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2009), hal. 55

dapat memberi semangat kepada siswa yang kurang agar di dalam kelompok tersebut, semua anggota kelompok memiliki motivasi belajar yang setara.

Tahap selanjutnya adalah guru memberikan pengantar materi yang akan menjadi tugas kelompok. Kegiatan ini seperti halnya dengan pengajaran langsung yaitu dengan penjelasan guru di depan kelas. Guru menjelaskan bahwa nantinya siswa akan mengadakan turnamen akademik saat akhir materi pembelajaran, dengan begitu siswa akan berusaha dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Siswa akan merasa jika memperhatikan penjelasan materi dari guru maka akan sangat bermanfaat untuk membantu menjawab tugas kelompok yang diberikan dan menghadapi turnamen melawan kelompok lainnya. Setelah penjelasan materi selesai, guru kemudian melanjutkan dengan menjelaskan mekanisme atau peraturan pada kegiatan turnamen akademik. Pada tahap ini, guru berusaha menumbuhkan rasa kompetisi antar kelompok, sehingga saat pembelajaran secara berkelompok, siswa sudah mengetahui tujuan mengapa siswa dengan kelompoknya harus berdiskusi dan kerjasama.

Pada tahap diskusi kelompok, guru membagikan dua Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada tiap-tiap kelompok. Hal ini bertujuan untuk mendorong siswa bersama anggota kelompok untuk kerjasama. Setelah selesai mengerjakan LKPD, setiap kelompok juga diberikan lembar jawaban untuk mengukur kemampuan siswa. Bagi siswa yang tidak dapat menyelesaikan lembar kerja tersebut, maka anggota kelompok lain

bertanggung jawab untuk menjelaskan. Akan tetapi, jika pada suatu kelompok masing-masing anggota kelompoknya tidak dapat memecahkan jawabannya, maka kelompok tersebut dapat meminta bantuan guru untuk menjelaskannya. Jadi, selama diskusi kelompok peran guru hanyalah sebagai fasilitator yang menjembatani siswa jika menemui kesulitan pada kelompoknya.

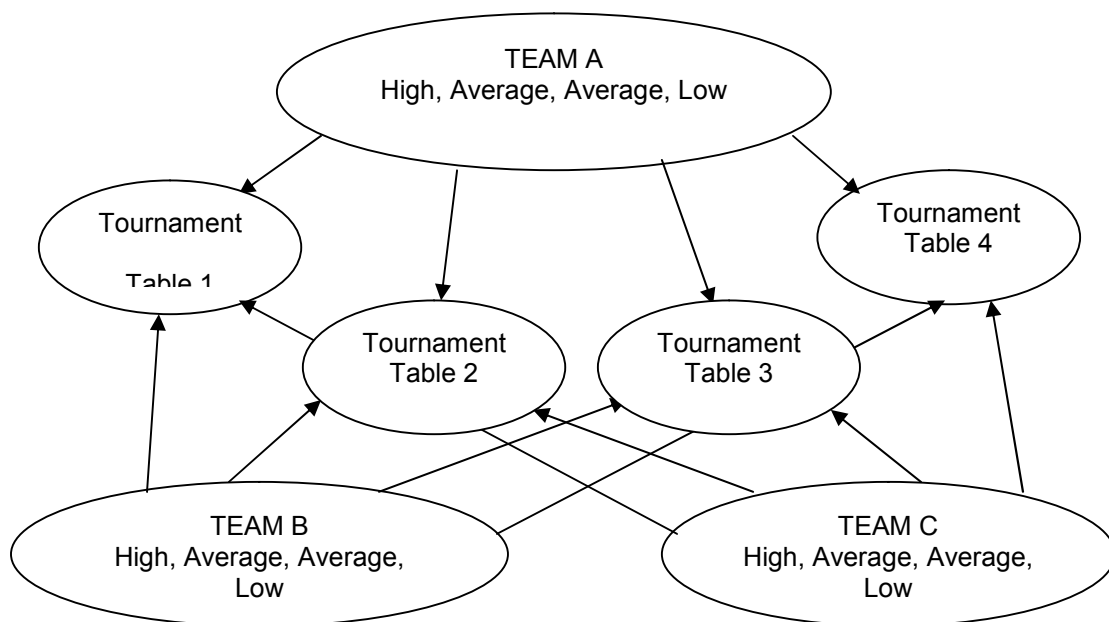
Selama pembelajaran, guru berusaha untuk menjaga suhu kelompok agar tetap kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi yang nyaman dan menyenangkan diperlukan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Adanya rasa kompetisi antar kelompok mampu membuat siswa termotivasi untuk menjadi yang unggul atas kelompok lainnya. Selain itu, kondisi belajar dengan tutor sebaya pun dirasa mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan adalah salah satu indikator dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Langkah selanjutnya dilakukan saat semua kelompok telah menyelesaikan diskusi kelompok kemudian akan diadakan turnamen akademik di akhir subbab materi pelajaran IPS. Tujuan diadakan turnamen adalah untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah didiskusikan sebelumnya bersama kelompok. Pembagian kelompok dalam turnamen berdasarkan pada kemampuan siswa yang sama. Kelompok dalam

turnamen ini berbeda dengan kelompok saat diskusi, kelompok turnamen bersifat homogen, yaitu dilihat dari kemampuan siswa yang sama.

Pembagian meja turnamen ditentukan berdasarkan jumlah siswa, misalnya jika jumlah siswa dalam satu kelas berjumlah tiga puluh lima siswa, maka terdapat sembilan meja turnamen, dimana delapan meja turnamen terisi empat siswa dan satu meja terisi tiga orang siswa. Turnamen diawali dengan guru yang membacakan peraturan yang harus ditaati semua peserta turnamen. Setelah itu, kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban diletakkan secara terbalik atau tertutup agar siswa tidak bisa membacanya terlebih dahulu. Setiap pemain dalam satu meja terlebih dahulu menentukan si pembaca soal dan pemain urutan pertama dengan undian. Pemain yang menang undian maka akan menjadi penjawab yang akan memilih kartu pertanyaan yang berisi soal yang harus dijawab dengan benar. Selanjutnya, siswa disebelah kiri penjawab akan membacakan soal untuk penjawab. Pembaca soal bertugas membacakan soal yang ada di kartu yang telah dipilih penjawab. Soal dikerjakan secara mandiri oleh penjawab, siswa yang lain sebagai penantang dalam satu meja turnamen. Soal tersebut tidak dikerjakan oleh si pembaca soal. Soal dikerjakan dalam waktu yang tertera pada kartu pertanyaan.

Berikut akan disertakan ilustrasi meja turnamen yang akan dilaksanakan pada kegiatan turnamen akademik.



Gambar 1 Assignment to Tournament Tables²⁹

Berdasarkan gambar dapat dikatakan bahwa dalam tiap meja turnamen, siswa pada anggota kelompok heterogen disebar ke meja turnamen yang kemudian bersifat homogen. Artinya, pada meja turnamen siswa akan bertemu dalam meja turnamen dengan peringkat yang setara.

Siswa yang menjadi penjawab kemudian membacakan hasil jawabannya dan ditanggapi oleh penantang lainnya searah jarum jam. Setelah semua penantang membacakan jawaban masing-masing, pembaca soal kemudian mengambil kartu yang berisi jawaban dan membacakannya. Jika jawaban penjawab benar, maka siswa tersebut menyimpan kartu yang

²⁹ Trianto Ibnu Badar, *op.cit.*, hal. 133

berhasil dijawab dan mendapat poin. Akan tetapi, jika penjawab tidak tepat jawabannya, maka kartu pertanyaan akan diberikan kepada penantang yang menjawab benar pertama kali. Namun, jika penjawab dan penantang tidak ada yang benar jawabannya, maka kartu jawaban diletakkan terbuka di atas meja turnamen.

Turnamen dilanjutkan dengan penjawab berikutnya sampai semua kartu pertanyaan telah terbuka. Posisi penjawab ditentukan oleh arah jarum jam sampai semua siswa menjadi penjawab, pembaca soal, dan penantang secara adil. Hal ini bertujuan agar semua siswa merasa memiliki kesempatan yang sama.

Siswa dikelompokkan bersifat heterogen saat diskusi kelompok mempunyai tujuan yaitu agar siswa yang memiliki kemampuan dapat membantu temannya untuk menjelaskan materi sekaligus mengembangkan kemampuan sosialisasi antar siswa. Berbeda halnya pada saat siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen yang merupakan wakil dari kelompok heterogennya, maka semua siswa disatukan dalam meja turnamen yang bersifat homogen dengan memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil, yaitu dalam menyelesaikan pertanyaan yang ada pada meja turnamen.

Langkah selanjutnya adalah penghitungan jumlah kartu atau penghitungan skor yang diperoleh setiap siswa. Perolehan kartu diletakkan pada lembar skor yang telah disediakan. Kemudian skor diubah menjadi poin-

poin turnamen. Selanjutnya siswa kembali ke kelompoknya masing-masing, yaitu kelompok saat berdiskusi. Ketua kelompok menggabungkan poin yang telah diterima oleh setiap anggota kelompoknya lalu menjumlahkannya setelah itu membagi jumlah poin dengan jumlah anggota kelompok maka didapatkan rata-rata poin. Poin rata-rata yang didapat kelompok nantinya akan menentukan kriteria penghargaan yang akan diberikan pada kelompok.

Berdasarkan pemaparan teori yang telah dijelaskan, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok melalui kegiatan turnamen akademik. Secara umum, ada lima langkah dalam pelaksanaan TGT, yaitu: (1) pembuatan kelompok secara heterogen; (2) menyampaikan pokok materi dan mekanisme kegiatan; (3) mengerjakan tugas secara berkelompok; (4) turnamen; (5) penghitungan skor dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran tipe TGT dapat dikatakan cocok untuk diterapkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kelas IV SD. Pada tipe ini pula diharapkan motivasi belajar IPS siswa akan tumbuh dalam diri setiap siswa.

4. Model Pembelajaran Ekspositori

Pada poin ini akan dijelaskan tentang model pembelajaran yang akan dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran yang digunakan sebagai pembending dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran ekspositori akan

diterapkan pada kelas kontrol. Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang pendidik kepada peserta bertujuan agar siswa dapat menguasai pelajaran secara optimal. Dalam model pembelajaran ini, materi disampaikan langsung oleh pendidik. Model pembelajaran ini sering dinamakan model "*chalk and talk*".³⁰

Karakteristik dari model pembelajaran ini yaitu dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal. Artinya, secara lisan dalam penyampaian materi. Maka dari itu, model pembelajaran ekspositori identik dengan ceramah. Biasanya materi pelajaran berbentuk konsep yang sudah ada dan fakta sehingga harus dihafal oleh siswa tanpa berpikir ulang.

Roy Killen dalam Sanjaya menanamkan model ekspositori ini dengan istilah model pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena dalam model ini materi pelajaran di sampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut menemukan materi itu.³¹

Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri, setelah proses pembelajaran berakhir, siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara yang disampaikan guru dan dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.³²

³⁰ M, Hosnan, *op. cit.*, hal. 373

³¹ Wina Sanjaya, *op. cit.*, hal. 179

³² M. Hosnan, *loc. cit.*, hal. 373

Metode yang digunakan dalam model pembelajaran ekspositori ini seperti ceramah, di mana kegiatan pembelajaran terpusat pada guru sebagai pemberi informasi. Guru menjelaskan materi pada awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal kepada siswa disertai tanya jawab. Siswa hanya mendengar dan membuat catatan. Kemudian guru bersama siswa berlatih menyelesaikan soal latihan dan siswa diberi kesempatan bertanya jika belum mengerti. Guru dapat memeriksa pekerjaan siswa secara individual, lalu menjelaskan lagi kepada siswa secara klasikal.

Ada beberapa langkah dalam penerapan Metode ekspositori, yaitu:

(1) Persiapan, tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam model ekspositori, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ekspositori sangat tergantung pada langkah persiapan. (2) Penyajian, langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Yang harus dipikirkan guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. (3) Korelasi, langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. (4) Menyimpulkan, langkah menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. (5) Mengaplikasikan, langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru.³³

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran tradisional,

³³ M. Hosnan, *op.cit.*, hal. 376

dimana pusat dari kegiatan pembelajaran yaitu guru. Model pembelajaran ini masih banyak digunakan guru. Kegiatan pembelajaran pada model ini didominasi oleh guru, siswa dituntut untuk memperhatikan penjelasan guru di kelas lalu mencatat hal penting yang disampaikan guru kemudian menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dimana soal tersebut hanya bersumber pada buku paket siswa.

B. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Ferra Faujjanti, yaitu “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Motivasi Belajar IPS kelas IV SD Negeri Sukamaju” pada tahun 2012-2013.³⁴ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Sukamaju. Hal ini ditunjukkan hasil perhitungan uji-t didapat data t_{hitung} sebesar 6,3 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,201 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Sukamaju.

