

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DENGAN BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SDN 003/IX SENAUNG**

SKRIPSI



**OLEH:
FEBI TRIA
NIM. A1D120058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MEI 2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) DENGAN BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SDN 003/IX SENAUNG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



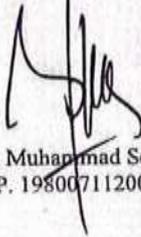
**OLEH:
FEBI TRIA
NIM. A1D120058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MEI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul: *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Febi Tria, Nomor Induk Mahasiswa A1D120058 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 30 Maret 2024
Pembimbing I



Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd
NIP. 198007112008121001

Jambi, 28 Maret 2024
Pembimbing II



Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd
NIP. 199408192022032011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*". Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun Febi Tria, Nomor Induk Mahasiswa A1D120058 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Senin, 06 Mei 2024.

Tim Penguji

1. Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd
NIP. 198007112008121001

Ketua



2. Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd
NIP. 199408192022032011

Sekretaris



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Des. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

MOTTO

“Bagaimana pun dan sepahit apapun prosesnya, percayalah pada akhirnya takdir Allah SWT itu selalu terbaik”

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”
(Q.S Ar Rum:60)

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat kesehatan dan kesempatan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan skripsi ini untuk Bapakku Masrudi dan Ibukku Darnawati yang dengan perjuangan kerasnya dan iringan doanya telah mengantarkan ananda menuntut ilmu. Semoga ananda dapat menjadi anak yang berbakti dan dapat membahagiakan bapak dan ibu tercinta tidak terkecuali saudara-saudaraku tersayang Deri Yudha Pratama dan Indri Rezky Larasati yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi agar cepat dalam menyelesaikan pendidikan.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Febi Tria

NIM : A1D120058

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 22 April 2024
Yang membuat pernyataan,



Febi Tria
NIM. A1D120058

ABSTRAK

Tria, Febi, 2024. “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Dosen Pembimbing (I) Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd (II) Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung.

Penelitian ini dilakukan di SDN 003/IX Senaung. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah itu data di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa mengalami peningkatan motivasi dengan memperhatikan tiap indikator motivasi dalam belajarnya dapat terlihat pada setiap siklus pertemuan. Pada siklus I diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa hanya berada pada klasifikasi “Cukup” dengan persentase hanya mencapai 61,8% artinya belum mencapai indikator yang diharapkan dalam penelitian ini, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua maka meningkat pada klasifikasi “Baik” dengan persentase mencapai 79%.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan tiap indikator motivasi pada tiap siklus pertemuannya dan kriteria peningkatan yang sesuai dalam penelitian ini terjadi pada siklus II.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya serta memberikan kesehatan dan nikmat rezeki yang tiada hentinya kepada penulis, serta kedua orang tua yang telah memberikan doa, dorongan baik moril maupun materil. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*”. Shalawat dan salam tak lupa kita sanjungkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, serta kita sebagai pengikutnya yang Insya’Allah tetap istiqomah dan semoga kita semua mendapatkan syafaat di hari akhir. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk dapat melakukan ujian sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Jambi.

Secara khusus kepada kedua orang tua tercinta, Bapakku Masrudi dan Ibuku Darnawati yang telah melahirkan, merawat dengan penuh cinta, menyayangi saya dengan sepenuh hati, selalu mendoakan yang terbaik, dan selalu ada disaat saya membutuhkan. Ucapan terima kasih tidaklah cukup membalas segalanya, akan tetapi segala usaha ini saya lakukan untuk membahagiakan kalian dan mengangkat derajat kalian sebagai orang tua saya.

Kepada abangku Deri Yudha Pratama,S.E dan kakak tercintaku Indri Rezky Larasati,S.Pd yang telah dengan tulus memahami, mendukung, menemani, sabar dan menggantikan peran kedua orang tua baik berupa moral ataupun moril dengan sepenuh hati saya mengucapkan terimakasih banyak kepada abang dan kakakku.

Penyusunan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis ingin menyampaikan permohonan kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan kesabaran, keikhlasan, ketelitiannya telah membimbing dan memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan pendidikan dan penelitian skripsi dengan tepat waktu. Serta selalu menyediakan banyak waktu kepada penulis. Semua itu akan penulis kenang sebagai bekal di masa mendatang. Semoga Tuhan membalas kebaikan-kebaikan beliau dengan yang terbaik.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Dra. Hj. Destrinelli, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi yang telah membimbing mahasiswanya, serta tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu dosen di lingkup program studi PGSD dan staff karyawan PGSD yang telah mendidik dan memberikan ilmunya, demikian juga kepada teman-teman seperjuangan dan seluruh mahasiswa PGSD FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyusun sehingga peneliti dapat menyusun proposal ini dengan baik.

Kepada Bapak kepala sekolah SDN 003/IX Senaung Bapak Hasan Basri,S.Pd, beserta para guru khususnya kepada wali kelas IV Bapak Yasser Arafat S.Pd, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di sekolah dan bekerja sama dengan baik.

Terima kasih kepada teman seperjuangan semasa di bangku kuliah Fenia Pranilsa, Siti Aminah, Reni Arista, Natasha Oktaviany, Ayuni Sakila, Luthfia Afifah, Amelia Murba, Putri Nurlaila, Deza, Ferdy, Ibrahim, serta partner kost saya yaitu kakak Febiola Mayangsari dan juga Anisa Hidayati. Terima kasih kepada teman-teman SMA Geubrina, Izani, Jovan. Terima kasih juga kepada teman-teman SMP Jenike, Elsa, dan Shaqila dan terima kasih juga kepada teman kecilku Nurjariah Putri dan Tri Utami yang telah memberikan semangat dan memotivasi serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada seseorang yang pernah bersama saya untuk patah hati yang pernah diberikan saat proses penyusunan skripsi ini, karena dengan patah hati membuat saya jauh lebih semangat lagi, terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih dan permohonan maaf kepada teman-teman dan seluruh pihak dan turut bersedangsih namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis dengan penuh kesadaran diri menyatakan bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, dengan keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Jambi,2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK	
2.1 Kajian teori dan penelitian yang relevan	9
2.1.1 Kajian Teori	9
2.1.1.1 Konsep Motivasi	9
2.1.1.2 Indikator Motivasi Belajar	10
2.1.1.3 Model Pembelajaran	12
2.1.1.4 Model Pembelajaran TGT	14
2.1.1.5 Sintak Model Pembelajaran TGT	15
2.1.1.6 Ciri-ciri Model TGT	16
2.1.1.7 Penggunaan Model Pembelajaran TGT	18
2.1.1.8 Kelebihan dan Kelemahan Model TGT	19
2.1.1.9 Media pembelajaran.....	20
2.1.1.10 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.1.1.11 Media Permainan Monopoli	23
2.1.1.12 Pembelajaran IPAS	25
2.1.1.13 Hubungan antara Model TGT dengan Motivasi Belajar.....	28
2.1.2 Penelitian Relevan	29
2.2 Kerangka Berpikir	31
2.2 Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.1.1 Tempat Penelitian	34
3.1.2 Waktu Penelitian.....	34
3.2 Subjek Penelitian.....	34
3.3 Data dan Sumber Data.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4.1 Observasi.....	35
3.4.2 Wawancara.....	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	36

3.6 Indikator Kinerja Penelitian	37
3.7 Prosedur Penelitian.....	38
3.7.1 Perencanaan	39
3.7.2 Pelaksanaan Tindakan.....	39
3.7.3 Observasi.....	39
3.7.4 Refleksi	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian	42
4.3 Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Implikasi.....	71
5.3 Saran.....	71
DAFTAR RUJUKAN.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Matrix Penelitian Relevan.....	29
3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	35
3.2 Lembar Observasi Motivasi Siswa.....	35
3.3 Kriteria Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Motivasi Siswa	37
4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	48
4.2 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	49
4.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	49
4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa pada Siklus I.....	50
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	58
4.6 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	59
4.7 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	60
4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Siswa pada Siklus II	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Model <i>Teams Games Tournament</i>	19
1.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	33
3.1 Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart.....	38
4.1 Diagram Siklus.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar Siklus I dan II	77
2. Lembar Validasi Modul	137
3. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II.....	139
4. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II	145
5. Pedoman Wawancara pada Siklus I.....	151
6. Hasil Wawancara Guru dan Siswa pada Siklus I.....	152
7. Pedoman Wawancara pada Siklus II.....	157
8. Hasil Wawancara Guru dan Siswa pada Siklus II.....	158
9. Dokumentasi Kegiatan.....	161
10. Media Permainan Monopoli dan LKPD	166
11. Surat Izin Penelitian	168
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian	169
13. Bukti Turnitin.....	170
14. Riwayat Hidup Penulis.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam melaksanakan kompetensi, guru diharapkan mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, termasuk penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif dengan siswa merupakan suatu keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, dan juga peran di kelas lebih didominasi oleh guru. Oleh karena itu, saat ini sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang ada.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Gurulah yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar mengkomunikasikan pembelajaran kepada siswa, namun juga harus mampu membantu siswa menumbuhkan dan mengembangkan sikap, fisik, dan psikologisnya.

Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang berisikan:

“Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran”.

Media lebih sering dikaitkan dengan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Dengan memanfaatkan media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada sekedar ucapan guru di depan kelas. Agar siswa tidak mudah bosan, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengingat besarnya kewajiban yang diemban seorang pendidik, hendaknya seorang guru memahami bahwa dirinya sebagai tenaga lapangan yang melakukan langsung pendidikan.

Menurut Wahyuningtyas (2020:24), pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi bagi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dapat diberikan melalui permainan, misalnya permainan monopoli. Selain menghibur, permainan monopoli ini membutuhkan kecerdasan, keteguhan, dan ketangkasan pemainnya. Pada usia SD kelas IV, sifat anak yang gemar sekali bermain ternyata berdampak pada karakteristik siswa dalam cara belajarnya. Pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD dapat disajikan melalui permainan monopoli.

Menurut Suarni dkk (2023:79-86), motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila menggunakan media permainan monopoli. Rata-rata skor motivasi belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar tanpa memanfaatkan media monopoli. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas, melihat guru menyampaikan materi, mengerjakan tugas secara berkelompok hingga mengerjakan tugas individu. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ulfaeni dkk (2017:138) mengatakan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh banyak individu dan lebih menekankan pada menguasai. Arti dari menguasai dalam permainan adalah menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Salah satu media yang dapat memberikan kegiatan belajar yang menarik dan menambah suasana belajar menjadi menyenangkan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena banyak siswa yang sudah mengenalnya, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa memperoleh banyak sekali ilmu bermanfaat tentang materi yang sedang mereka pelajari. Dengan menggunakan media monopoli diharapkan siswa akan lebih kreatif, inovatif, aktif, dan senang belajar, karena siswa diharapkan mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, maka secara tidak langsung akan terjadi peningkatan semangat belajar.

Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan. Pendidik diharapkan mampu untuk menggambarkan dan menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum pendidikan, kemudian mengubah nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran di sekolah (Sukasih, 2018). Sulit untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, khususnya IPAS. Merencanakan dan menyusun rencana praktik pembelajaran IPAS memerlukan banyak kreativitas dari pihak pendidik. Selain itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkannya. Motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan kegiatan yang bermakna dan melibatkan secara langsung siswa dalam proses belajar, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berperan penting dalam mendorong minat siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Hasilnya, siswa akan diajarkan untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, dan memiliki kepercayaan diri untuk mengambil pilihan yang baik. Jika siswa

termotivasi untuk belajar, maka ia dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Suarni dkk, (2023:79-86) motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa pada saat aktivitas belajar. Motivasi belajar dapat menjadi dorongan, kegembiraan dan energi belajar bagi siswa. Siswa yang sungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran akan termotivasi untuk belajar karena motivasi meliputi dorongan yang mengawali proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Oktober sampai dengan 31 Oktober tahun 2023 di SDN 003/IX Senaung, ditemukan beberapa permasalahan pada kelas IV pada saat pembelajaran IPAS. Kurangnya motivasi siswa selama pembelajaran diidentifikasi sebagai masalahnya. Siswa di kelas ini tidak perhatian dan tidak minat dalam belajar. Selama pembelajaran berlangsung yang diisi dengan materi tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Nusantara, tidak terlihat adanya aktivitas bertanya dari siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah seperti tidak semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga tugas tidak selesai tepat waktu. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang merespon dan juga kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kemudian, metode yang digunakan guru dominan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode mengajar yang ia anggap paling nyaman bagi dirinya tanpa memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut membuat pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah, monoton, dan membuat siswa jenuh.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara kepada Bapak YA selaku guru kelas IV SDN 003/IX Senaung. Dalam proses pembelajaran, untuk indikator motivasi belajar, keinginan belajar siswa dan dorongan belajar dikategorikan kurang. Hal ini terlihat dari siswa kurang menyimak dengan baik ketika guru menjelaskan, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta adanya harapan dan cita-cita yang relatif rendah, terlihat dari siswa hanya mendengarkan guru dan mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru, siswa bosan dalam kegiatan belajar yang berupa teori dan hapalan sedangkan indikator adanya penghargaan berupa nilai saat menyelesaikan tugas.

Salah satu upaya pilihan yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan permainan monopoli. Alasan peneliti memilih model ini adalah karena dirasa tepat untuk mengatasi masalah ini, dan juga karena pembelajaran bersifat kolaboratif dalam kelompok, maka tipe pembelajaran TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Terlaksananya pembelajaran kelompok akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Tahapan dalam pembelajaran TGT ada lima, yaitu: Tahap presentasi kelas atau penjelasan guru terhadap materi, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, kompetisi atau *tournament* antar kelompok, penghargaan kelompok atau pembagian hadiah.

David de Vries dan Keath Edward mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun 1995. Model ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan antar kelompok untuk mendapatkan skor berkelompok (Fakhir, 2021:18). Model *Teams Games*

Tournament (TGT) meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif siswa, harga diri, dan penerimaan perbedaan siswa lain (Krisyanto, 2022:92).

Penguasaan materi yang akan diajarkan oleh guru dan dimainkan lebih dari dua orang menjadi fokus utama media permainan monopoli. Permainan ini diubah menjadi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan untuk membantu agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran. (Ardhani, 2021:171). Sadiman (2017:215) mengatakan penggunaan media pembelajaran monopoli dilakukan karena mempunyai enam manfaat, antara lain (1) permainan menyenangkan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan siswa bekerja sama secara dinamis dengan siswa lainnya, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan menarik, (6) permainan dapat dibuat dan ditiru.

Penelitian penggunaan media permainan monopoli yang mengesankan ini karena adanya masa siswa yang menyukai dunia permainan. Selain itu, media permainan monopoli juga dinilai sangat menarik dalam menciptakan lingkungan belajar, hal ini karena siswa berperan aktif dalam permainan tersebut. Materi permainan monopoli dikemas dalam bentuk permainan kelompok yang dapat dimainkan oleh lima siswa

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Anisa Sekar Palupi, Hartono dan Nanik Dwi Nurhayati (2016) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa pada materi sistem koloid mengalami peningkatan pada aspek kognitif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) dengan media ular tangga. Sementara itu, menurut Fitri, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil dan sebagian besar baik untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar setelah dilaksanakan dalam proses belajar (Fitri, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 003/IX Senaung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang penggunaan model dan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah informasi dalam penerapannya di sekolah terhadap permasalahan yang dihadapi di dunia nyata.
- 2) Bagi guru, diharapkan bisa mengembangkan lebih lanjut model, media dan referensi dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran.
- 3) Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan model dan media ini siswa menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan dan lebih termotivasi.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori dan Penelitian Relevan

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Konsep Motivasi

Menurut Zontri (2021:8), motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang terbaik. Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan tingkah laku manusia, termasuk tingkah laku belajar.

Lestari (2016:18) mengatakan beberapa indikator atau elemen pendukung yang mendorong perilaku internal dan eksternal biasanya menjadi sumber motivasi belajar. Hal ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemampuan belajar seseorang. Selain itu, Suryani dan Mulyaningsih (2016: 606), berpendapat bahwa motivasi adalah dorongan yang memberdayakan siswa untuk bertindak atau menyelesaikan sesuatu dengan kesungguhan.