Selain itu, hasil penelitian yang senada dengan penelitian ini dilakukan juga oleh Ika Atika yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe

³⁴ Ferra Faujjanti, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Belajar IPS kelas IV SDN Sukamaju tahun 2012-2013* (<<http://repository.upi.ac.id> (online) diakses pada 15 Januari 2015 pukul 15.30

Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV Menteng Atas, Jakarta Selatan” pada tahun 2010.³⁵ Pada penelitian ini memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pemilihan sampel pada penelitian tersebut dengan teknik *Sample Random Sampling* yaitu pemilihan sampel secara acak sederhana. Desain yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *two group pretest-posttest* dengan teknik pengumpulan data yaitu angket. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT diduga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dapat diterapkan oleh guru sebagai pilihan yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjabaran teori yang dikemukakan di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar harus dimiliki oleh setiap siswa karena motivasi belajar dapat menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan dorongan intrinsik maupun ekstrinsik. Dengan begitu, jika

³⁵ Ika Atika, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV Menteng Atas, Jakarta Selatan”, *Skripsi*, (Jakarta: FIP UNJ, 2010), hal. ii

didasari adanya motivasi belajar maka siswa diharapkan akan terangsang keingintahuannya untuk mempelajari materi pelajaran IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang bersifat terpadu dan diajarkan pada jenjang SD yang memberikan paduan dari konsep Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi yang secara tidak langsung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari IPS, untuk membekali siswa agar menjadi makhluk sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif menyebabkan siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar. Dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang mampu mewujudkan proses pembelajaran aktif dengan adanya motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus melakukan pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan motivasi belajar IPS.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar IPS. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tipe TGT. Dalam tipe ini, siswa mempelajari materi dengan saling berdialog atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya, dengan keadaan seperti ini diharapkan motivasi belajar siswa akan tumbuh karena siswa berinteraksi dengan sesama anggota kelompoknya. Selain itu, pada model pembelajaran ini, siswa akan bertukar pendapat untuk mengerjakan latihan,

melatih siswa bekerja dan belajar bersama dalam tim, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam tim. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa adanya unsur turnamen akademik dalam pelaksanaan TGT dapat mengundang perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar IPS secara bersamaan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dari hasil temuan yang dikemukakan di atas dapat dikatakan bahwa terdapat komponen-komponen TGT yang mendukung munculnya motivasi belajar IPS siswa kelas IV.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berpikir di atas, maka diajukan sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut: “Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis penelitian dan memperoleh data empiris mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SDN yang berada di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur yaitu SDN Batu Ampar 06 Pagi.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih tiga bulan, pada semester ganjil tahun ajaran 2015 / 2016 dari bulan Oktober – Desember 2015.

C. Metode dan Disain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan³⁶. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda, namun dengan materi pembelajaran yang sama. Kelompok pertama adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS. Kelompok yang kedua menggunakan model pembelajaran ekspositori pada mata pelajaran yang sama.

2. Disain Penelitian

Disain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-only Control Design*. Dalam disain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R).³⁷ Penggunaan *Posttest-only Control Design* didasari sebuah alasan yaitu karena penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara random, sehingga mendapatkan dua kelompok yang setara. Pada penelitian ini, setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok akan diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir.

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2009), hal.107

³⁷ Erwan Agus dan Dyah Ratih, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2007) hal. 89

Tabel 3
Rancangan Penelitian *Posttest-only Control Design*.

Kelompok	Treatment	Posttest
(R) KE	X	Y ₁
(R) KK		Y ₂

Keterangan:

R : Kelompok random Y₁ : *Posttest* kelompok Eksperimen
 KE : Kelompok Eksperimen Y₂ : *Posttest* kelompok Kontrol
 KK : Kelompok Kontrol X : Perlakuan

Pada penelitian ini diadakan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada perlakuan inilah yang nantinya akan digunakan sebagai pembanding motivasi belajar IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selama penelitian yaitu:

a. Perlakuan yang sama :

Tabel 4
Perlakuan yang sama terhadap dua kelompok

No	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori di Kelas Kontrol
1	Siswa kelas IV SDN Batu Ampar 06 Pagi di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur	
2	Materi yang digunakan adalah Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan 8 kali pertemuan, seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Pertemuan 1-2 = Pengertian Bhinneka Tunggal Ika dan Pentingnya Persatuan dalam Keragaman • Pertemuan 3-5 = Bentuk-Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat • Pertemuan 6-8 = Sikap Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan dan Budaya di Masyarakat 	
3	Menyebarkan angket <i>posttest</i> setelah diberikan perlakuan (pertemuan ke-9).	

b. Perlakuan yang tidak sama :

Berikut ini akan dijabarkan tabel perlakuan yang tidak sama terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 5
Perlakuan yang berbeda terhadap dua kelompok

Aspek	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT di Kelas Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori di Kelas Kontrol
Peran siswa	Siswa berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (<i>student center</i>)	Siswa hanya menjadi pendengar informasi yang disampaikan oleh guru mengenai materi yang dipelajari
Peran guru	Guru sebagai fasilitator, memonitor kegiatan siswa dan mengatur dinamika kelompok.	Guru sebagai satu-satunya pemberi informasi (<i>teacher center</i>), penyampaian materi secara verbal.
Tahap-tahap	Pembuatan kelompok heterogen: <ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengurutkan peringkat siswa agar terlihat jelas kemampuan tiap siswa➤ Guru membentuk kelompok yang bersifat heterogen artinya siswa pandai bergabung dengan siswa yang kurang pandai	Persiapan: <ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan apersepsi kepada siswa.➤ Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai
	Menyampaikan mekanisme kegiatan: <ul style="list-style-type: none">➤ Guru menyampaikan mekanisme kegiatan	Penyajian: <ul style="list-style-type: none">➤ Guru menyampaikan materi pelajaran secara verbal

Aspek	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT di Kelas Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori di Kelas Kontrol
	<p>pada saat kelompok heterogen berdiskusi dan juga menyampaikan bahwa akan ada turnamen akademik di akhir materi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menyimak materi sambil sesekali mencatat
	<p>Mengerjakan tugas secara berkelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memantau siswa saat diskusi kelompok yang bersifat heterogen. ➤ Siswa bersama kelompok berdiskusi memecahkan masalah. 	<p>Menghubungkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saat guru menjelaskan, guru meluangkan waktu untuk bertanya jawab dengan siswa, hal ini dilakukan untuk menguji pemahaman siswa.
	<p>Turnamen akademik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Turnamen diadakan pada akhir sub bab materi IPS. ➤ Terdapat meja turnamen yang diisi oleh wakil dari tiap kelompok. ➤ Wakil dari tiap kelompok yang beradu harus bersifat homogen, artinya dalam satu meja turnamen tingkat kemampuan akademiknya harus setara. 	<p>Menyimpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

Aspek	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT di Kelas Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori di Kelas Kontrol
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembacaan peraturan oleh guru dan siswa mendengarkan dengan cermat. 	
	Penghitungan skor dan penghargaan kelompok: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penghitungan skor dari tiap kelompok sehingga terpilih kelompok dengan skor tertinggi akan diberikan penghargaan dari guru 	Penerapan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah selesai pembelajaran, siswa diminta mengerjakan latihan soal pada buku paket kelas IV SD.
Media dan sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media Pelajaran: Gambar yang mendukung isi materi ➤ Sumber Belajar: LKPD, buku paket IPS kelas IV SD 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media Pembelajaran: Papan tulis dan spidol ➤ Sumber Belajar: Buku paket IPS kelas IV SD
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nilai yang diperoleh: Skor turnamen, skor angket (posttest), hasil diskusi kelompok dikumpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nilai yang diperoleh: Latihan soal yang terdapat pada buku paket IPS kelas IV SD

Demikian deskripsi perlakuan pembelajaran yang diberikan peneliti terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai perbandingannya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri di Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur tahun ajaran 2015/2016. Adapun populasi terjangkaunya yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel ialah suatu contoh yang diambil dari suatu populasi.³⁹ Pengambilan sampel akan ditentukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* dalam pengambilan sampelnya terdiri dari dua tahap. Tahap pertama menentukan sampel daerah dan tahap selanjutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah tersebut secara acak.⁴⁰

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini yaitu teknik *cluster sampling*. *Cluster Sampling* adalah pengambilan data dari

³⁸Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 61

³⁹*Ibid.*, hal. 62

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 83

kluster-kluster secara random.⁴¹ Peneliti melakukan pengundian untuk menentukan SDN yang akan ditetapkan sebagai sampel. SDN yang akan diundi adalah SDN di wilayah Kelurahan Batu Ampar yang memiliki kelas rangkap, yaitu SDN Batu Ampar 03, 06, 07, dan 12 Pagi. Hasil dari pengundian itu terpilih SDN Batu Ampar 06 Pagi, Jakarta Timur.

Kemudian langkah berikutnya adalah pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari pengundian itu diperoleh kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

Adapun uji coba instrumen dilakukan pada 30 siswa kelas IV SD Negeri Batu Ampar 12 Pagi, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur pada 5 Oktober 2015 pukul 10.00 WIB.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen non tes berupa angket motivasi belajar IPS. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan berjumlah 30 butir pernyataan.

1. Definisi Konseptual

Motivasi belajar IPS adalah dorongan dari dalam dan luar diri siswa untuk melakukan perubahan dalam prestasi belajar IPS setelah siswa mengalami proses pembelajaran dengan menunjukkan (1) Hasrat dan

⁴¹ Erwan Agus dan Dyah Ratih, *op. cit.*, hal.47

keinginan berhasil, (2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Harapan dan cita-cita masa depan, (4) Penghargaan dalam belajar, (5) Kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

2. Definisi Operasional

Motivasi belajar IPS adalah skor yang diperoleh siswa setelah mengisi angket motivasi belajar IPS, yang meliputi: (1) Hasrat dan keinginan berhasil, (2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Harapan dan cita-cita masa depan, (4) Penghargaan dalam belajar, (5) Kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, dengan menggunakan instrumen berbentuk angket dimana butir pertanyaan berjumlah 30 butir.

3. Instrumen Uji Coba

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar IPS, penelitian ini menggunakan angket yang mengacu pada kisi-kisi instrumen motivasi belajar IPS.

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS Siswa Sebelum Uji Coba

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2, 3	4, 5	5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6, 7	8, 9, 10	5
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13	14, 15	5
2.	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar.	16, 17	18, 19, 20	5
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21, 22, 23	24, 25	5
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	26, 27	28, 29, 30	5
		Jumlah	15	15	30

Selanjutnya kisi-kisi instrumen tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun angket motivasi belajar IPS siswa. Angket tersebut menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban dengan skala penilaian sebagai berikut:⁴²

⁴² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 147

Tabel 7
Interpretasi Skala Penilaian

Skala Penilaian	Interpretasi Skala	
	Positif	Negatif
4	Sangat Setuju (SS)	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)	Kurang Setuju (KS)
2	Kurang Setuju (KS)	Setuju (S)
1	Tidak Setuju (TS)	Sangat Setuju (SS)

4. Kalibrasi (Uji Coba) Instrumen

Untuk memperoleh instrumen yang akurat maka dilakukan pengujian dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji coba dilakukan pada hari Selasa tanggal 5 Oktober 2015 terhadap responden yang bukan sampel berjumlah 30 orang, yaitu di SD Negeri Batu Ampar 12 Pagi, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur sebagai anggota populasi yang bukan sampel.

5. Pengujian Persyaratan Instrumen

Untuk memperoleh instrumen yang akurat maka dilakukan pengujian dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan cara menguji validitas tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah total tiap skor butir. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁴³ Dalam penelitian ini dapat dikatakan valid bila dapat mengukur motivasi belajar

⁴³ Sugiyono, *op.cit.*, hal. 348

siswa. Pengujian validitas akan dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.⁴⁴

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = banyaknya tes

x = nilai hasil uji coba

y = total nilai

Dengan ketentuan instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Setelah diujicoba, hasilnya yaitu dari 30 butir pernyataan angket, terdapat 24 butir pernyataan yang valid antara lain nomor 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 29, dan 30. Adapun 6 butir pernyataan yang drop antara lain nomor 15, 19, 25, 28, 29 dan 30. (Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3).⁴⁵

Selanjutnya di hitung reliabilitasnya terhadap butir-butir pernyataan yang dianggap valid dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*⁴⁶.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{S_i^2}{t^2}\right)$$

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 318

⁴⁵ Lampiran 3. Uji Validasi Hasil Uji Coba., hal.

⁴⁶ Sugiyono, *op.cit.*, hal. 365

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas

k : Banyak butir yang valid

Si^2 : Varian tiap butir soal

St^2 : Varian total

Yang sebelumnya dihitung variannya:

Mencari varian butir : $Si^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{n}$

Mencari varian total : $St^2 = \frac{\sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{n}}{n}$

Kriteria pengujian dapat dilihat dari tabel berikut ini:⁴⁷

Tabel 8
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Hasil uji coba instrumen diperoleh $r_{11} = 0,887$ pada pengujian reliabilitas yang dilakukan pada 24 pernyataan yang valid.⁴⁸ Hal ini berarti

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 257

koefisien reliabilitas instrumen termasuk dalam kategori “sangat tinggi” sehingga dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

6. Instrumen Final

Setelah dilakukan uji coba anggota populasi yang bukan sampel diketahui instrumen yang dapat digunakan untuk penelitian adalah 24 butir pernyataan, kisi-kisi instrumen final sebagai berikut:

Tabel 9
Instrumen Final Angket Motivasi Belajar⁴⁹

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2, 3	4, 5	5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6, 7	8, 9, 10	5
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13	14	4
2.	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar.	16, 17	18, 20	4
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21, 22, 23	24	4
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	26, 27	-	2
		Jumlah	15	9	24

⁴⁸ Lampiran 4. Uji Relibilitas Hasil Uji Coba,

⁴⁹ Lampiran 6. Instrumen Final Motivasi Belajar Siswa,

F. Teknik Analisis Data Statistik

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses data agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah dalam penelitian ini dan menguji hipotesis.

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dengan menggunakan uji Lilliefos pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Rumus yang digunakan adalah:⁵⁰

$$L_o = | F(z) - S(z) |$$

Keterangan:

F(z) : peluang baku

S(z) : peluang angka baku

Langkah-langkah uji normalitas dengan Lilliefos:

- 1) Menentukan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi tiap data.
- 2) Tentukan nilai z.

⁵⁰ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 466

- 3) Tentukan besar peluang masing-masing nilai z berdasarkan tabel z yang disebut F(z).
- 4) Hitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai z yang disebut S(z).
- 5) Tentukan nilai $L_o = |F(z) - S(z)|$ cari nilai terbesar yang merupakan L_o hitung
- 6) Tentukan L_t tabel dari tabel Lilliefos

Kriteria: L_o hitung < L_t tabel maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁵¹

b. Uji Homogenitas

Dilakukan untuk menguji kesamaan (homogen) beberapa bagian sampel yaitu seragam atau tidaknya sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama.