Selain itu seperti yang diungkapkan Asparinda (2015:12), karena seseorang yang kurang motivasi tidak mungkin melakukan kegiatan belajar, maka diperlukan motivasi untuk memperoleh pengalaman. Hal ini menunjukkan yang menjamin berlangsungnya kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai yaitu motivasi belajar.

Menurut pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dipicu oleh suatu dorongan yang bersifat internal maupun eksternal dalam dirinya. Oleh karena itu, motivasi sangat penting dalam pembelajaran.

2.1.1.2 Indikator Motivasi Belajar

Kegiatan belajar memerlukan motivasi siswa. Motivasi setiap siswa berbeda-beda. Sardiman (2018:83) mengemukakan ciri-ciri indikator dari motivasi belajar: 1) Menyelesaikan tugas tepat waktu. 2) Berusaha menghadapi kesulitan. 3) Menunjukkan minat pada isu-isu yang berbeda. 4) Sangat menikmati bekerja sendiri. 5) Siap bekerja secara mandiri dan memanfaatkan waktu dengan baik. 6) Bersedia mempertahankan sudut pandangnya. 7) Menghargai penemuan dan penyelesaian pertanyaan.

Berikut ciri-ciri indikator motivasi belajar menurut Nasrah dan Muafiah (2020:209): 1) keinginan untuk mencapai kemajuan; 2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; (3) adanya keinginan dan harapan terhadap apa yang akan datang; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) terdapat kegiatan pembelajaran yang menarik; (6) lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Menurut Sabela (2023:12) motivasi belajar juga dapat diketahui melalui indikator motivasi belajar, yaitu:

1) Perhatian dan minat siswa dalam belajar

Perhatian dan minat siswa memegang peranan penting karena penyampaian materi tidak akan berjalan sesuai harapan tanpa adanya perhatian dan minat siswa dalam belajar. Siswa dianggap penuh perhatian dan tertarik belajar apabila memperhatikan penjelasan guru, mencatat informasi penting, tetap tenang dan fokus, serta tidak mengganggu pada saat pembelajaran.

2) Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sangatlah

penting, karena mencerminkan semangat dan kegairahan siswa dalam belajar. Siswa seharusnya bersemangat dalam mengerjakan tugas mereka dengan asumsi setiap kali mereka diberi tugas, mereka segera menyelesaikannya, fokus mengerjakan tugas yang diberikan, dan siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas tersebut.

3) Tanggung jawab pada tugas

Dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, seorang siswa pasti mempunyai suatu kewajiban. Siswa bertanggung jawab atas tugas yang diberikan dan menyelesaikan tugasnya tepat waktu, siswa bertanya kepada guru jika menemui kesulitan, dan tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya, maka mereka bertanggung jawab atas pekerjaannya sendiri.

4) Responsivitas terhadap stimulus yang diberikan

Jika seorang guru memberikan stimulus yang menimbulkan respons dari siswa, maka interaksi antara guru dan siswa dapat terjadi selama proses pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa merespons dengan menjawab pertanyaan, dan siswa mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh guru, maka interaksi antara guru dan siswa terlihat jelas.

5) Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

Siswa akan mengerjakan sesuai arahan guru jika termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya dengan gembira. Hal yang dapat diamati dari anak yang merasa senang adalah mereka terlihat menikmati tugas yang diberikan oleh guru dan tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang selalu termotivasi untuk belajar secara aktif, ikut serta dalam kegiatan belajar, melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-

sungguh, mempunyai semangat, kesenangan, tanggung jawab, dan adanya timbal balik dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.1.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah gambaran dari lingkungan belajar, termasuk praktik pengajaran. Menurut Joyce, Weil, dan Caloun Model pembelajaran menjelaskan pendekatan yang akan diambil meliputi tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah suatu pola sistematis atau prosedur yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat merupakan bagian dari suatu model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu struktur rasional yang menjelaskan bagaimana menyusun prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kemampuan belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam merencanakan kegiatan belajar dengan tujuan agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti urutan yang jelas, karena siswa diharapkan dapat memanfaatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, melatih kekompakkan, dan bekerja sama dalam kelompok, maka model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu susunan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, antara lain menunjukkan tujuan, tahapan pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar dan

ruang belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan bagi perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, dan tingkat kapasitas atau kemampuan siswa.

Model pembelajaran menurut Rohmah (2021: 44), yaitu suatu titik dimana seorang guru secara tegas menyajikan suatu tindakan yang direncanakan secara eksplisit dengan sistem untuk mencapai kemampuan siswa dengan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dari awal hingga akhir. Model pembelajaran adalah kerangka penentu yang mewujudkan strategi pengembangan yang mempunyai tujuan dan mencapai tujuan pembelajaran yang jelas, menjelaskan bagaimana membentuk anak untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu struktur rasional yang menggambarkan keseluruhan proses pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh definisi di atas. Disajikan secara eksplisit oleh seorang guru dengan bantuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan melalui berbagai metode, strategi, dan prosedur pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perkembangan praktik pembelajaran dan pembelajaran yang hendaknya dapat dilaksanakan secara berurutan, baik, menarik, dan jelas. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, guru harus memahami dan memilih model pembelajaran.

Menurut Rohmah (2021:44), ada beberapa hal yang menjadi perhatian guru dalam memilih model pembelajaran di kelas, antara lain: 1) Tujuan menentukan bagaimana model tersebut akan dilaksanakan. 2) Jenis materi pembelajaran yang

akan diberikan. 3) Fasilitas yang dapat mendukung model pembelajaran yang akan digunakan. 4) Kondisi pembelajaran. 5) Ketersediaan alokasi waktu.

Semua hal di atas harus dipertimbangkan oleh guru ketika memilih model pembelajaran mana yang akan digunakan. Model pembelajaran yang dipilih mempunyai peluang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara umum dengan memusatkan perhatian pada semua faktor tersebut.

2.1.1.4 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran kooperatif merupakan model yang berpusat pada siswa dalam pengajaran dan pembelajaran didalam kelas secara berkelompok. Model pembelajaran TGT merupakan model kooperatif yang melibatkan aktivitas semua siswa dalam pembelajaran tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa menjadi tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta mudah diterapkan. Model TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar dengan santai disamping menumbuhkan kerja sama, persaingan sehat, tanggung jawab, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan terbuka kepada teman atau siswa lain dalam kelompoknya untuk saling membantu dan menghindari kesalahan dalam permainan, maka pengalaman yang tercipta adalah memanfaatkan permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi. Dalam satu kelompok misalnya, berisikan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda akan memiliki peluang bagus untuk berhasil dalam sebuah permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam tim yang beranggotakan empat sampai enam siswa dengan tingkat penguasaan materi pelajaran yang berbeda-beda. Tim bermain secara acak, antar kelompok mengumpulkan nilai tambahan, yang kemudian digunakan untuk menentukan poin tim mereka. Tim yang mendapat poin terbanyak pada akhirnya akan diberi penghargaan (Fauziyah dan Anugraheni, 2020). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dalam kelompok kecil mendapatkan materi dengan cara berkompetisi secara edukatif.

2.1.1.5 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Amalia (2022), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sintaksis:

1) Penyajian informasi

Guru memberikan informasi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyajikan penjelasan materi, tujuan pembelajaran, dan tugas siswa dalam bentuk ceramah. Siswa diharapkan fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru.

2) Mengorganisasikan siswa menjadi kelompok kecil

Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang yang ditunjukkan oleh tingkat kapasitas siswa. Kelompok yang terbentuk memusatkan perhatian pada lembar kerja yang diberikan oleh guru.

3) *Tournament*

Permainan ini dimainkan dalam sebuah kompetisi di mana siswa bersaing untuk mengumpulkan poin melalui permainan.

4) Memberikan penghargaan

Guru dan siswa telah melakukan *tournament*, sehingga guru dapat memilih kelompok yang memenangkan *tournament* tersebut. Selama *tournament*, guru memberikan penghargaan dan motivasi kepada kelompok yang tidak memenangkan permainan dan mengumumkan tim pemenang.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Rusman (2016:225) sebagai berikut:

1. *Presentasi Kelas*

Guru mengirimkan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, mengkomunikasikan kemampuan yang harus dicapai, mendorong siswa untuk belajar.

2. *Teams*

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang berbeda-beda.

3. *Games*

Guru mengarahkan siswa untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan permainan.

4. *Tournament*

Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan penilaian untuk menentukan hasil belajar siswa.

5. *Rekondisi Tim*

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang dicapai.

2.1.1.6 Ciri-ciri Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri adapun sebagai berikut:

1) Siswa bekerja di dalam kelompok

Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang individunya heterogen dalam hal prestasi atau kemampuannya, jenis kelamin dan identitas yang berbeda. Dalam kelompok tersebut terdapat heterogenitas, maka siswa yang mempunyai kemampuan lebih diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa yang memiliki kemampuan lebih kecil untuk menguasai materi.

2) *Games tournament*

Masing-masing kelompok akan bersaing dengan kelompok lain dalam *games* atau permainan. Di setiap kelompok yang bersaing, ada siswa yang mewakili dalam permainan *tournament* untuk menang dan mengumpulkan poin di meja *tournament*.

3) Penghargaan Kelompok

Setelah permainan *tournament* selesai dan poin yang diperoleh ditentukan, maka tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapat apresiasi.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat penyajian dalam kelas atau menyajikan materi yang berpusat pada materi yang dibahas saja. Para siswa kemudian dibagi menjadi empat hingga lima kelompok berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, suku, dan agama. Pengelompokan ini dimaksudkan untuk menunjukkan kepada siswa bagaimana menyelesaikan tugas bersama-sama. Kemudian, nilai atau skor keseluruhan yang diterima masing-masing kelompok dievaluasi. Lalu, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

2.1.1.7 Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Doantara Yasa, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari tahapan sebagai berikut: persiapan, pembelajaran, *games tournament*, dan pemberian penghargaan kelompok:

1. Persiapan

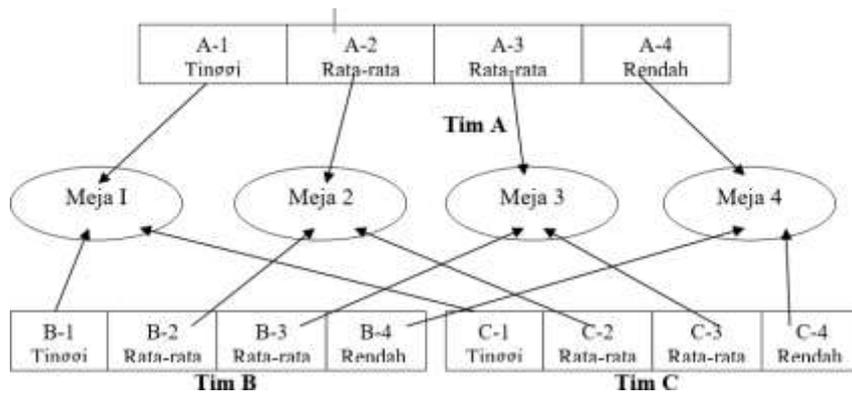
Persiapan yang dimaksud dalam pembelajaran, seorang guru harus siap untuk menunjukkan materi dan memilih siswa ke dalam kelompok yang heterogen, kemudian mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi pada kelompok yang telah ditentukan agar mereka bekerjasama dan tidak pasif dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar antusias belajar pada awal tahap pembelajaran. Materi pelajaran kemudian disampaikan oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan tim atau kelompok yang beragam yang terdiri dari empat hingga enam orang. Fungsi dari pembagian kelompok adalah agar semua anak yang berkumpul dapat mempelajari, berdiskusi terkait materi yang telah disampaikan oleh guru serta membantu teman yang belum memahami materi.

3. *Games Tournament*

Games tournament terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana dan bernomor yang dirancang untuk menilai pemahaman siswa terhadap informasi yang disajikan atau diperoleh selama belajar kelompok. Kompetisi disini menggunakan pembagian meja kompetisi. Terlebih lagi, selama kompetisi, pertanyaan akan dibaca dengan teliti dan siswa dalam kelompok tersebut akan menjawab. Siswa yang menjawab akurat akan mendapat nilai.



Gambar 2.1 Model *Teams Games Tournament*

4. Penghargaan kelompok

Setelah kompetisi selesai dan kelompok mendapatkan poin masing-masing.

Kelompok yang mendapat nilai tertinggi, maka diberikan apresiasi.

2.1.1.8 Kelebihan dan Kelemahan Model TGT

1. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):
 - 1) Siswa pada kelas kooperatif bebas berinteraksi dan menyuarakan pendapatnya.
 - 2) Siswa akan lebih percaya diri.
 - 3) Perilaku siswa yang mengganggu siswa lain berkurang.
 - 4) Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.
 - 5) Siswa yang pemahamannya meningkat dapat memahami materi pembelajaran.
 - 6) Menumbuhkan toleransi antar siswa dan siswa serta siswa dan guru, memperluas kebaikan budi, dan memperluas daya tanggap.
 - 7) Suasana belajar di kelas menjadi bergairah dan tidak melelahkan karena adanya partisipasi antar siswa dalam menjalin hubungan belajar.

2. Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):
 - 1) Kurangnya waktu untuk proses pembelajaran.
 - 2) Sering terjadi dalam aktivitas pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dan menyuarakan pendapatnya.
 - 3) Jika guru tidak mampu mengendalikan kelas, dapat terjadi kekacauan.

Dari uraian di atas terlihat bahwa model pembelajaran TGT mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari model ini adalah bahwa model ini berguna untuk mengembangkan pembelajaran, sedangkan kelemahan dari model ini mungkin dibatasi sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai keinginan.

2.1.1.9 Media pembelajaran

Hamid dkk. menyatakan bahwa (2020:4) Media pembelajaran adalah alat, teknik, dan metode berkomunikasi antara siswa dan guru untuk meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 174). Media pembelajaran adalah perangkat, bahan atau segala sumber daya yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, baik dalam struktur fisik maupun piranti lunak (Purba et al., 2021:72).

Menurut pendapat para ahli mengenai pengertian media pembelajaran di atas, dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengkomunikasikan informasi, gagasan, dan diskusi dalam bentuk tulisan dan visual dengan menggunakan berbagai alat, baik berbentuk fisik dan perangkat lunak untuk membantu guru dan siswa dalam mempermudah proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran selain sebagai alat untuk belajar juga berfungsi sebagai sumber wawasan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam

proses pembelajaran, sehingga lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan.

2.1.1.10 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hasan, dkk (2021:35) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam pekerjaannya. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.
2. Membantu siswa. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat, dapat membantu dalam mempercepat pemahaman siswa dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
3. Meningkatkan metode pengajaran dan pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang cocok dan berhasil akan semakin mengembangkan hasil belajar karena pemanfaatan media pembelajaran dengan baik sesuai kebutuhan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Pagarra dkk (2022:16-18) kedudukan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa mempunyai fungsi yang berbeda-beda, antara lain:

1. Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Khusus bagi siswa sekolah dasar, media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat menjadi fokus perhatian siswa. Apalagi jika media pembelajarannya menarik, interaktif, dan mengenalkan informasi baru.

2. Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa

Tanggapan siswa ketika memberikan sesuatu yang biasa akan sama. Lain

halnya, apabila guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dibandingkan dalam buku. Misalnya saja gambar yang lebih menarik dari segi *tone* dan aspeknya. Apalagi jika diperkenalkan dalam format video dan suara yang sesuai. Sehingga, perasaan dan motivasi siswa terhadap sesuatu (untuk situasi ini materi pembelajaran) dapat terstimulasi secara efektif. Siswa akan terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik dengan cara ini. Guru yang memasukkan media pembelajaran dalam kegiatan kelas untuk belajar mengajar juga dapat meningkatkan suasana kelas. Salah satu alasannya adalah karena media pembelajaran mempunyai kemampuan yang cukup besar, khususnya sebagai pembangkit motivasi belajar. Jika guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang tepat di kelasnya, maka siswa akan termotivasi untuk belajar.