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

Untuk menguji homogen atau tidaknya sampel menggunakan uji Fisher. Bila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data tersebut dinyatakan homogen.⁵²

c. Uji Analisis Data

Data dianalisis menggunakan Uji-t (t-student) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima.⁵³

⁵¹ Lampiran 7 Uji Normalitas,

⁵² Lampiran 8 Uji Homogenitas,

⁵³ Lampiran 9 Uji-t

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S1_1}{n_1} + \frac{S2_2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata kelas eksperimen

n_1 = Banyak data KE

\bar{X}_2 = Rata-rata kelas kontrol

n_2 = Banyak data KK

$S1_1$ = Varians kelas eksperimen

$S2_2$ = Varians kelas kontrol

G. Hipotesis Statistik

Secara statistik, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu^1 \leq \mu^2$$

Siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki motivasi belajar lebih rendah dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran ekspositori.

$$H_1 : \mu^1 > \mu^2$$

Siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki motivasi belajar lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran ekspositori.

Keterangan:

H_0 : hipotesis nol

H_1 : hipotesis kerja

μ_1 : Selisih skor rata-rata motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan tipe TGT

μ_2 : Selisih skor rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan ekspositori.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pengolahan data penelitian yang terbagi dalam beberapa bagian yaitu deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian. Pada bagian deskripsi data, hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah menjadi data interval. Selanjutnya data tersebut divisualisasikan ke dalam bentuk histogram untuk memudahkan pembaca dan peneliti menganalisis hasil penelitian. Setelah selesai, data tersebut diolah melalui beberapa pengujian antara lain yaitu pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis. Hal ini dimaksudkan untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPS siswa. Oleh karena itu, pembahasan hasil penelitian akan disajikan sebagai berikut:

A. Deskripsi Data

Data penelitian ini diperoleh dari skor total jawaban angket siswa kelas IV SDN Batu Ampar 06 Pagi, Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur. Angket yang digunakan merupakan angket yang telah tervalidasi secara teoretik dan empiris. Secara teoretik, instrumen angket

motivasi belajar telah tervalidasi oleh ahli materi. Adapun secara empiris instrumen angket motivasi belajar telah diujicobakan kepada siswa kelas IV di SDN Batu Ampar 12 Pagi, Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur.

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen tersebut, diperoleh jumlah pernyataan pada instrumen angket final sebanyak 24 butir yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 9 pernyataan negatif. Setelah selesai, angket motivasi belajar kemudian diberikan kepada responden penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Batu Ampar 06 Pagi.

Pada pelaksanaannya, sampel dibagi menjadi dua kelompok. Setelah melakukan pengundian, maka terpilihlah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Sementara untuk kelas kontrol yaitu kelas IV B dengan jumlah 30 siswa. Dengan demikian jumlah seluruh responden yaitu 60 siswa, dimana seluruhnya adalah kelas IV SD Negeri Batu Ampar 06 Pagi. Perbedaan perlakuan terjadi pada penggunaan model pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing kelas. Model pembelajaran untuk kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sementara untuk kelas kontrol mendapat perlakuan dengan model pembelajaran ekspositori.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran ekspositori. Data dalam hasil penelitian ini

meliputi skor angket motivasi belajar siswa. Data skor angket diperoleh dari hasil *posttest* motivasi belajar kedua kelas.

1. Hasil *Posttest*

a. Kelas Eksperimen

Tabel 10
Data Penelitian Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No.	<i>Posttest</i>	No.	<i>Posttest</i>	No.	<i>Posttest</i>
1	85	11	96	21	87
2	75	12	94	22	87
3	91	13	87	23	83
4	91	14	74	24	86
5	94	15	84	25	86
6	84	16	90	26	94
7	84	17	86	27	90
8	87	18	83	28	91
9	90	19	83	29	90
10	79	20	90	30	93

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dihitung menggunakan *Microsoft Excel*,⁵⁴ diperoleh data skor maksimum sebesar 96, skor minimum yaitu 74 dengan rata-rata skor = 87,16 median = 88,5 modus = 90,2 dan simpangan baku = 5,29. Data tersebut dijelaskan melalui tabel berikut:

⁵⁴ Lampiran 10. Perhitungan Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen,

Tabel 11
Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen (Y_1)

Keterangan	Y_1
n	30
Mean	87,16
Median	88,5
Modus	90,2
Simpangan Baku	5,29
Varians	28,01
Skor Minimum	74
Skor Maksimum	96

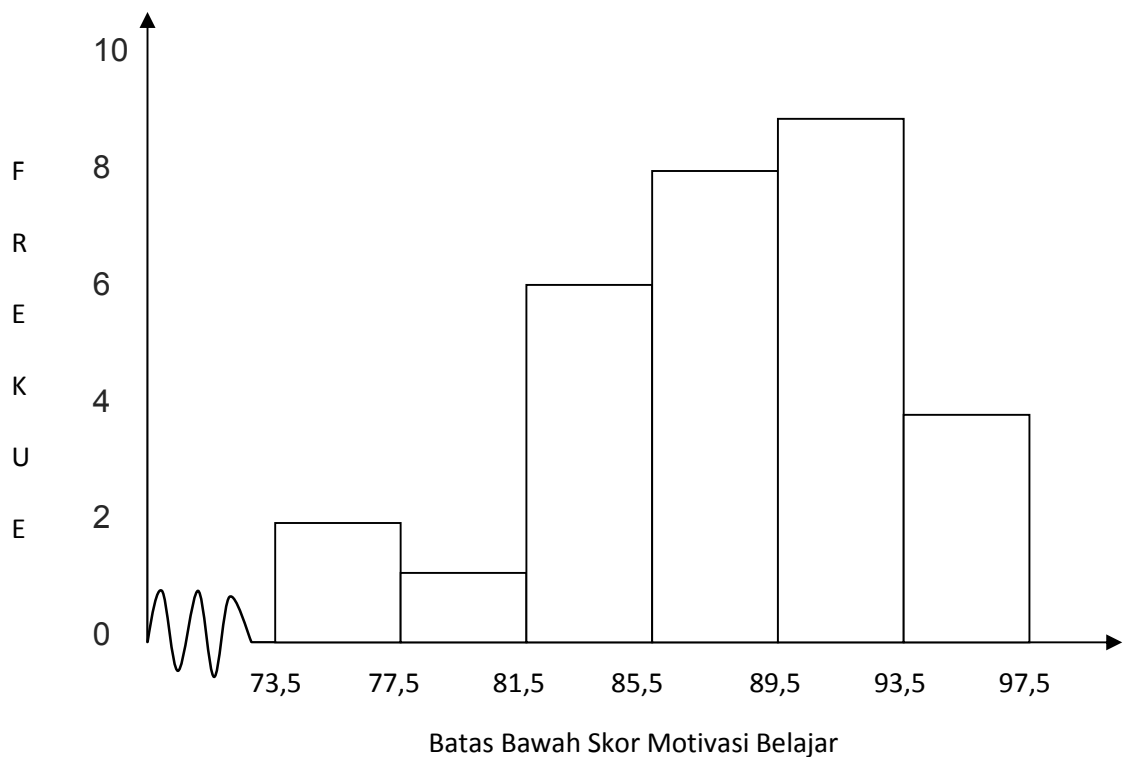
Berdasarkan skor maksimum dan skor minimum dari tabel di atas, maka diperoleh rentangan skor sebesar 22 dengan panjang kelas 4 dan banyak kelas 6.⁵⁵ Dengan data tersebut, dapat ditabelkan ke dalam distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 12
Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No.	Kelas interval	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Frekuensi Relatif (%)	Titik tengah (X_i)	Batas bawah	Batas atas	$F_k \cdot X_i$
1	74 – 77	2	6,67	71,5	73,5	77,5	143
2	78 – 81	1	3,33	75,5	77,5	81,5	75,5
3	82 – 85	6	20	79,5	81,5	85,5	477
4	86 – 89	8	26,67	83,5	85,5	89,5	668
5	90 – 93	9	30	87,5	89,5	93,5	841,5
6	94 – 97	4	13,33	92,5	93,5	97,5	390
	Jumlah	30	100	490			2.595

⁵⁵ Lampiran 11. Tabel Distribusi Frekuensi Eksperimen,

Berdasarkan perhitungan statistik tabel di atas, diperoleh rentang skor *posttest* motivasi belajar pada pembelajaran IPS antara 74 sampai dengan 96. Kategori siswa yang memiliki motivasi belajar setelah diberikan perlakuan antara lain kelompok siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebanyak 9 siswa (30%), kelompok siswa yang mendapat skor rata-rata sebanyak 8 siswa (26,67%), sedangkan kelompok siswa yang mendapat skor di atas rata-rata sebanyak 13 siswa (43,33%). Penyebaran skor distribusi frekuensi kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dapat divisualisasikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2
Histogram Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

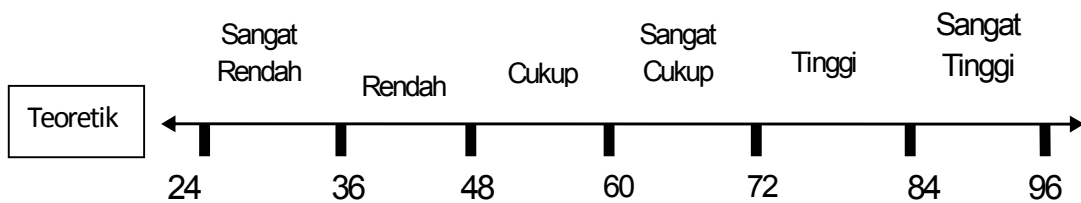
Berdasarkan histogram di atas, dapat diketahui bahwa skor hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval ke-5 sebanyak 9 siswa. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang mendapat skor di atas rata-rata yakni pada kelas interval 90-93 sebanyak 9 siswa. Sedangkan frekuensi terendah terdapat pada kelas interval ke-2 sebanyak 1 siswa.

Sedangkan secara teoretik, dengan menganalisis jumlah butir dan skor maksimal tiap butir pernyataan angket, maka dikatakan bahwa skor tertinggi motivasi belajar sebesar 96 dan skor terendahnya sebesar 24. Data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 13
Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen Secara Teoretik (Y_1)

Keterangan	Y_1
Jumlah butir pernyataan angket	24
Skor maksimum tiap butir	4
Skor minimum tiap butir	1
Skor maksimum seluruh butir	96
Skor minimum seluruh butir	24

Berdasarkan tabel di atas, dapat rentang skor sebesar 72 dan panjang kelas sebesar 12 dengan 6 kategori. Dengan data tersebut dapat divisualisasikan pada gambar berikut:

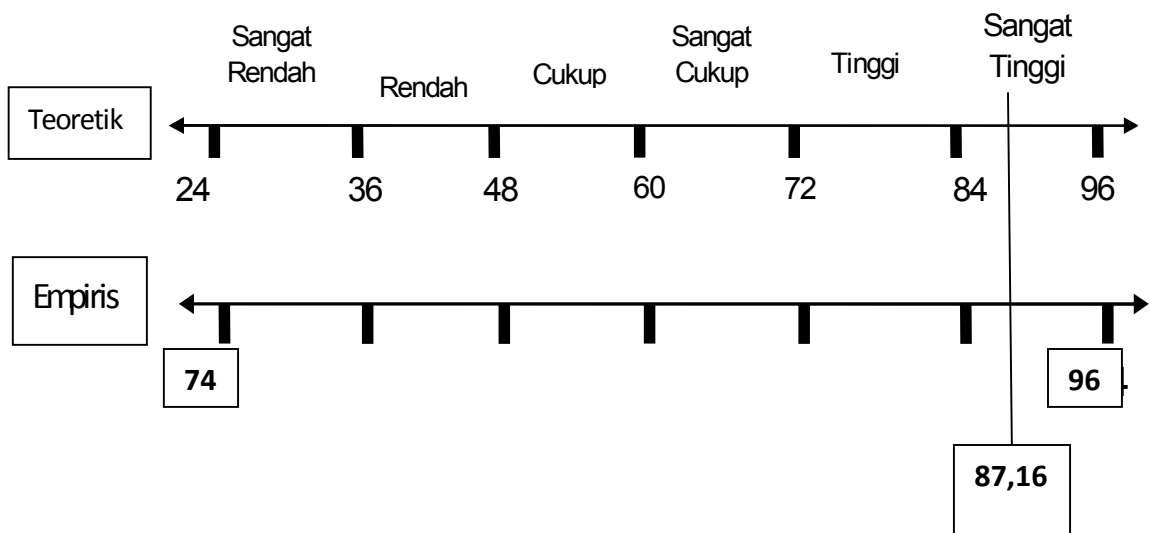


Gambar 3
Rentang Skor Motivasi Belajar Secara Teoretik

Dengan melihat gambar di atas, secara teoretik skor motivasi belajar dibagi menjadi enam kategori rentangan skor. Pada kategori “sangat rendah” terdapat pada rentang skor 24 sampai dengan 35, kategori “rendah” terdapat pada rentang skor 36 sampai dengan 47, dan kategori “cukup” terdapat pada rentang skor 48 sampai dengan 59, kategori “sangat cukup” pada rentang skor 60 sampai dengan 71, kategori “tinggi” pada rentang skor 72 sampai 83, dan kategori “sangat tinggi” pada rentang skor 84-96.

Berdasarkan data *posttest* yang telah diolah secara empiris dan teoretik, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada *posttest* termasuk ke dalam kategori “sangat tinggi”. Hal ini dapat

dibuktikan melalui perbandingan rentangan skor secara teoretik dan empiris yang divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 4
Perbandingan Rentangan Skor Secara Teoretik dan Empiris

Berdasarkan gambar rentang skor di atas, rata-rata skor *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen secara empiris termasuk kategori “sangat tinggi” dengan rata-rata skor 87,16 pada perbandingan rentang skor secara teoretik. Dalam hal ini, motivasi belajar siswa mulai tumbuh. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang mendapat skor di sekitar rata-rata dan di atas rata-rata.