3. Pengorganisasi Materi

Pembelajaran media visual yang banyak disusun dan dilengkapi dengan tabel, bagan, diagram dan diagram dapat membantu siswa dalam menyusun materi pembelajaran dengan lebih mudah. Siswa akan lebih mudah mengingat informasi dan memahaminya jika materi yang disajikan disusun dengan cara yang menarik.

4. Penyama Persepsi

Banyak sekali ide-ide dinamis yang perlu dipelajari oleh siswa di kelas, terutama siswa sekolah dasar yang memperoleh pengetahuan penting tentang hal-hal baru. Cara yang paling mudah untuk memperkenalkan sesuatu yang unik adalah dengan membantu mereka mewujudkannya melalui media pembelajaran. Siswa akan mempunyai persepsi yang sama terhadap hal-hal yang konkrit, sedangkan jika dikomunikasikan secara abstrak secara lisan maka mereka akan mempunyai persepsi yang berbeda-beda.

5. Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak termotivasi untuk ikut maju sehingga seringkali menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Siswa akan memberikan reaksi positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran mendorong siswa untuk terlibat secara efektif dalam memahami pentingnya pembelajaran. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menemukan sendiri isinya sebelum guru mengkonfirmasi atau memberitahukannya, meskipun dengan perencanaan dan pelaksanaan yang efektif.

Gambaran ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam perkembangan zaman karena kemampuan dan manfaatnya tidak hanya berfungsi dan bekerja pada sifat kemajuan namun juga mengurangi kendala ruang, waktu dan indera manusia.

2.1.1.11 Media Permainan Monopoli

1. Pengertian Media Monopoli

Menurut Ulfaeni (2018), media permainan berupa papan permainan yang dilengkapi dengan beberapa alat tambahan seperti dadu, bidak, dan kartu permainan. Rahim (2018) mengatakan bahwa media permainan monopoli adalah salah satu jenis media permainan yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk mencari solusi dari permasalahan yang sudah ada. Hal ini juga menambah terbentuknya kegiatan pembelajaran yang menarik dan menambah terciptanya suasana belajar yang ceria, energik dan santai. Satu set

permainan monopoli yang terdiri dari petunjuk, papan monopoli, kartu soal, kartu bonus, dan kartu peluang yang terbuat dari kertas *flash*, dadu plastik, dan bidak yang terbuat dari plastik merupakan media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Media monopoli direncanakan dalam dua cara. Media yang memiliki pertanyaan dan informasi yang akan membantu siswa memahami Indonesiaku Kaya Budaya dengan lebih baik. Sementara itu, dalam hal yang dimuat di atas, terdapat gambaran keberagaman sosial Indonesia. Soal-soal pada kartu permainan monopoli ini bertumpu pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kotak soal berisi pertanyaan seputar materi Indonesiaku Kaya Budaya. Untuk kotak hadiah berisi bonus dan kesempatan. Kotak permulaan permainan adalah kotak *start*. Untuk media monopoli, kotak pergi ke mana saja dan kotak pengambilalihan sebagai kotak pelengkap. Dalam permainan monopoli ini pemenang ditentukan dengan melihat siswa yang memperoleh poin terbanyak. Poin diperoleh dengan menjawab pertanyaan dan menambahkan poin ke dana umum dan kartu peluang sesuai dengan instruksi. Selain berfokus pada keberuntungan, permainan monopoli yang mengesankan ini lebih menekankan pada kecepatan dan ketepatan setiap siswa dalam menjawab pertanyaan dari media monopoli. Oleh karena itu, siswa akan terus berusaha cepat dan tepat untuk mendapatkan poin sebanyak yang diharapkan. Motivasi siswa dapat meningkat karena adanya suatu penghargaan bagi setiap siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan akurat (Zafitri, 2019).

2. Keunggulan Media Monopoli

Menurut Ulfaeni (2018) menekankan keunggulan media monopoli bagi

pembelajaran:

- 1) Pembelajaran permainan monopoli berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dirancang dengan baik dan menarik.
 - 2) Membuat belajar sambil bermain menjadi lebih menyenangkan.
 - 3) Media monopoli merupakan media visual yang tidak perlu digunakan dikelas dan dapat digunakan dimana saja.
 - 4) Bermain Monopoli itu sederhana.
 - 5) Desain dan warna permainan monopoli yang menarik membuat siswa tidak cepat bosan.
 - 6) Media monopoli tidak sulit untuk disimpan dan tidak memerlukan ruang yang besar untuk menyimpannya.
 - 7) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa.
3. Kekurangan Media Monopoli
- 1) Media monopoli pada umumnya akan menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak menutup kemungkinan siswa memperoleh kesan yang tidak dapat diterima.
 - 2) Permainan hanya melibatkan beberapa siswa (minimal 3 orang).
 - 3) Untuk memainkannya diperlukan meja/tempat/lantai yang rata.

2.1.1.12 Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Dalam kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS disatupadukan ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS) dengan harapan agar anak benar-benar mau menghadapi lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Fiteriani (2017:5), IPA merupakan mata pelajaran

yang menuntut siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari melalui berpikir kritis dan analitis. Proses pembelajaran IPA nyatanya dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPA itu sendiri dan menjadikan proses belajar lebih bermakna dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Putri dan Ningrum (2020:177-186), mata Pelajaran IPS lebih menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengatasi permasalahan, baik masalah yang terdapat pada lingkup sendiri hingga permasalahan yang sangat kompleks. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran tersebut diajarkan sekaligus (komprehensif), yang terpisah hanya penilaiannya saja. Dalam kurikulum paradigma yang baru, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial diajarkan secara bersamaan di sekolah dasar kelas tinggi sebagai mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Dalam kurikulum merdeka, IPA dan IPS disatukan dalam satu mata pelajaran yaitu IPAS (Widyastuti, 2022:202).

2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Siswa dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan profil pelajar pancasila dengan fokus pada IPAS.

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Mempunyai tugas yang mempunyai dampak praktis dalam memelihara, menjaga, mengawasi lingkungan bersama, memeriksa kekayaan alam dan lingkungan secara hati-hati;

- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri sehingga benar-benar dapat mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan permasalahan;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Mengenali syarat-syarat yang diperlukan bagi peserta didik untuk menjadi anggota komunitas dan masyarakat lokal, serta pentingnya menjadi anggota komunitas dan dunia, sehingga mereka dapat membantu dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan tempat tinggalnya;
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik IPAS

- 1) Memiliki sifat dinamis. Ilmu itu perlu dipelajari karena sering mengalami perubahan.
- 2) Strategi yang lebih komprehensif. Pentingnya untuk memanfaatkan sudut pandang yang luas terkait dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh informasi baru.

4. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Setiap Fase

a. Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada tahap B, siswa menentukan bagaimana pengetahuan yang baru diperolehnya berhubungan satu sama lain dan bagaimana konsep- konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial berhubungan satu sama lain dalam

kehidupan sehari-hari. Dengan mengatasi kendala sehari-hari, siswa menunjukkan penguasaannya terhadap materi yang dipelajari. Kemudian, siswa mengajukan pemikiran/alasan, melakukan ujian/pemeriksaan/tes, menyampaikan, menyelesaikan, merefleksikan, menerapkan dan melingkari kembali siklus permintaan yang telah diselesaikannya.

2.1.1.13 Hubungan antara Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Motivasi Belajar

Hariyanto (2019:22) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah suatu struktur atau model pembelajaran yang mudah dilakukan, mencakup persiapan bagi semua siswa tanpa memerlukan perbedaan status, memuat kewajiban siswa sebagai tutor sebaya dan berisi permainan dan bagian pendukung. Oktiani (2017: 216-232) menggambarkan motivasi sebagai suatu kekuatan atau faktor yang ada dalam diri individu, yang membimbing, memfasilitasi dan memilih bagaimana bertindak.

Berdasarkan pengertian yang ada di atas, ada anggapan bahwa TGT dapat memberikan siswa kesempatan berharga untuk mencari bantuan dari teman. Mereka mengembangkan kepercayaan dan keyakinan pada tim asal, yang memberi mereka kesempatan untuk bersaing dengan percaya diri. Dengan begitu, siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasilnya bagus.

2.1.2 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Matrix Penelitian Relevan

NO	Nama	Judul	Tahun	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Theresia Dwi Korayanti	“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	2023	PTK	Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mancasan kecamatan Gamping khususnya pada materi	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama	Sedangkan perbedaan terletak pada variabel Y yaitu dimana peneliti ingin

		<i>Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta</i>			sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kegiatan ekonomi. Prestasi belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I sebanyak 16 siswa (61,53%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 23 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 88,46%. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai prestasi sebesar 26,93%.	menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> di kelas IV serta mata pelajaran IPS.	meningkatkan motivasi, sedangkan penelitian ini lebih ke prestasi belajar.
2	Ristiowati	“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”	2014	PTK	Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, pengamatan pada pelaksanaan penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata aktivitas guru pada siklus I 86,25%, dan pada siklus II sebesar 92,50%, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 84,03% menjadi 91,66% pada siklus II. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70% dan pada siklus II mencapai 90% siswa tuntas belajar.	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> di kelas IV serta mata pelajaran IPS	Sedangkan perbedaan terletak pada variabel Y yaitu dimana peneliti ingin meningkatkan motivasi, sedangkan penelitian ini lebih ke hasil belajar
3	Luqman R. M., dkk.	“Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> di SD Negeri Margorejo 01 Pati”	2023	Kualitatif (Naratif)	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan keterampilan guru, hasil belajar dari siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi kebebasan berorganisasi. Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pertandingan antar tim, yang kemudian ditentukan pemenangnya. Setelah pemenang ditentukan, hadiah akan diberikan kepada kelompok yang berpartisipasi secara jujur, adil dan akurat dalam kontes. Ajaran ini sangat efektif diterapkan di kelas bawah dan atas.	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan serta yaitu peneliti menggunakan metode PTK dan variabel Y yaitu motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif
4	Selfi Melindawati	“Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah	2021	Kuantitatif (eksperimen)	Pada kelas eksperimen rata-rata nilai yaitu 66,03 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai yaitu 59,83. Dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 2,010$ dan $t_{Tabel} + 1,671$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) dimana $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($12,85 > 2,010$) sehingga	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu peneliti menggunakan metode PTK sementara

		Dasar”			dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang.	kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan mata pelajaran IPS	penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Selain itu juga terletak pada masing-masing variabel Y nya.
5	N.L. Rahayuni, dkk.	“Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”	2020	Kuantitatif (eksperimen)	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV.	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu peneliti menggunakan metode PTK sementara penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Selain itu juga terletak pada mata pelajaran yang digunakan.
6.	Kurniawan, Dimas Afif	Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	2020		Penelitian ini adalah penelitian meta analisis yang bersifat analisis artikel yang menggunakan beberapa hasil penelitian dari beberapa artikel sebagai sumber data yang akan diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah meta analisis, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa peningkatan minat belajar melalui hasil belajar siswa.	Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu peneliti menggunakan metode PTK sementara penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Selain itu juga pada variabel Y yaitu dimana peneliti ingin meningkatkan motivasi, sedangkan penelitian ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

2.2 Kerangka Berpikir

Pada kenyataan di sekolah, ceramah sederhana merupakan metode yang sering digunakan oleh para pendidik saat mengajar karena dianggap lebih mudah untuk diterapkan. Penggunaan metode ceramah ini menjadikan pembelajaran didominasi oleh pendidik karena kegiatan pembelajaran terfokus pada pendidik. Pembelajaran secara umum akan bersifat satu arah, membosankan dan tidak melibatkan siswa. Selain itu, siswa juga terkadang bermain atau mengobrol dengan temannya, sehingga terkesan mengalihkan perhatian mereka dari apa yang ingin disampaikan guru di depan kelas melalui kegiatan pembelajaran seperti ini.

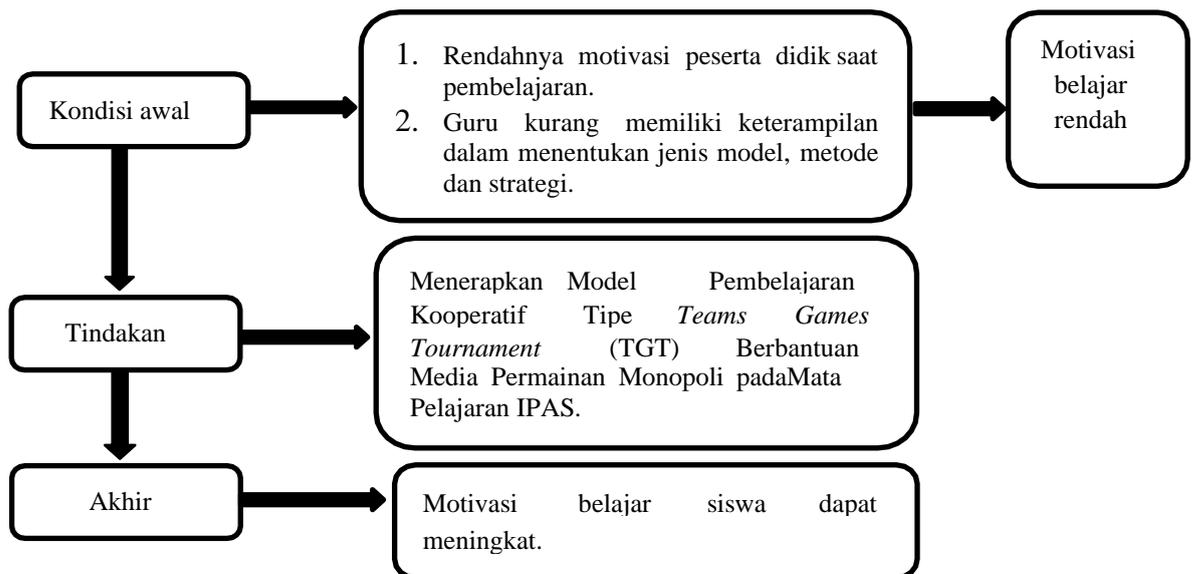
Hal ini berdampak pada pembelajaran abad 21 di Indonesia saat ini. Salah satu permasalahan yang sangat berkaitan dengan dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Pendidik belum melihat lebih jauh untuk penggunaan model dan teknik pembelajaran yang lebih bervariasi. Padahal, salah satu ciri guru abad 21 adalah guru dituntut lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Syahputra mengungkapkan (2018: 1281), yang menyatakan, “Tuntutan pembelajaran pada abad 21 mengharapakan para pendidik untuk berupaya menciptakan model-model pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan peserta didik.” Trianto dalam Putri (2018:100) berpendapat bahwa “Permasalahan pokok dalam pembelajaran di sekolah-sekolah saat ini adalah rendahnya daya serap siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.”

Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya variasi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi tidak aktif dan bersemangat untuk fokus pada pembelajaran. Mereka pada akhirnya kurang motivasi untuk belajar karena mereka tidak dapat melihat apa yang mereka pelajari.

Oleh karena itu, pendidik diharapkan lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menyesuaikan teknik mengajarnya dengan karakteristik dan gaya belajar siswanya. Sehingga siswa mengalami pembelajaran yang memberikan kegembiraan dan lebih semangat dalam belajar dan membuat pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa tidak cepat lupa dengan apa yang telah dipaparkan oleh guru. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk membuat siswa agar terlibat secara aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, yang nantinya akan membuat motivasi belajar mencapai nilai minimum atau lebih, seperti halnya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran bermanfaat yang diciptakan untuk melibatkan siswa dalam belajar dan menangkap materi dengan cara bermain dan berkompetisi, yang ditulis Siregar dalam jurnalnya (2018:227). “Kegiatan siswa dengan model TGT memungkinkan siswa untuk belajar lebih leluasa sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang kuat, dan keterlibatan belajar,” tulis Gayatri dalam Suardin dan Andriani (2021:229-230). Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan siswa lebih bersemangat dan berkonsentrasi untuk meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan gagasan yang dipaparkan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam peta konsep:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

2.3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 003/IX Senaung.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 003/IX Senaung, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas IV SDN 003/IX Senaung.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari - Februari tahun ajaran 2023/2024. Dalam waktu tersebut peneliti telah melakukan observasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu wali kelas IV dan siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Jumlah siswa kelas IV yaitu 25 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 11 dan siswa perempuan berjumlah 14 orang.