Dengan demikian, berdasarkan perhitungan di atas dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran IPS termasuk kategori “sangat tinggi”.

b. Kelas Kontrol

Tabel 14

Data Penelitian Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Posttest	No	Posttest	No	Posttest
1	84	11	78	21	81
2	89	12	75	22	75
3	82	13	82	23	93
4	84	14	76	24	86
5	80	15	72	25	83
6	76	16	83	26	84
7	77	17	83	27	75
8	73	18	78	28	76
9	72	19	80	29	81
10	92	20	84	30	70

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data skor maksimum sebesar 93, skor minimum 70 dengan rata- rata skor = 80,13 median = 80,17 modus = 82,7 dan simpangan baku = 5,72.⁵⁶ Data tersebut dijelaskan melalui tabel berikut:

⁵⁶ Lampiran 12 Perhitungan Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Tabel 15
Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol (Y₂)

Keterangan	Y₂
N	30
Mean	80,13
Median	80,17
Modus	82,7
Simpangan Baku	5,72
Varians	32,67
Skor Maksimum	93
Skor Minimum	70

Berdasarkan skor maksimum dan skor minimum dari tabel di atas, maka diperoleh rentangan skor sebesar 23 dengan panjang kelas 4 dan banyak kelas 6.⁵⁷ Dengan data tersebut, dapat di tabelkan ke dalam distribusi frekuensi berikut ini:

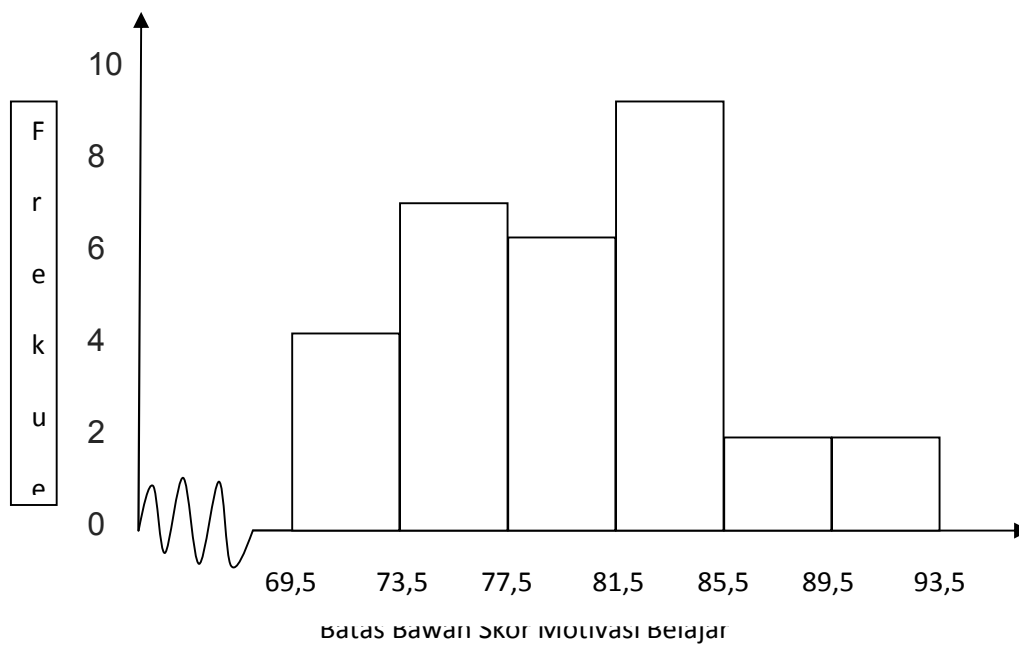
⁵⁷ Lampiran 13 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Tabel 16

Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Motivasi Belajar kelas Kontrol

No.	Kelas interval	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Frekuensi Relatif (%)	Titik tengah (X_i)	Batas bawah	Batas atas	$F_k \cdot X_i$
1	70 – 73	4	13,33	71,5	69,5	73,5	286
2	74 – 77	7	23,33	75,5	73,5	77,5	514,5
3	78 – 81	6	20	79,5	77,5	81,5	477
4	82 – 85	9	30	83,5	81,5	85,5	751,5
5	86 – 90	2	6,67	87,5	85,5	89,5	175
6	91 – 94	2	6,67	92,5	89,5	93,5	185
	Jumlah	30	100	490			2.389

Berdasarkan perhitungan statistik tabel di atas, diperoleh rentang skor *posttest* motivasi belajar pada pembelajaran IPS di kelas kontrol antara 70 sampai dengan 93. Sedangkan kategori siswa yang memiliki motivasi belajar setelah diberikan perlakuan antara lain kelompok siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebanyak 11 siswa (36,66%), kelompok siswa yang mendapat skor rata-rata sebanyak 6 siswa (20%), sedangkan kelompok siswa yang mendapat skor di atas rata-rata sebanyak 13 siswa (43,34%). Penyebaran skor distribusi frekuensi kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dapat divisualisasikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 5
Histogram Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram di atas, dapat diketahui bahwa skor hasil *posttest* motivasi belajar kelas kontrol didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval ke-4 sebanyak 9 siswa. Hal ini dapat dikarenakan banyaknya siswa yang mendapat skor di atas rata-rata yakni pada kelas interval 82-85 sebanyak 9 siswa. Sedangkan

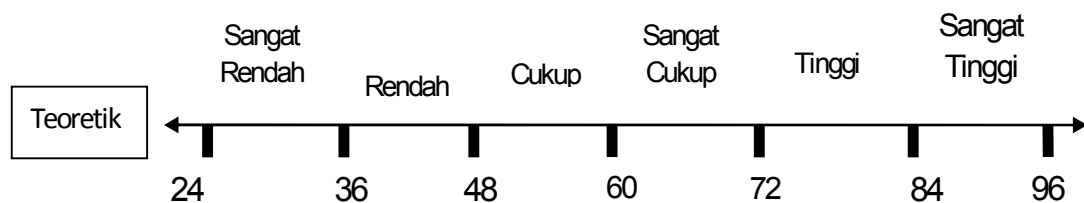
frekuensi terendah terdapat pada kelas interval ke-5 dan ke-6 sebanyak masing-masing 2 siswa.

Sedangkan secara teoretik, dengan menganalisis jumlah butir dan skor maksimal tiap butir pernyataan angket, maka dikatakan bahwa skor tertinggi motivasi belajar sebesar 96 dan skor terendahnya sebesar 24. Data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 17
Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol Secara Teoretik (Y_2)

Keterangan	Y_2
Jumlah butir pernyataan angket	24
Skor maksimum tiap butir	4
Skor minimum tiap butir	1
Skor maksimum seluruh butir	96
Skor minimum seluruh butir	24

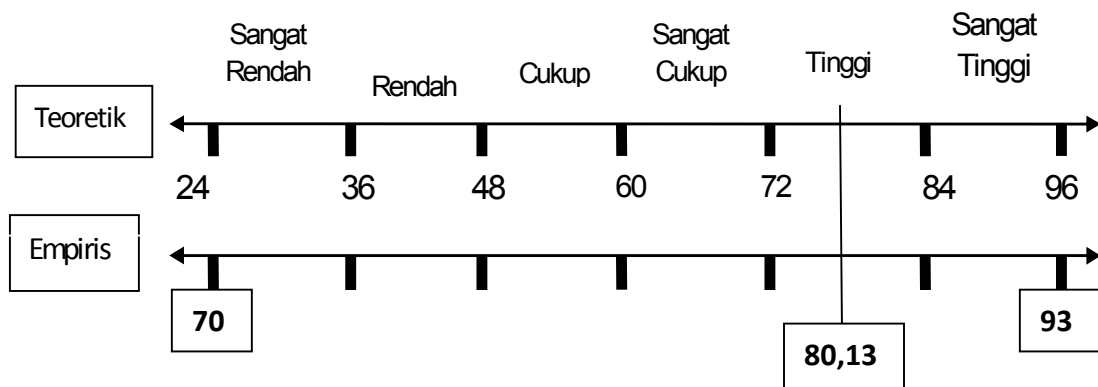
Berdasarkan tabel di atas, dapat rentang skor sebesar 72 dan panjang kelas sebesar 12 dengan 6 kategori. Dengan data tersebut dapat divisualisasikan pada gambar berikut:



Gambar 6
Rentang Skor Motivasi Belajar Secara Teoretik

Dengan melihat gambar di atas, secara teoretik skor motivasi belajar dibagi menjadi 6 kategori rentangan skor. Pada kategori “sangat rendah” terdapat pada rentang skor 24 sampai dengan 35, kategori “rendah” terdapat pada rentang skor 36 sampai dengan 47, dan kategori “cukup” terdapat pada rentang skor 48 sampai dengan 59, kategori “sangat cukup” pada rentang skor 60 sampai dengan 71, kategori “tinggi” pada rentang skor 72 sampai 83, dan kategori “sangat tinggi” pada rentang skor 84-96.

Berdasarkan data *posttest* yang telah diolah secara empiris dan teoretik, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada *posttest* termasuk ke dalam kategori “tinggi”. Hal ini dapat dibuktikan melalui perbandingan rentangan skor secara teoretik dan empiris yang divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 7

Perbandingan Rentangan Skor Secara Teoretik dan Empiris

Berdasarkan gambar rentang skor di atas, rata-rata skor *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen secara empiris termasuk kategori “tinggi” dengan rata-rata skor 80,13 pada perbandingan rentang skor secara teoretik.

Dengan demikian, berdasarkan perhitungan di atas dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas kontrol pada pembelajaran IPS termasuk kategori “tinggi”.

B. Uji Analisis Data

Dalam pengujian persyaratan ini, data akan diuji normalitasnya dengan uji Lilliefos dan diuji homogenitasnya menggunakan uji Fisher. Agar lebih jelasnya, kedua pengujian tersebut akan dibahas berikut ini:

1. Uji Normalitas

Pada Uji normalitas skor motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefos. Jika $L_{o\ hitung} < L_{tabel}$, maka hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil penghitungan uji normalitas motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 18
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Motivasi Belajar

	Kelas	Lo_{hitung}	L_{tabel}	Status
Posttest	Eksperimen	0,079	0,161	Normal
	Kontrol	0,12		Normal

Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas skor *posttest* motivasi belajar pada pembelajaran IPS kelas eksperimen (yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT) diperoleh $L_{o\ hitung} = 0,079$ dan $L_{tabel} = 0,161$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$. Sedangkan pada kelas kontrol (yang menggunakan model pembelajaran ekspositori) diperoleh $L_{o\ hitung} = 0,12$ dan $L_{tabel} = 0,161$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$. Dengan demikian, karena $L_{o\ hitung}$ skor *posttest* motivasi belajar pada kedua kelas lebih kecil dari L_{tabel} , maka hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.⁵⁸

2. Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya data akan diuji homogenitasnya. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 19
Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Keterangan	Kelas	Varian	F_{hitung}	F_{tabel}	Status
<i>Posttest</i>	Ekperimen	28,006	0,86	1,9	Homogen

⁵⁸ Lampiran 14. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kontrol	32,671			
--	---------	--------	--	--	--

Berdasarkan hasil penghitungan uji fisher pada tabel di atas, diperoleh harga $F_{hitung} = 0,86$, sedangkan harga F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat $F_{tabel} = 1,9$. Oleh karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, dalam taraf nyata 0,05 maka dikatakan kedua sampel tersebut homogen.⁵⁹

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak ataukah diterima. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah dilakukan penghitungan kedua pengujian tersebut, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis dengan uji-t (t-student).

Statistika yang digunakan dalam pengujian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = hipotesis nol

H_1 = hipotesis kerja

μ_1 = selisih skor rata-rata test motivasi belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

μ_2 = selisih skor rata-rata test motivasi belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran ekspositori.

⁵⁹ Lampiran 15 Perhitungan Uji Homogenitas

Adapun rangkuman perhitungan pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 20
Hasil Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar⁶⁰

Keterangan	Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Posttest</i>	87,16	4,95	1,67	H ₀ ditolak H ₁ diterima
Kontrol		80,13			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh untuk kelas eksperimen, rata-rata skor *posttest* sebesar 87,16 dan rata-rata skor *posttest* kelas kontrol sebesar 80,13. Setelah penghitungan uji- t pada data di atas diperoleh $t_{hitung} = 4,95$ dan $t_{tabel} (n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58, d.b = 58 \text{ pada taraf } 0,05) = 1,67$. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,95 > 1,67$, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, maka dikatakan terdapat perbedaan skor motivasi belajar siswa yang mendapat perlakuan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang mendapat perlakuan melalui model pembelajaran ekspositori.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap

⁶⁰ Lampiran 16 Uji Hipotesis

motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas IV pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan skor motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu kelas yang menerapkan model pembelajaran ekspositori. Terbukti setelah pengujian hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen.

Begitupun dari hasil rata-rata kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu 87,16 lebih tinggi dari rata-rata kelas yang menerapkan model pembelajaran ekspositori yaitu 80,13. Hal ini berarti, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama penelitian yakni setelah pengambilan data *posttest* didapati bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen telah memiliki motivasi belajar khususnya pada pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat dengan hasil *posttest* siswa yang umumnya memperoleh skor di atas rata-rata. Di samping itu, adanya fakta di lapangan yakni ketika penelitian selesai dilaksanakan, siswa telah memperlihatkan berbagai indikator dari motivasi belajar seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam

belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Selama penelitian berlangsung ada beberapa hal yang peneliti temukan, awalnya siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS terlihat enggan memulai pembelajaran IPS karena selama pembelajaran IPS sebelumnya siswa banyak hafalan materi, namun akhirnya saat siswa diminta belajar secara berkelompok terlihat sikap yang antusias selama pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan menyelesaikan permasalahan IPS yang berkaitan tentang kehidupan sehari-hari secara berkelompok berarti siswa dapat memperoleh pengetahuannya sendiri baik melalui pengamatan, kerjasama ataupun diskusi bersama teman kelompoknya. Dari situlah siswa akan belajar berani mengemukakan pendapat, berkomunikasi dengan orang lain, serta berbagi pengetahuannya dengan orang sekitarnya. Hal itulah yang akan mengembangkan motivasi belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Saat siswa telah memiliki motivasi belajar maka ia akan menjaga hubungan baik dengan orang lain baik dalam bekerja maupun berinteraksi dengan orang lain. Didukung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adanya proses belajar dengan kelompok, siswa dapat

menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan orang lain. Selain itu, mereka akan berani mengemukakan pendapat dan antusias dalam berbagai macam aktivitas.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diasumsikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin sesuai prosedur penelitian ilmiah. Namun, hasil yang diperoleh juga tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan akibat keterbatasan yang ada.. Keterbatasan- keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi selama berlangsungnya penelitian, antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di sekolah dasar di Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur sehingga generalisasinya hanya berlaku untuk populasi yang berkarakter sama dengan sampel penelitian ini.
2. Keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga tidak secara fokus mengamati perkembangan motivasi belajar dari masing-masing siswa setiap harinya.
3. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data bukanlah satu-satunya instrumen yang dapat mengungkapkan seluruh aspek yang diteliti walaupun sebelumnya telah diujicobakan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD Negeri Batu Ampar 06 Pagi, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen yakni sebesar 87,16 dan rata-rata skor *posttest* kelas kontrol 80,13. Hal ini berarti mengungkapkan bahwa rata-rata skor *posttest* motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *posttest* motivasi belajar siswa pada kelas kontrol.

Selain itu, siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang ada pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini sangat berpengaruh positif pada siswa kelas IV di SD Negeri Batu Ampar 06 Pagi, Kelurahan Batu Ampar, Kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur. Hal ini terbukti, siswa kelas IV telah menunjukkan perkembangan motivasi belajar dalam dirinya untuk mengikuti mata pelajaran IPS antara lain; (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Didukung dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang di dalamnya terdapat tahap diskusi kelompok, turnamen akademik serta pemberian penghargaan terhadap kelompok yang berprestasi.

Motivasi belajar penting untuk dimiliki bagi siswa sekolah dasar. Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan aktivitas belajar secara sukarela tanpa didasari paksaan. Hal itu datang karena adanya pengalaman belajar yang menyenangkan, cara pengajaran yang tidak membosankan dan dukungan eksternal yang mempengaruhi siswa tersebut untuk melakukan aktivitas belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, motivasi belajar perlu diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS dilakukan

dengan tepat terhadap siswa, maka yang terjadi ialah akan membawa pengaruh positif terhadap motivasi belajar pada diri siswa.

Selain itu, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memunculkan motivasi belajar siswa. Pada langkah turnamen akademik yang identik dengan persaingan secara sehat antar kelompok akan membuat siswa tertantang untuk menjadi yang terbaik bersama dengan kelompoknya. Jika siswa dapat menjawab semua pertanyaan dalam turnamen dengan benar, maka akan timbul dorongan pada diri siswa untuk menarik suatu kesimpulan bahwa mata pelajaran IPS tidak selalu tentang tugas hafalan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS perlu diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memvariasi kondisi belajar dari yang membosankan kepada kondisi yang lebih menyenangkan dan menantang agar motivasi belajar akan timbul pada setiap siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, dan implikasi dari penelitian eksperimen yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru

Dalam pembelajaran IPS, sebaiknya guru tidak hanya menekankan kepada pemberian tugas bersifat hafalan saja sehingga kegiatan itu menjadi hal yang monoton bagi siswa. Akibatnya motivasi belajar siswa menjadi tidak timbul

pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Guru perlu memperhatikan setiap siswa apakah motivasi belajar itu sudah dimiliki pada setiap siswa atau belum dimiliki siswa. Setiap siswa pada dasarnya memiliki kepribadian yang berbeda, tetapi justru mereka memiliki karakteristik yang sama halnya dengan usia sekolah dasar pada umumnya. Siswa pada kelas IV sangat senang membentuk kelompok dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, guru perlu memvariasikan model pembelajaran yang selama ini digunakan dengan model pembelajaran yang lebih tepat guna memenuhi kebutuhan tiap siswa pada masanya. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi salah satu pilihan untuk memunculkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Selain itu, tidak menutup kemungkinan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

2. Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Terutama sekolah tidak hanya mengutamakan aspek kognitif siswa saja, tetapi juga harus memperhatikan apakah setiap siswa sudah memiliki motivasi untuk belajar.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Erwan dan Dyah Ratih. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atika, Ika. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV Menteng Atas, Jakarta Selatan*. Skripsi. Jakarta: FIP UNJ
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Faujianti, Ferra. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Belajar IPS kelas IV SDN Sukamaju tahun 2012-2013*. Skripsi. Bandung: UPI.
- Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Tinggi Dept. Pendidikan Nasional.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.

- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
 - 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supridjono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilo, M. Joko. 2009. *Sukses dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pinus.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS Siswa Sebelum Uji
Coba**

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2, 3	4, 5	5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6, 7	8, 9, 10	5
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13	14, 15	5
2.	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar.	16, 17	18, 19, 20	5
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21, 22, 23	24, 25	5
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	26, 27	28, 29, 30	5
		Jumlah	15	15	30

Lampiran 2. Instrumen Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diuji Coba

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Jawablah semua pernyataan dengan jelas!
2. Jawaban yang baik adalah jawaban yang sesuai dengan hati nuranimu sendiri!
3. Berilah tanda (√) pada pernyataan yang sesuai dengan hati nuranimu di kolom yang telah tersedia.

SS : Sangat Setuju KS : Kurang Setuju

S : Setuju TS : Tidak setuju

4. Selamat mengerjakan!

No.	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1.	Pelajaran IPS yang dipelajari akan bermanfaat untuk saya.				
2.	Sebelum pelajaran IPS dimulai, saya sudah membaca buku IPS di rumah.				
3.	Saya belajar IPS agar mendapat ilmu yang berguna.				
4.	Jika saya malas belajar, maka saya akan naik kelas.				
5.	Menurut saya, belajar IPS membosankan karena banyak hafalan.				
6.	Jika nilai ulangan IPS saya jelek, maka saya akan belajar dengan serius.				
7.	Saya memperhatikan penjelasan materi IPS agar saya mengerti.				
8.	Saya malas mencatat materi IPS dari guru.				
9.	Saya lebih suka mengobrol dengan teman daripada memperhatikan guru.				
10.	Saya malas mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.				
11.	Saya membaca buku IPS agar memiliki ilmu yang bermanfaat.				
12.	Dengan mempelajari IPS, saya berharap cita-cita saya tercapai.				

13.	Saya belajar IPS agar dapat bergaul di lingkungan masyarakat.				
14.	Saya akan naik kelas walaupun saya malas belajar.				
15.	Cita-cita saya akan tercapai walaupun saya malas belajar.				
16.	Saya senang dipuji guru karena mengumpulkan tugas IPS dengan benar.				
17.	Saya senang hasil karya IPS saya dipajang di dinding kelas.				
18.	Saya malas mengerjakan tugas IPS jika tugas saya tidak dinilai guru.				
19.	Saya merasa sedih jika tugas saya diabaikan guru.				
20.	Saya malu ketika teman saya mengejek karena nilai IPS saya jelek.				
21.	Saya mempelajari IPS karena tertarik oleh kegiatan dari guru.				
22.	Saat diskusi kelompok, saya lebih cepat memahami materi IPS.				
23.	Saya menyukai kegiatan perlombaan yang ada dalam pelajaran IPS.				
24.	Saya bosan mendengarkan penjelasan materi IPS.				
25.	Saya bosan belajar IPS karena hanya mencatat materi.				
26.	Saya merasa nyaman jika belajar IPS di kelas yang rapi dan bersih.				
27.	Saya cepat mengerti materi IPS dalam suasana yang menyenangkan.				
28.	Jika ada yang mengobrol saat pelajaran IPS, saya akan bergabung dengan teman yang mengobrol.				
29.	Saya bosan belajar IPS di dalam ruang kelas.				
30.	Saat mata pelajaran IPS, ruang kelas selalu gaduh dan berisik.				

Lampiran 3. Uji Validasi Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Responden	Nomor Butir Angket (X)															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
6	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3
7	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
8	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
9	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
15	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3
16	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
17	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4
19	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4
20	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
21	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3
24	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
29	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4
30	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
Jumlah	109	107	111	108	104	108	109	107	110	106	112	111	112	106	107	109
r hitung	0.42	0.74	0.56	0.46	0.51	0.64	0.73	0.39	0.41	0.65	0.37	0.62	0.50	0.55	0.35	0.443
r tabel	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.361
kesimpulan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid

Responden	Nomor Butir Angket (X)														Total
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	103
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	120
4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	118
5	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	105
6	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	106
7	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	118
8	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	120
9	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	111
10	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	127
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130
12	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	112
13	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	126
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	129
15	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	116
16	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	118
17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130
18	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	118
19	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	120
20	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	121
21	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	122
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141
23	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	125
24	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	131
25	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	141
26	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	142
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	142
28	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	127
29	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	136
30	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	137
Jumlah	110	110	109	106	109	111	112	109	103	111	108	113	108	103	16.684
r hitung	0.53	0.46	0.33	0.44	0.51	0.63	0.37	0.49	0.17	0.40	0.39	0.24	0.23	0.36	
r tabel	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	0.36	
kesimpulan	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Drop	Drop	Drop	

Langkah Perhitungan Uji Coba Variabel X

Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	220	16	48400	880
2	3	198	9	39204	594
3	4	231	16	53361	924
4	4	229	16	52441	916
5	4	206	16	42436	824
6	3	207	9	42849	621
7	4	232	16	53824	928
8	3	236	9	55696	708
9	3	221	9	48841	663
10	4	252	16	63504	1008
11	4	259	16	67081	1036
12	3	227	9	51529	681
13	4	254	16	64516	1016
14	4	260	16	67600	1040
15	3	237	9	56169	711
16	3	243	9	59049	729
17	4	266	16	70756	1064
18	3	245	9	60025	735
19	3	249	9	62001	747
20	4	252	16	63504	1008
21	4	254	16	64516	1016
22	4	292	16	85264	1168
23	3	262	9	68644	786
24	4	275	16	75625	1100
25	4	295	16	87025	1180
26	4	298	16	88804	1192
27	4	299	16	89401	1196
28	3	272	9	73984	816
29	4	289	16	83521	1156
30	4	293	16	85849	1172
Jumlah	109	7553	403	1925419	27615

Contoh perhitungan butir nomor 1.

ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY
109	7553	403	1925419	27615

Menggunakan rumus *Pearson*

Product Moment :

$$r = \frac{n \cdot xy - (x)(y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma x^2 - (x)^2\} \{n \cdot \Sigma y^2 - (y)^2\}}}$$

$$r = \frac{30 \cdot 27615 - (109)(7553)}{\sqrt{\{30 \cdot 403 - 109^2\} \{30 \cdot 1925419 - 7553^2\}}}$$

$$r = \frac{5173}{\sqrt{\{209\} \{714761\}}}$$

$$r = 0,423$$

Maka r_{hitung} butir nomor 1 = **0,423**

$$r_{tabel} = \mathbf{0,36}$$

Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal

nomer 1 **valid**

Lampiran 4. Uji Realibitas Hasil Uji Coba Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No.	Soal Instrumen Motivasi Belajar Siswa																								Y	Y ²	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q16	Q17	Q18	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q26	Q27			
1	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91	8281
2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	79	6241
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	95	9025
4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	92	8464
5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	79	6241
6	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	80	6400
7	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	89	7921
8	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	88	7744
9	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	81	6561
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	9025
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	9216
12	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	78	6084
13	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	92	8464
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	8836
15	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	79	6241
16	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	81	6561
17	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	90	8100
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	79	6241
19	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	81	6561
20	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	83	6889
21	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	84	7056
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	9216
23	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	81	6561
24	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	87	7569
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	94	8836
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	95	9025
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	9216
28	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	81	6561
29	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	90	8100
30	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	89	7921
ΣX	109	107	111	108	104	108	109	107	110	106	112	111	112	106	109	110	110	106	109	111	112	109	111	108	2615	229157	
ΣX ²	403	389	417	396	372	396	403	393	410	384	424	417	424	382	403	410	410	384	405	417	424	403	419	398			
Si ²	0.23	0.25	0.21	0.24	0.38	0.24	0.23	0.38	0.22	0.32	0.20	0.21	0.20	0.25	0.23	0.22	0.22	0.32	0.30	0.21	0.20	0.23	0.28	0.31		6.061	
St ²	40.539																										
Reabilitas	0.887																										

Contoh perhitungan Reliabilitas

1. Mencari Varian Butir :
$$S_i^2 = \frac{y_i^2 - \frac{(x_i)^2}{n}}{n}$$

Contoh butir ke-1

$$S_i^2 = \frac{40^2 - \frac{(109)^2}{30}}{30} = 0.23$$

2. Menghitung varian total :
$$S_t^2 = \frac{y_t^2 - \frac{(x_t)^2}{n}}{n}$$

$$S_t^2 = \frac{229157 - \frac{(2615)^2}{30}}{30} = 40.539$$

3. Mencari Reliabilitas Variabel menggunakan *Alpha*

Cronbach:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{24}{24-1} \right) \left(1 - \frac{6.061}{40.539} \right)$$

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Final Motivasi Belajar Siswa

No	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2, 3	4, 5	5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6, 7	8, 9, 10	5
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13	14	4
2.	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar.	16, 17	18, 20	4
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21, 22, 23	24	4
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	26, 27	-	2
		Jumlah	15	9	24

Lampiran 6. Instrumen Final Motivasi Belajar Siswa Setelah Diuji Coba

INSTRUMEN FINAL MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Jawablah semua pernyataan dengan jelas!
2. Jawaban yang baik adalah jawaban yang sesuai dengan hati nuranimu sendiri!
3. Berilah tanda (√) pada pernyataan yang sesuai dengan hati nuranimu di kolom yang telah tersedia.
 SS : Sangat Setuju KS : Kurang Setuju
 S : Setuju TS : Tidak setuju
4. Selamat mengerjakan!