3.3 Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah guru dan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, serta data-data penunjang yang diperoleh dari dokumen-dokumen baik berbentuk tulisan, video, ataupun gambar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk pengumpulan data mengenai hal-hal yang diteliti dengan cara mengamati setiap peristiwa yang sedang berlangsung. Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli oleh guru pada mata pelajaran IPAS kelas IV diamati melalui kegiatan observasi, begitu juga dengan peningkatan motivasi siswa yang ditimbulkan oleh model tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar/pedoman observasi yang sebelumnya telah disusun.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kesesuaian Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya		
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran		
3	Guru memberikan motivasi		
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen		
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>		
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa		
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai		
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab		
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari		
10	Guru menutup pembelajaran		
Jumlah			

Sumber: dimodifikasi dari teori Rusman (2016:225)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi		Aspek Pengamatan
Perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.	1.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
	2.	Siswa mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan.
	3.	Siswa fokus, tenang, dan tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung.

Indikator Motivasi		Aspek Pengamatan
Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	1.	Setiap diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.
	2.	Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru.
	3.	Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas.
Tanggung jawab pada tugas.	1.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
	2.	Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.
	3.	Siswa tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya.
Responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan.	1.	Siswa merespon setiap guru mengajukan pertanyaan.
	2.	Siswa melaksanakan setiap instruksi yang diberikan guru.
Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1.	Siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru.
	2.	Siswa tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan.

Sumber : dimodifikasi dari Sabela (2023:12)

3.4.2 Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara penanya dan narasumber adalah wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV sebagai narasumber atas informasi sebelum melakukan penelitian maupun setelah melakukan penelitian untuk memperkuat data hasil temuan peneliti terhadap siswa.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian proses yang didalamnya terdapat dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Penilaian data kuantitatif menggunakan teknik *rate* dimana data berupa angka-angka yang diperoleh melalui hasil pemberian skor pada lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli serta lembar observasi motivasi siswa. Lembar observasi tersebut menggunakan skala *Guttman*, dengan skor 1 atau 0 diberikan pada setiap bagian yang diamati. Jika langkah pembelajaran dilaksanakan mendapatkan skor 1 dan jika tidak terdapat dalam proses pembelajaran

mendapatkan skor 0. Setelah mendapatkan skor untuk setiap penanda, kemudian cari skor umum dari penanda tersebut yang kemudian diubah menjadi skala persentase. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan persentase lembar observasi sesuai dengan Aqib (2019:41):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan

f : Jumlah Skor yang didapat

n : Jumlah Skor Maksimum

Data kuantitatif dianalisis dengan mempertimbangkan hasil numerik yang diperoleh dari lembar observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli dalam skala persentase. Data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil tersebut disusun peneliti menjadi sebuah kalimat atau deskripsi untuk memberikan gambaran tentang kondisi siswa selama proses pembelajaran. Proses penerapan model dan tingkat motivasi siswa menjadi fokus utama data yang diolah.

3.6 Indikator Kinerja Penelitian

Dalam PTK, peneliti menetapkan indikator kinerja untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian, maka peneliti memiliki acuan. Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini akan dilihat dari (a) Indikator penerapan model dan (b) Indikator motivasi belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dilihat dari indikator penerapan model dan indikator motivasi belajar siswa mencapai persentase rata-rata $\geq 70\%$ kategori (Baik).

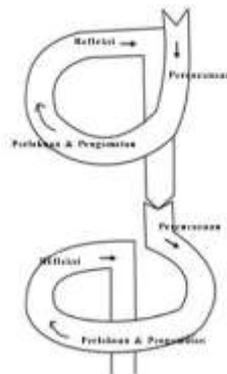
Tabel 3.3 Kriteria hasil observasi aktivitas guru dalam kesesuaian penggunaan model pembelajaran dan observasi motivasi peserta didik

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Sumber: modifikasi dari Sabela (2019:47)

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian Tindakan kelas yang mempunyai dua siklus. Ada empat tahapan dalam setiap siklus: merencanakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan merefleksikan. Pelaksanaan tindakan akan dihentikan apabila tindakan mencapai indikator keberhasilan pada setiap siklusnya.



Gambar 3.1 Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

3.7.1 Perencanaan

Tahap perencanaan kegiatan meliputi (1) mencari tahu materi atau topik pembelajaran, (2) membuat rencana pembelajaran berdasarkan apa yang dilakukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan (3) menyiapkan media permainan monopoli, (4) papan monopoli, kartu soal, kartu bonus dan kartu kesempatan yang terbuat dari kertas kilat, dadu dan bidak yang terbuat plastik serta petunjuk cara memainkannya, (5) menyusun lembar observasi guru untuk melihat bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS, (6) membuat lembar observasi motivasi belajar siswa untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

3.7.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya untuk perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman dengan rencana tindakan. Tindakan dan pengamatan, dalam model *Kemmis and Taggart* tahap tindakan dan pengamatan dilakukan dalam waktu bersamaan. Artinya, guru atau peneliti melakukan tindakan, maka guru atau peneliti langsung melakukan pengamatan secara bersamaan. Kurangnya motivasi siswa selama pembelajaran diidentifikasi sebagai masalah. Hal ini karena konsep pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang sulit, siswa juga tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang membosankan dan membuat jenuh. Selain itu, guru belum memperhatikan karakteristik siswanya yang masih menyukai belajar sambil bermain pada usia kelas IV. Sehingga dalam mengatasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran tahap ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Setelah dilakukan tindakan dan pengamatan atau observasi, maka hasilnya langsung dianalisis untuk melihat dan menganalisis sejauh mana peningkatan dan perbaikan permasalahan terkait motivasi belajar siswa di kelas IV dengan tindakan yang dipilih, dan tentu saja hasil analisis ini menjadi bahan refleksi diri bagi guru.

3.7.3 Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu pengamatan proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS dan mengamati tingkat motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan lembar observasi, peneliti mencatat pengamatan yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar.

3.7.4 Refleksi

Tahap refleksi selesai setelah dilakukan kegiatan pembelajaran yang dilihat oleh peneliti. Tujuan refleksi adalah mendiskusikan temuan pemantauan proses kegiatan pembelajaran melalui observasi. Latihan refleksi membicarakan manfaat dan hambatan dari siklus yang telah diselesaikan. Peneliti dan guru akan menjadikan manfaat pembelajaran siklus pertama sebagai acuan untuk siklus berikutnya, dan selebihnya permasalahan serta solusinya akan dibahas sehingga peneliti dan guru dapat memilih peningkatan pembelajaran sebagai bahan untuk menciptakan kegiatan pada siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 003/IX Senaung, Muaro Jambi yang terletak di Jl. Lintas Timur Desa Senaung, Kab. Muaro Jambi. SDN 003/IX Senaung ini mengawali perjalanannya pada tahun 1942. Pada saat ini SDN 003/IX Senaung memakai panduan kurikulum merdeka belajar. SDN 003/IX Senaung dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama Hasan Basri ditangani oleh seorang operator yang bernama Maria Ulpa. Proses pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 003/IX Senaung. Disekolah ini terdiri dari 12 rombongan belajar dari kelas I hingga kelas VI. Jumlah tenaga pendidik di SDN 003/IX Senaung ini adalah 15 orang dengan rincian 15 orang tenaga pendidik berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan TU (2) penjaga pustaka (1) satpam (1) pelayan (1).

Adapun Visi dan Misi dari SDN 003/IX Senaung adalah sebagai berikut :

Visi:

“Imtaq, Kompetitif, Berkarakter, Berbudaya”

Misi:

- (1) Melaksanakan kegiatan keagamaan
- (2) Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
- (3) Bersaing kejenjang yang lebih tinggi
- (4) Mentaati peraturan sekolah
- (5) Sportif dalam perilaku kegiatan sehari-hari
- (6) Membudayakan sekolah cinta lingkungan.