No.	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1.	Pelajaran IPS yang dipelajari akan bermanfaat untuk saya.				
2.	Sebelum pelajaran IPS dimulai, saya sudah membaca buku IPS di rumah.				
3.	Saya belajar IPS agar mendapat ilmu yang berguna.				
4.	Jika saya malas belajar, maka saya akan naik kelas.				
5.	Menurut saya, belajar IPS membosankan karena banyak hafalan.				
6.	Jika nilai ulangan IPS saya jelek, maka saya akan belajar dengan serius.				
7.	Saya memperhatikan penjelasan materi IPS agar saya mengerti.				
8.	Saya malas mencatat materi IPS dari guru.				
9.	Saya lebih suka mengobrol dengan teman daripada memperhatikan guru.				
10.	Saya malas mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.				
11.	Saya membaca buku IPS agar memiliki ilmu yang bermanfaat.				
12.	Dengan mempelajari IPS, saya berharap cita-cita saya tercapai.				

13.	Saya belajar IPS agar dapat bergaul di lingkungan masyarakat.				
14.	Saya akan naik kelas walaupun saya malas belajar.				
15.	Saya senang dipuji guru karena mengumpulkan tugas IPS dengan benar.				
16.	Saya senang hasil karya IPS saya dipajang di dinding kelas.				
17.	Saya malas mengerjakan tugas IPS jika tugas saya tidak dinilai guru.				
18.	Saya malu ketika teman saya mengejek karena nilai IPS saya jelek.				
19.	Saya mempelajari IPS karena tertarik oleh kegiatan dari guru.				
20.	Saat diskusi kelompok, saya lebih cepat memahami materi IPS.				
21.	Saya menyukai kegiatan perlombaan yang ada dalam pelajaran IPS.				
22.	Saya bosan mendengarkan penjelasan materi IPS.				
23.	Saya merasa nyaman jika belajar IPS di kelas yang rapi dan bersih.				
24.	Saya cepat mengerti materi IPS dalam suasana yang menyenangkan.				

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 1 & 2

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menjelaskan pengertian dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Mencontohkan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman
- Mengemukakan alasan menjaga persatuan dalam keragaman

- Mencontohkan sikap yang mencerminkan menjaga persatuan dalam keragaman

2. Psikomotor :

- Mendemonstrasikan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika di depan kelas
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok
- Menanggapi pendapat temannya dalam diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat
- Melalui kegiatan demonstrasi, siswa dapat mencontohkan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan berani
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan berani.
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengetahui sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
- Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman dengan berani
- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat mengemukakan alasan menjaga persatuan dalam keragaman dengan benar
- Melalui kegiatan demonstrasi, siswa dapat mencontohkan sikap yang mencerminkan menjaga persatuan dalam keragaman dengan baik

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : diskusi, tanya jawab, demonstrasi

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Atlas
 - Gambar Garuda Pancasila
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan
 - Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi : <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.• Berdoa menurut kepercayaan masing-masing• Absensi siswa• Guru mengkondisikan kelas	20 menit

	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Menyiapkan Kelompok Heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta telah siap untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. • Siswa kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen sesuai instruksi dari guru • Siswa yang telah ditentukan kemudian bergabung dengan anggota kelompok yang lain <p>2. Menyampaikan Pokok Materi dan Mekanisme</p> <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi Bhinneka Tunggal Ika dan Pentingnya Persatuan dalam Keragaman • Guru kemudian menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran bahwa diakhir bab akan melakukan turnamen akademik • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan • Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait mekanisme turnamen akademik • Guru menyiapkan tugas kelompok yang akan dibagikan 	<p>100 menit</p>

	<p>3. Mengerjakan Tugas Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada kelompok untuk didiskusikan • Siswa diminta memecahkan permasalahan secara berkelompok • Siswa dan anggota kelompok lainnya diminta mendemonstrasikan hasil diskusinya ke depan kelas • Guru mengapresiasi penampilan setiap kelompok 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Doa penutup dan salam 	20 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama
- Psikomotor
Terampil mencontohkan sikap yang mencerminkan semboyan
Bhinneka Tunggal Ika

Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

Jakarta, 16 Oktober 2015

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Simak peristiwa di bawah ini! Kemudian diskusikan dengan kelompok!

Ina adalah siswa baru yang berasal dari kota Kupang. Ia ikut dengan orang tuanya yang baru saja dipindahtugaskan ke kota Jakarta. Ina adalah satu-satunya siswa kelas IV yang berasal dari wilayah Indonesia Timur. Suatu hari pada saat jam istirahat, Ina ingin sekali ikut bermain dengan teman-temannya. Namun, ia merasa malu karena sebagian besar temannya berasal dari suku Jawa dan Betawi. Ina takut ditertawai temannya karena berbicara dengan dialek Kupang. Akhirnya Ina memutuskan untuk tetap berada di dalam kelas selama jam istirahat.

Pertanyaan:

Berdasarkan cerita diatas, apakah tindakan Ina yang enggan bergaul dengan temannya tersebut merupakan tindakan yang tepat? Apakah yang sebaiknya dilakukan Ina saat menghadapi situasi tersebut? Bagaimana cara memecahkan permasalahan yang dihadapi Ina?

Setelah kalian memecahkan permasalahan di atas, buatlah contoh perbuatan yang mencerminkan Bhinneka Tunggal Ika di depan kelas!

Penilaian Pemahaman Sosial

Aspek penilaian:

- 1. Pemahaman konsep:**
- 2. Pemecahan masalah:**
- 3. Demonstrasi:**
- 4. Kekompakan kelompok:**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 3

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Mengidentifikasi asal daerah dari beragam suku
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan keragaman suku
- Mengidentifikasi asal daerah dari beragam bahasa daerah
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan bahasa daerah
- Menyebutkan jenis pakaian daerah
- Mengidentifikasi asal daerah dari beragam pakaian daerah

2. Psikomotor :

- Mendemonstrasikan penggunaan bahasa daerah masing-masing

- Mendemonstrasikan ciri khas suku bangsa
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi secara berkelompok

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat dengan benar
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah dari beragam suku dengan tepat
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan keragaman suku dengan berani
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah dari beragam bahasa daerah dengan tepat
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan bahasa daerah dengan berani
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan jenis pakaian daerah dengan benar
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah dari beragam pakaian daerah dengan benar

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :

- LKPD
- Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan
 - Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Menyiapkan Kelompok Heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta telah siap untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. • Siswa kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen sesuai instruksi dari guru • Siswa yang telah ditentukan kemudian bergabung dengan anggota kelompok yang lain 	50 menit

	<p>2. Menyampaikan Pokok Materi dan Mekanisme</p> <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat • Guru menjelaskan tiga bentuk keragaman yaitu suku bangsa, bahasa daerah dan pakaian daerah • Guru kemudian menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran bahwa diakhir bab akan melakukan turnamen akademik • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan • Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait mekanisme turnamen akademik • Guru menyiapkan tugas kelompok yang akan dibagikan <p>3. Mengerjakan Tugas Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada kelompok untuk didiskusikan • Siswa diminta memecahkan permasalahan secara berkelompok • Siswa dan anggota kelompok lainnya diminta mendemonstrasikan hasil diskusinya ke depan kelas • Guru mengapresiasi penampilan setiap kelompok 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Doa penutup dan salam 	<p>10 menit</p>

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif

Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama

- Psikomotor

Terampil mencontohkan dialek bahasa daerah masing-masing
Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

Jakarta, 23 Oktober 2015

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Isilah tabel suku bangsa di Indonesia dan bahasa daerah sesuai dengan asal daerahnya masing-masing! Diskusikan dengan teman kelompok!

No.	Suku Bangsa di Indonesia	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		

5.		
6.		
7.		

No.	Bahasa Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

No.	Pakaian Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Penilaian Keterampilan Sosial

Aspek penilaian:

1. Ketepatan mengelompokkan:
2. Pengetahuan umum:
3. Demonstrasi:
4. Kekompakan kelompok:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan Ke- : 4

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan alat musik daerah dan cara memainkannya
- Mengidentifikasi asal daerah dari berbagai macam alat musik daerah
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan alat musik daerah

- Menyebutkan nama tarian daerah yang banyak dijumpai
- Mengidentifikasi asal daerah dari tarian daerah yang banyak dijumpai
- Menyebutkan judul legenda rakyat daerah yang terkenal di daerahnya

2. Psikomotor :

- Mendemonstrasikan salah satu tarian daerah di depan kelas
- Menceritakan legenda daerah dengan singkat di depan kelas
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi secara berkelompok

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok
- Menanggapi pendapat temannya dalam diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan alat musik daerah dan cara memainkannya dengan benar
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah dari berbagai macam alat musik daerah dengan tepat
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat ngemukakan pengalaman yang berkaitan dengan alat musik daerah dengan berani
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan nama tarian daerah yang banyak dijumpai dengan baik
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi asal daerah dari tarian daerah yang banyak dijumpai dengan tepat
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan judul legenda rakyat daerah yang terkenal di daerahnya dengan benar

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Menyiapkan Kelompok Heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta telah siap untuk mengikuti pembelajaran 	50 menit

	<p>pada hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen sesuai instruksi dari guru • Siswa yang telah ditentukan kemudian bergabung dengan anggota kelompok yang lain <p>2. Menyampaikan Pokok Materi dan Mekanisme</p> <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat • Guru menjelaskan tiga bentuk keragaman lainnya yaitu alat musik daerah, tarian daerah dan legenda rakyat daerah • Guru kemudian menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran bahwa diakhir bab akan melakukan turnamen akademik • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan • Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait mekanisme turnamen akademik • Guru menyiapkan tugas kelompok yang akan dibagikan <p>3. Mengerjakan Tugas Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada kelompok untuk didiskusikan • Siswa diminta memecahkan permasalahan secara berkelompok • Siswa dan anggota kelompok lainnya diminta mendemonstrasikan hasil diskusinya ke depan kelas • Guru mengapresiasi penampilan setiap kelompok 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 	<p>10 menit</p>

	5. Doa penutup dan salam	
--	--------------------------	--

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama
- Psikomotor
Terampil mencontohkan salah satu tarian daerah

Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

Jakarta, 30 Oktober 2015

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Isilah tabel bentuk keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
tentukan asal daerah sesuai dengan asal daerahnya masing-masing!
Diskusikan dengan teman kelompok!

No.	Nama Alat Musik	Asal Daerah	Cara Memainkan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

No.	Tarian Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

No.	Legenda Rakyat Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Penilaian Keterampilan Sosial
<p>Aspek penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengelompokkan: 2. Pengetahuan umum: 3. Demonstrasi: 4. Kekompakan kelompok:

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 5

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Mengidentifikasi lagu daerah beserta daerah asalnya
- Menyebutkan makanan khas daerah
- Mengidentifikasi makanan khas daerah beserta daerah asalnya
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan makanan daerah
- Menyebutkan berbagai macam rumah adat
- Mengidentifikasi rumah adat beserta daerah asalnya

2. Psikomotor :

- Menyanyikan salah satu lagu daerah di depan kelas
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi secara berkelompok

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok
- Menanggapi pendapat temannya dalam diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan judul lagu daerah beserta daerah asalnya
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi judul lagu beserta daerah asalnya
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan makanan khas daerah
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi makanan khas daerah beserta daerah asalnya

- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan makanan daerah
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan berbagai macam rumah adat
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi rumah adat beserta daerah asalnya

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan
 - Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas 	10 menit

	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Menyiapkan Kelompok Heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta telah siap untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. • Siswa kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen sesuai instruksi dari guru • Siswa yang telah ditentukan kemudian bergabung dengan anggota kelompok yang lain <p>2. Menyampaikan Pokok Materi dan Mekanisme</p> <p>Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat • Guru menjelaskan tiga bentuk keragaman lainnya yaitu lagu daerah, makanan khas daerah dan rumah adat • Guru kemudian menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran bahwa diakhir bab akan melakukan turnamen akademik • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan • Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait mekanisme turnamen akademik • Guru menyiapkan tugas kelompok yang akan dibagikan <p>3. Mengerjakan Tugas Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada 	<p>50 menit</p>

	kelompok untuk didiskusikan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta memecahkan permasalahan secara berkelompok • Siswa dan anggota kelompok lainnya diminta mendemonstrasikan hasil diskusinya ke depan kelas • Guru mengapresiasi penampilan setiap kelompok 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Doa penutup dan salam 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama
- Psikomotor
Terampil menyanyikan salah satu lagu daerah

Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

Jakarta, 6 November 2015

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama anggota kelompok:

1.

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Isilah tabel bentuk keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
tentukan asal daerah sesuai dengan asal daerahnya masing-masing!

Diskusikan dengan teman kelompok!

No.	Judul Lagu Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

No.	Makanan Khas Daerah	Asal Daerah
1.		
2.		

3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

No.	Rumah Adat	Asal Daerah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Penilaian Keterampilan Sosial	
Aspek penilaian:	
1. Ketepatan mengelompokkan:	
2. Pengetahuan umum:	
3. Demonstrasi:	
4. Kekompakan kelompok:	

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 6

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan contoh sikap yang mencerminkan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya
- Menjelaskan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat
- Menunjukkan perbuatan yang mencerminkan menerima dan menghargai keragaman yang ada di masyarakat
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan menghargai keragaman yang ada di masyarakat

2. Psikomotor :

- Mendemonstrasikan sikap menghargai keragaman yang ada di masyarakat
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi secara berkelompok

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok

- Menanggapi pendapat temannya dalam diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan sikap yang mencerminkan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya dengan tepat
- Melalui penugasan, siswa dapat menjelaskan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat dengan benar
- Melalui demonstrasi, siswa dapat menunjukkan perbuatan yang mencerminkan menerima dan menghargai keragaman yang ada di masyarakat dengan berani
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan menghargai keragaman yang ada di masyarakat dengan berani

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis

- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan
 - Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka. • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Menyiapkan Kelompok Heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta telah siap untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. • Siswa kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen sesuai instruksi dari guru • Siswa yang telah ditentukan kemudian bergabung dengan anggota kelompok yang lain <p>2. Menyampaikan Pokok Materi dan Mekanisme Kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi menghargai keragaman yang ada di masyarakat • Guru menjelaskan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di lingkungan masyarakat • Guru kemudian menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran bahwa diakhir bab akan melakukan 	50 menit

	<p>turnamen akademik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah dijelaskan • Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait mekanisme turnamen akademik • Guru menyiapkan tugas kelompok yang akan dibagikan <p>3. Mengerjakan Tugas Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada kelompok untuk didiskusikan • Siswa diminta memecahkan permasalahan secara berkelompok • Siswa dan anggota kelompok lainnya diminta mendemonstrasikan hasil diskusinya ke depan kelas • Guru mengapresiasi penampilan setiap kelompok 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Siswa mendapat tugas yang harus dikerjakan di rumah. 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Doa penutup dan salam 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama
- Psikomotor
Terampil mendemonstrasikan sikap yang mencerminkan menghargai keragaman di lingkungan masyarakat

Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

Jakarta, 13 November 2015

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Isilah tabel di bawah ini dengan sikap yang tepat dalam menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di lingkungan masyarakat!

Diskusikan dengan teman kelompok!

Penilaian Keterampilan Sosial

Aspek penilaian:

- 1. Ketepatan mengelompokkan:**
- 2. Pengetahuan umum:**
- 3. Demonstrasi:**
- 4. Kekompakan kelompok:**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 7 & 8

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- a. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Mempertahankan setiap jawaban yang diberikan
- Menjalin hubungan yang baik antar kelompok yang bersaing

2. Psikomotor :

- Memulai turnamen akademik pada akhir bab

3. Afektif :

- Bekerja sama dengan kelompok heterogen untuk bersaing secara positif
- Mengajukan jawaban atas pertanyaan turnamen
- Mematuhi peraturan turnamen akademik

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan turnamen akademik, siswa dapat mempertahankan jawaban yang diberikan dengan benar
- Melalui kegiatan turnamen akademik, siswa dapat menjalin hubungan yang baik dengan kelompok lainnya

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Metode : tanya jawab

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - Kartu pertanyaan
 - Kartu jawaban
 - Hadiah
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Pengalaman siswa, dan
 - Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi : <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.• Berdoa menurut kepercayaan masing-masing• Absensi siswa• Guru mengkondisikan kelas	20 menit

	<p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama-sama mengulas pembelajaran sebelumnya • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>4. Turnamen Akademik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peraturan dan tata tertib turnamen akademik • Siswa pada kelompok heterogen dipecah kembali yang difasilitasi oleh guru untuk membentuk kelompok turnamen yang bersifat homogen • Siswa yang telah berkumpul dengan kelompok homogen kemudian menempati meja turnamen yang telah disediakan • Siswa yang telah menempati meja turnamen dilarang membuka kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang disediakan di atas meja • Guru memberikan aba-aba bahwa turnamen akademik akan dimulai • Siswa pada kelompok homogen kemudian bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi • Siswa melakukan pergantian posisi secara adil sebagai pembaca soal dan penjawab pertanyaan sampai dengan semua kartu pertanyaan habis • Guru memantau aktifitas turnamen akademik yang sedang berlangsung • Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar berhak membawa kartu jawaban yang dijawab untuk penghitungan skor • Setelah selesai, siswa pada kelompok homogen bergabung kembali dengan kelompok saat diskusi yaitu kelompok heterogen 	<p>100 menit</p>

	<p>5. Penghitungan skor dan penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang sudah berpencar dari kelompok turnamen diberikan aba-aba untuk segera berkumpul dan bergabung dengan kelompok heterogen atau kelompok saat diskusi. • Siswa yang sudah bergabung dengan kelompok heterogen kemudian menggabungkan kartu pertanyaan yang didapat saat mengikuti turnamen akademik • Siswa bersama teman kelompoknya menghitung jumlah skor yang didapatkan tiap anggotanya • Guru memantau setiap kelompok yang sedang menghitung skor • Siswa yang telah selesai menghitung skor kemudian melaporkan hasilnya kepada guru • Guru kemudian menyimpulkan kelompok yang menjadi pemenang turnamen akademik • Guru membacakan hasilnya di depan kelas • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjadi pemenang dalam kegiatan turnamen akademik • Guru dan siswa berfoto bersama 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini. 2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 3. Doa penutup dan salam 	<p>20 menit</p>

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa berani dan bekerja sama
- Psikomotor
Terampil mendemonstrasikan sikap yang mencerminkan menghargai keragaman di lingkungan masyarakat

Instrumen dan kriteria penilaian terlampir

KARTU PERTANYAAN DAN KARTU JAWABAN

<p>1. Arti semboyan Bhinneka Tunggal Ika adalah...</p>	<p>Berbeda-beda tetapi tetap satu jua</p>	<p>2. Batak, Jawa, Dayak, Makassar merupakan contoh dari...</p>	<p>Suku bangsa di Indonesia</p>	<p>3. Pempek, soto Lamongan, dan Gudeg merupakan contoh dari...</p>
<p>Makanan khas daerah</p>	<p>4. Tari Pendet berasal dari daerah...</p>	<p>Denpasar, Bali</p>	<p>5. Suku yang berasal dari provinsi DKI Jakarta adalah...</p>	<p>Suku Betawi</p>
<p>6. Sikap menghargai terhadap keragaman budaya Indonesia merupakan pengamalan sila ke...</p>	<p>Tiga</p>	<p>7. Surilang dan Kicir-kicir adalah contoh lagu daerah dari...</p>	<p>DKI Jakarta</p>	<p>8. Lambang negara Republik Indonesia adalah...</p>
<p>Garuda Pancasila atau Burung Garuda</p>	<p>9. Angklung, sasando, kolintang dan gamelan adalah contoh dari...</p>	<p>Alat musik daerah</p>	<p>10. Makanan khas dari Palembang adalah...</p>	<p>Pempek</p>

<p>11. Cerita Rakyat berjudul Malin Kundang berasal dari daerah...</p>	<p>Padang, Sumatera Barat</p>	<p>12. Nasi Uduk berasal dari daerah...</p>	<p>DKI Jakarta</p>	<p>13. Gudeg berasal dari daerah...</p>
<p>DI Yogyakarta</p>	<p>14. Jika ada teman yang berbeda suku, maka sikap kita adalah...</p>	<p>Toleransi atau menghargai perbedaan</p>	<p>15. Rumah adat yang berasal dari provinsi Sumatera Barat adalah...</p>	<p>Rumah Gadang</p>
<p>16. Lagu daerah yang berasal dari provinsi DKI Jakarta adalah...</p>	<p>Ondel-ondel, Kicir-kicir, Jali-jali</p>	<p>17. Cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat yaitu...</p>	<p>Sangkuriang</p>	<p>18. Tarian daerah yang berasal dari Jawa Barat yaitu...</p>
<p>Tari Jaipong</p>	<p>19. Tari Kecak adalah seni daerah dari provinsi ...</p>	<p>Bali</p>	<p>20. Apuse adalah contoh lagu daerah yang berasal dari daerah...</p>	<p>Irian Jaya, Papua</p>

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 1 & 2

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menjelaskan pengertian dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Mencontohkan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika
- Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman
- Mengemukakan alasan menjaga persatuan dalam keragaman
- Mencontohkan sikap yang mencerminkan menjaga persatuan dalam keragaman

2. Psikomotor :

- Mendemonstrasikan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika di depan kelas
- Memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok
- Menanggapi pendapat temannya dalam diskusi kelompok

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan tepat
- Melalui kegiatan demonstrasi, siswa dapat mencontohkan sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan berani
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan berani.
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengetahui sikap yang mencerminkan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
- Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman dengan berani
- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat mengemukakan alasan menjaga persatuan dalam keragaman dengan benar
- Melalui kegiatan demonstrasi, siswa dapat mencontohkan sikap yang mencerminkan menjaga persatuan dalam keragaman dengan baik

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran ekspositori
2. Metode : tanya jawab, ceramah, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi : <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.• Berdoa menurut kepercayaan masing-masing• Absensi siswa• Guru mengkondisikan kelas Apersepsi : <ul style="list-style-type: none">• Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas Motivasi : <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa.	20 menit
Kegiatan Inti	1. Persiapan <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa melakukan tanya jawab	100

	<p>tentang semboyan Bhinneka Tunggal Ika (apakah kalian pernah mendengar Bhinneka Tunggal Ika? Apa arti dari semboyan itu? Apakah penting adanya persatuan dalam keragaman?)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang pengertian Bhinneka Tunggal Ika dan Pentingnya Persatuan dalam Keragaman. <p>2. Penyajian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi pengertian Bhinneka Tunggal Ika dan Pentingnya Persatuan dalam Keragaman. • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. <p>3. Menghubungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. <p>4. Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran di kelas pada hari ini. <p>5. Menerapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	<p>menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	<p>20 menit</p>

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 15 Oktober 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 3

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Mengidentifikasi suku daerah berdasarkan daerah asalnya
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan keragaman suku
- Mengidentifikasi bahasa daerah berdasarkan asal daerahnya
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan bahasa daerah

2. Psikomotor :

- Mencontohkan dialek masing-masing suku bangsa
- Mencontohkan dialek bahasa daerah

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi

- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat dengan benar
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi beragam suku bangsa berdasarkan asal daerahnya dengan tepat
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan keragaman suku dengan berani
- Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi beragam bahasa daerah berdasarkan daerah asalnya dengan tepat
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan bahasa daerah dengan berani

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran ekspositori
2. Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu

<p>Pendahuluan</p>	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>1. Persiapan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan. <p>2. Penyajian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya. • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. <p>3. Menghubungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. <p>4. Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. <p>5. Menerapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. 	<p>50 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 22 Oktober 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 4

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Mengidentifikasi ciri-ciri pakaian daerah berdasarkan daerah asalnya
- Mengidentifikasi alat musik daerah berdasarkan daerah asalnya
- Menyebutkan alat musik daerah dan cara memainkannya
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

2. Psikomotor :

- Mencontohkan cara memainkan alat musik daerah

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pakaian daerah berdasarkan daerah asalnya
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi alat musik daerah berdasarkan daerah asalnya
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan alat musik daerah dan cara memainkannya
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran ekspositori
2. Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
----------	--------------------	---------------

<p>Pendahuluan</p>	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan. 2. Penyajian <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya yaitu pakaian daerah dan alat musik daerah • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. 3. Menghubungkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. 4. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran 5. Menerapkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa 	<p>50 menit</p>

	<p>secara individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 29 Oktober 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 5

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Menyebutkan nama-nama tarian daerah
- Mengidentifikasi tarian daerah berdasarkan daerah asalnya
- Menyebutkan judul legenda rakyat daerah
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

2. Psikomotor :

- Menceritakan kembali legenda daerah dengan bahasa yang sederhana

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan nama-nama tarian daerah
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi tarian daerah berdasarkan daerah asalnya
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan judul legenda rakyat daerah
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran ekspositori
2. Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
-----------------	---------------------------	----------------------

<p>Pendahuluan</p>	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan. 2. Penyajian <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya yaitu tarian daerah dan legenda rakyat daerah • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. 3. Menghubungkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. 4. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran 5. Menerapkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa 	<p>50 menit</p>

	<p>secara individu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 5 November 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 6

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Menyebutkan judul lagu daerah
- Mengidentifikasi lagu daerah berdasarkan daerah asalnya
- Menyebutkan makanan khas daerah
- Mengidentifikasi makanan khas daerah berdasarkan daerah asal
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

2. Psikomotor :

- Menceritakan kembali legenda daerah dengan bahasa yang sederhana

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan judul lagu daerah
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi lagu daerah berdasarkan daerah asalnya
- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan makanan khas daerah
- Melalui penugasan, siswa dapat mengidentifikasi makanan khas daerah berdasarkan daerah asal
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran ekspositori
2. Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Berdoa menurut kepercayaan masing-masing• Absensi siswa• Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Persiapan<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya• Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan.2. Penyajian<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya yaitu lagu daerah dan makanan khas daerah• Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas.• Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing.3. Menghubungkan<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa melakukan tanya jawab	50 menit

	<p>terkait materi yang telah disampaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. <p>4. Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran <p>5. Menerapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 12 November 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 7

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- Menyebutkan nama rumah adat
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

2. Psikomotor :

- Menggambarkan rumah adat dengan alat yang sederhana

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi
- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan nama rumah adat
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran ekspositori
- Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan 	10 menit

	<p>mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa.</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Persiapan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan. <p>2. Penyajian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi bentuk keragaman suku bangsa dan budaya yaitu rumah adat • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. <p>3. Menghubungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. <p>4. Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran <p>5. Menerapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan soal. • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 19 November 2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS KONTROL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan Ke- : 8

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar :

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota dan provinsi).

C. Indikator :

1. Kognitif :

- Menjelaskan sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat
- Menyebutkan cara menerima dan menghargai keragaman suku bangsa yang ada di masyarakat
- Menjelaskan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya
- Mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

2. Psikomotor :

- Mencontohkan perbuatan yang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di masyarakat

3. Afektif :

- Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi

- Jujur dalam menyelesaikan tugas

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat
- Melalui penugasan, siswa dapat menyebutkan cara menerima dan menghargai keragaman suku bangsa yang ada di masyarakat
- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pentingnya menghargai keragaman suku bangsa dan budaya
- Melalui demonstrasi, siswa dapat mengemukakan pengalaman yang berkaitan dengan materi

E. Materi Pokok

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran ekspositori
- Metode : tanya jawab, demonstrasi, penugasan

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media dan alat :
 - LKPD
 - Alat tulis
- Sumber pembelajaran :
 - Buku pelajaran IPS (Esis, karangan Dra. Dwi Tyas Utami, Mulyadi, BA. dkk)
 - Guru

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa menurut kepercayaan masing-masing 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Absensi siswa • Guru mengkondisikan kelas <p>Apersepsi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas <p>Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami oleh siswa. 	
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya • Guru mengemukakan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diberikan. 2. Penyajian <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi sikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di masyarakat • Guru menuliskan penjelasan materi di papan tulis sekaligus menerangkan kepada siswa tentang materi yang sedang dibahas. • Kemudian, siswa diminta menuliskan kembali di buku catatan masing-masing. 3. Menghubungkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan • Guru memberi penguatan jika ada siswa yang berhasil melakukan tanya jawab dengan baik. 4. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memilih siswa secara acak untuk menyimpulkan pembelajaran 5. Menerapkan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. • Guru berkeliling mengecek tugas siswa dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan 	<p style="text-align: center;">50 menit</p>

	soal. <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan yang telah selesai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan tugas yang telah selesai dikoreksi bersama. • Guru meminta siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran. • Guru bersama siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran

Aspek yang dinilai

- Kognitif
Penilaian tes tertulis 5 soal
- Afektif
Penilaian sikap, meliputi rasa jujur dan bertanggung jawab
- Psikomotor
Terampil mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Jakarta, 26 November 2015

Lampiran 9. Data Mentah Siswa SD Negeri Batu Ampar 06 Pagi**Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Skor <i>Posttest</i>
1	Agil Maulana	85
2	Muhammad Luthfi	75
3	Nadia Salsabila	91
4	Nayla Arda	91
5	Oktavia R.	94
6	Tedy Ardiansyah	84
7	Syarifah Nura	84
8	Syarif Misab	87
9	M. Haidar Hilmi	90
10	Yazid Pandu	79
11	Annisa Selania	96
12	Annita	94
13	Angga Raihan R.	87
14	Gilang	74
15	Haikal Saiful	84
16	Haikal Ahmad	90
17	Eva Julia Arista	86
18	Farra Tiara Nur	83
19	Puspita Devi	83
20	Putri Septiani	90
21	Rachmad Saipullah	87
22	Rama Firdiansyah	87
23	Sabila Hasya	83
24	Kenia Auliya	86
25	Jihan Aldiana	86
26	Mufti Salim Hanif	94
27	M. Andi Saputra	90
28	M. Bahgia	91
29	Dafa Refaldi	90
30	Audy Dwi W.	93

Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor <i>Posttest</i>
1	Jihan Putri A.F	84
2	Bayu Rudrak	89
3	Dafa Dairullah	82
4	M. Aldi Sucipto	84
5	Choirunnisa	80
6	Zufaq Rafid Ramadhan	76
7	Riski Farhanudin	77
8	Septihian Putra	73
9	Wildan Az-zahran	72
10	Cantika Apri Diani	92
11	Sayid A-Nizur	78
12	Azmi Haikal Rahman	75
13	Said M. Assami	82
14	M. Abiem Akbar	76
15	Nazwa Auliya	72
16	Nazwa Zahra	83
17	Ananda Machdiani	83
18	Raihan	78
19	Yeisha Amelia	80
20	M. Humam Izzudien	84
21	Ayu Sylviana Dewi	81
22	M. Ferdi Y.	75
23	M. Vino Ansori	93
24	Reynad Fahema	86
25	Intan Auliyah	83
26	Salman Sarif	84
27	Ilham Faturahman	75
28	Khasanah Siti A.	76
29	Nabila Khairunnisa	81
30	Ardelia Humaida P.	70

Lampiran 10. Perhitungan Distribusi Frekuensi dan Statistik Deskriptif

A. Kelas Kontrol (*Post-test*)

Perhitungan Distribusi Frekuensi

1. Rentang (r) = Data terbesar – Data terkecil
= $93 - 70$
= 23
2. Banyak kelas = $1 + 3,3 \log (n)$
= $1 + 3,3 \log (30)$
= $1 + 3,3, (1,48)$
= $5,87$ (dibulatkan menjadi 6)
3. Interval kelas (p) = $\frac{\text{Rentang}}{\text{Banyakkelas}} = \frac{23}{6} = 3,83 \approx 4$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas

Kontrol

No.	Kelas interval	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Frekuensi Relatif (%)	Titik tengah (X_i)	Batas bawah	Batas atas	$F_k \cdot X_i$
1	70 – 73	4	13,33	71,5	69,5	73,5	286
2	74 – 77	7	23,33	75,5	73,5	77,5	514,5
3	78 – 81	6	20	79,5	77,5	81,5	477
4	82 – 85	9	30	83,5	81,5	85,5	751,5
5	86 – 90	2	6,67	87,5	85,5	89,5	175
6	91 – 94	2	6,67	92,5	89,5	93,5	185
	Jumlah	30	100	490			2.389

Perhitungan Statistik Deskriptif

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rata - rata (Mean)} &= \frac{\text{Skortotal}}{\text{Jumlahresponden}} \\ &= \frac{2404}{30} = 80,13 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Median} &= T_b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - fk}{fm} \right) \\ &= 77,5 + 4 \left(\frac{\frac{1}{2}30 - 11}{6} \right) \\ &= 80,17 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Modus} &= T_b + p \left(\frac{fa}{fa+fb} \right) \\ &= 81,5 + 4 \left(\frac{3}{3+7} \right) \\ &= 82,7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \text{ Varians (S}^2) &= \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1} \\ &= \frac{193588 - \frac{(2404)^2}{30}}{30-1} \\ &= 32,67 \end{aligned}$$

$$5. \text{ Standar Deviasi (SD)} = \sqrt{S^2} = \sqrt{32.67} = 5.72$$

B. Kelas Eksperimen (*Post-test*)

Perhitungan Distribusi Frekuensi

$$1. \text{ Rentang (r)} = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 96 - 74$$

$$= 22$$

$$2. \text{ Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log (n)$$

$$= 1 + 3,3 \log (30)$$

$$= 1 + 3,3, (1,48)$$

$$= 5,87 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

$$3. \text{ Interval kelas (p)} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} = \frac{22}{6} = 3,7 \approx 4$$

Tabel Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No.	Kelas interval	Frekuensi Kumulatif (f _k)	Frekuensi Relatif (%)	Titik tengah (X _i)	Batas bawah	Batas atas	F _k .X _i
1	74 – 77	2	6,67	71,5	73,5	77,5	143
2	78 – 81	1	3,33	75,5	77,5	81,5	75,5
3	82 – 85	6	20	79,5	81,5	85,5	477
4	86 – 89	8	26,67	83,5	85,5	89,5	668
5	90 – 93	9	30	87,5	89,5	93,5	841,5
6	94 – 97	4	13,33	92,5	93,5	97,5	390
	Jumlah	30	100	490			2.595

Perhitungan Statistik Deskriptif

$$\begin{aligned} 1. \text{ Rata - rata (Mean)} &= \frac{\text{Skortotal}}{\text{Jumlahresponden}} \\ &= \frac{2615}{30} = 87.16 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \text{ Median} &= T_b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - fk}{f_m} \right) \\ &= 85.5 + 4 \left(\frac{\frac{1}{2}30 - 9}{8} \right) \\ &= 88.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. \text{ Modus} &= T_b + p \left(\frac{fa}{fa+fb} \right) \\ &= 89,5 + 4 \left(\frac{1}{1+5} \right) \\ &= 90.2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. \text{ Varians (S}^2\text{)} &= \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1} \\ &= \frac{228753 - \frac{(2615)^2}{30}}{30-1} \\ &= 28.01 \end{aligned}$$

$$5. \text{ Standar Deviasi (SD)} = \sqrt{S^2} = \sqrt{28.01} = 5.29$$

Lampiran 11. Uji Normalitas *Posttest* Instrumen Motivasi Belajar Siswa

A. Kelas Eksperimen

No	Skor	F kum	Zi	F(Zi)	S(zi)	$ F(zi)-S(zi) $
1	74	1	-2.488	0.006	0.033	0.027
2	75	2	-2.299	0.011	0.067	0.056
3	79	3	-1.543	0.061	0.100	0.039
4	83	6	-0.787	0.216	0.200	0.016
5	83		-0.787	0.216	0.200	0.016
6	83		-0.787	0.216	0.200	0.016
7	84	9	-0.598	0.275	0.300	0.025
8	84		-0.598	0.275	0.300	0.025
9	84		-0.598	0.275	0.300	0.025
10	86	13	-0.220	0.413	0.433	0.021
11	86		-0.220	0.413	0.433	0.021
12	86		-0.220	0.413	0.433	0.021
13	86		-0.220	0.413	0.433	0.021
14	87	17	-0.031	0.487	0.567	0.079
15	87		-0.031	0.487	0.567	0.079
16	87		-0.031	0.487	0.567	0.079
17	87		-0.031	0.487	0.567	0.079
18	90	22	0.535	0.704	0.733	0.030
19	90		0.535	0.704	0.733	0.030
20	90		0.535	0.704	0.733	0.030
21	90		0.535	0.704	0.733	0.030
22	90		0.535	0.704	0.733	0.030
23	91	25	0.724	0.766	0.833	0.068
24	91		0.724	0.766	0.833	0.068
25	91		0.724	0.766	0.833	0.068
26	93	26	1.102	0.865	0.867	0.002
27	94	29	1.291	0.902	0.967	0.065
28	94		1.291	0.902	0.967	0.065
29	94		1.291	0.902	0.967	0.065
30	96	30	1.669	0.952	1.000	0.048
Jumlah	2615					
Rata-rata	87.167					
SD	5.292					
L hitung	0.079					
L tabel	0.161					
Kesimpulan	NORMAL					

Kesimpulan = Karena L hitung

0.079 < L tabel 0,161 maka data

B. Kelas Kontrol

No	Skor	F kum	Zi	F(Zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	70	1	-1.773	0.038	0.033	0.005
2	72	3	-1.423	0.077	0.100	0.023
3	72		-1.423	0.077	0.100	0.023
4	73	4	-1.248	0.106	0.133	0.027
5	75	7	-0.898	0.185	0.233	0.049
6	75		-0.898	0.185	0.233	0.049
7	75		-0.898	0.185	0.233	0.049
8	76	10	-0.723	0.235	0.333	0.099
9	76		-0.723	0.235	0.333	0.099
10	76		-0.723	0.235	0.333	0.099
11	77	11	-0.548	0.292	0.367	0.075
12	78	13	-0.373	0.354	0.433	0.079
13	78		-0.373	0.354	0.433	0.079
14	80	15	-0.023	0.491	0.500	0.009
15	80		-0.023	0.491	0.500	0.009
16	81	17	0.152	0.560	0.567	0.006
17	81		0.152	0.560	0.567	0.006
18	82	19	0.327	0.628	0.633	0.005
19	82		0.327	0.628	0.633	0.005
20	83	22	0.502	0.692	0.733	0.041
21	83		0.502	0.692	0.733	0.041
22	83		0.502	0.692	0.733	0.041
23	84	26	0.676	0.751	0.867	0.116
24	84		0.676	0.751	0.867	0.116
25	84		0.676	0.751	0.867	0.116
26	84		0.676	0.751	0.867	0.116
27	86	27	1.026	0.848	0.900	0.052
28	89	28	1.551	0.940	0.933	0.006
29	92	29	2.076	0.981	0.967	0.014
30	93	30	2.251	0.988	1.000	0.012
Jumlah	2404					
Rata-rata	80.13					
SD	5.72					
L hitung	0.120					
L tabel	0.161					
Kesimpulan	NORMAL					

Kesimpulan = Karena L hitung
0.120 < L tabel 0,161 maka data
berdistribusi Normal

Lampiran 12. Uji Homogenitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Diketahui:

$$S_1^2 = 32.671$$

$$S_2^2 = 28.006$$

$$\begin{aligned} 1. F_{hitung} &= \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkecil}} \\ &= \frac{32671}{28006} = 0.86 \end{aligned}$$

2. F_{tabel} dengan derajat kebebasan $\alpha = 0,05$. Pembilang $n_1 - 1 = 30 - 1 = 29$ dan penyebut $n_2 - 1 = 30 - 1 = 29$. Jadi F_{tabel} adalah 1,9.

3. Kriteria pengujian:

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

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

4. Kesimpulan:

Karena $F_{hitung} (0.86) < F_{tabel} (1,9)$, maka varian data bersifat **homogen**.

Lampiran 13. Uji Hipotesis Motivasi Belajar Siswa

Rumus Uji t:

$$\begin{aligned}t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\ &= \frac{87167 - 8013}{\sqrt{\frac{2801}{30} + \frac{3276}{30}}} \\ &= 4.95\end{aligned}$$

Dari perhitungan uji-t didapat $t_{hitung} = 4.95$

Kemudian dicari t_{tabel} dengan

$\sum n = (\sum n - 2) = (60 - 2) = 58$ pada taraf signifikan 0,05 adalah 1.672.

Maka $t_{hitung} > t_{tabel} = 4.95 > 1.672$

maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Kesimpulannya:

Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ambar Anjasworo Putri, anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bambang Kurnianto dan Sri Yulianti. Lahir di Jakarta, 26 Februari 1993. Pendidikan formal yang ditempuh yaitu SDN Susukan 01 Pagi dan lulus pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan ke SMPN 102 Jakarta dan lulus tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke SMAN 51 Jakarta dan lulus pada tahun 2011. Setelah itu mengikuti SNMPTN Tertulis dan diterima di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pada tahun 2012 telah menempuh Diploma 1 jurusan Komputer Akuntansi P2M-UI. Pengalaman organisasi yaitu menjadi staff humas Forum Bidik Misi 2013-2014.