4.2 Deskripsi Temuan Penelitian

4.2.1 Implementasi Tindakan Siklus I

4.2.1.1 Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam pelaksanaan tindakan tentunya diperlukan beberapa persiapan diantaranya yaitu modul ajar, media permainan monopoli, serta lembar kegiatan pengamatan guru dan siswa. Untuk modul ajar dan media permainan monopoli disini peneliti menyesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari. Peneliti dan guru kelas bekerja sama dalam mengkondisikan keadaan kelas agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

4.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pelaksanaan masing-masing pertemuan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Siklus I Pertemuan I

Pertemuan I siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2024 yang beralokasi waktu 2×35 menit.

a. Kegiatan awal (penyajian kelas)

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian, guru mengajak siswa untuk membaca senyap buku bacaan yang telah dibagikan. Selanjutnya, guru menjelaskan BAB 6 Indonesia Kaya Budaya materi "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku". Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar serta mengenalkan media permainan monopoli kepada siswa.

b. Pembentukan kelompok (tim)

Setelah itu guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 kelompok dengan masing-masing jumlah setiap kelompok yaitu 5 orang dan menentukan perwakilan kelompok untuk maju ke depan. Siswa diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang telah dipelajari agar bisa menjawab pertanyaan yang ada pada media permainan monopoli.

c. *Games Tournament* dengan Media Monopoli

Games Tournament yang diberikan yaitu monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur materi pembelajaran IPAS. Sebelum memulai *tournament* peneliti terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam kelompok tersebut ke dalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa ke dalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* ditempati oleh perwakilan setiap kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, peneliti membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- (2) Media monopoli diberikan di meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dalam permainan tersebut.
- (3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- (4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.

- (5) Di setiap petak permainan monopoli ada warna oren dan hijau di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menulisnya di lembar jawab yang telah diberikan.
- (7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di steker.
- (8) Pemain akan mendapatkan uang monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.
- (9) Setelah waktu *tournament* habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang didapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).

d. Penghargaan kelompok

Setelah itu, guru memberikan penghargaan berupa poin kepada anggota kelompok yang bisa menjawab pertanyaan. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin mendapat julukan “*Super Team*”.

Pada kegiatan penutup pertemuan pertama siklus I dilakukan dengan guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan berdo’a kemudian mengucapkan salam.

2. Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2024 yang beralokasi waktu 2×35 menit.

a. Kegiatan awal (penyajian kelas)

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menjelaskan materi tentang "Kekayaan Budaya Indonesia".

b. Pembentukan kelompok

Pada kegiatan berdiskusi guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 kelompok dengan masing-masing jumlah setiap kelompok yaitu 5 orang dan menentukan perwakilan kelompok untuk maju ke depan. Siswa diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang telah dipelajari agar bisa menjawab pertanyaan yang ada pada media monopoli, kemudian guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan. Setelah itu, peneliti menjelaskan kepada siswa tata cara dan aturan dalam permainan monopoli.

c. *Games Tournament* dengan Media Monopoli

Games Tournament yang diberikan yaitu monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur materi pembelajaran IPAS. Sebelum memulai *tournament* peneliti terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam kelompok tersebut ke dalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa ke dalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament*

ditempati oleh perwakilan setiap kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, peneliti membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- (2) Media Monopoli diberikan di meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dalam permainan tersebut.
- (3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- (4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- (5) Di setiap petak permainan monopoli ada warna oren dan hijau di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.
- (7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di steker.
- (8) Pemain akan mendapatkan uang monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.

(9) Setelah waktu *tournament* habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang didapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).

d. Penghargaan Kelompok

Setelah itu, guru memberikan penghargaan berupa poin kepada anggota kelompok yang bisa menjawab pertanyaan hingga memberikan *reward* berupa pujian atau hadiah kecil lain yang berguna untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru membagikan *instrument* tes kepada siswa untuk mengevaluasi kembali pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup guru mengarahkan siswa untuk berdo'a kemudian mengucapkan salam.

4.2.1.3 Observasi Tindakan Siklus I

Pada tahap ini, observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun aspek-aspek yang diamati dalam kegiatan observasi ini meliputi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan sejak dimulainya tindakan yaitu dari awal proses pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi pengamatan guru dan siswa.

1. Data hasil aktivitas guru

Hasil pengamatan aktivitas pendidik pada siklus I pertemuan I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	√		√	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	√		√	
3	Guru memberikan motivasi		√	√	
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	√		√	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>	√			√
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	√		√	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	√		√	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	√		√	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari		√	√	
10	Guru menutup pembelajaran	√		√	
Jumlah		8	2	9	1
Persentase		80%		90%	

Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I kegiatan guru sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, namun masih ada beberapa yang belum terlaksana seperti; Guru belum memotivasi siswa dan Guru bersama siswa belum menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Kategori “Sangat Baik” adalah nilai yang diperoleh dari kegiatan penelitian siklus I pertemuan awal yaitu sebesar 80%. Sedangkan pada siklus I pertemuan II Kategori “Sangat Baik” meliputi nilai yang diperoleh dari kegiatan penelitian pertemuan kedua sebesar 90%. Masih ada beberapa hal yang belum dilakukan, seperti; Guru belum memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam *games*.

2. Data hasil motivasi belajar peserta didik

Hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama	A			B			C			D		E		SKOR	%	Ket
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2					
1	AM	√	√			√	√						√	√	6	46%	

2	AF	√	√				√	√	√	√	√			√	8	62%	
3	AAP	√		√			√	√		√				√	6	46%	
4	AF	√		√	√				√				√		5	38%	
5	AR	√	√			√	√		√			√		√	7	54%	
6	AAT	√	√				√	√		√	√			√	7	54%	
7	BZN	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	10	77%	
8	CA	√	√				√	√		√	√		√	√	8	62%	
9	DAF	√	√		√		√	√	√	√		√	√	√	10	77%	
10	FZA	√	√	√	√		√	√		√				√	8	62%	
11	FM	√	√				√	√		√			√	√	7	54%	
12	JTU	√	√			√			√			√			5	38%	
13	KAW	√	√	√			√		√		√	√		√	8	62%	
14	KZ	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	11	85%	
15	KAB	√	√			√	√	√		√				√	7	54%	
16	MFR	√	√			√			√			√	√		6	46%	
17	MRH	√	√	√		√						√	√		6	46%	
18	MS	√	√					√		√		√			5	38%	
19	MA	√	√		√	√			√		√		√		7	54%	
20	MR	√	√		√			√		√			√		6	46%	
21	MFA	√	√	√					√				√		5	38%	
22	NF	√	√					√		√		√			5	38%	
23	RV	√	√	√		√			√			√	√		6	46%	
24	SR	√	√	√	√		√		√		√	√	√	√	11	85%	
25	VS	√	√	√		√	√	√	√	√			√	√	10	77%	
Jumlah		25	23	11	7	10	15	14	13	14	7	12	14	15	181		
<i>Persentase Rata-rata</i>																55,6%	

Pada siklus I pertemuan pertama berdasarkan perolehan observasi di atas menunjukkan motivasi belajar siswa dari 25 siswa hanya terdapat 5 orang siswa yang mendapati persentase $\geq 70\%$ yaitu BZN, DAF, KZ, SR, dan VS. Siswa keseluruhan memperoleh skor 181. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat < 59 atau “Kurang”. $P = \frac{181}{325} \times 100\% = 55,6\%$. Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini tidak terpenuhi.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama	A			B			C			D		E		SKOR	%	Ket
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2			
1	AM	√	√	√			√	√		√		√	√		8	62%	
2	AF	√	√	√			√		√		√	√	√	√	9	69%	
3	AAP	√	√			√	√						√	√	6	46%	
4	AF	√	√	√		√			√			√	√		7	54%	
5	AR	√					√	√		√		√	√	√	7	54%	
6	AAT	√	√		√		√				√		√	√	7	54%	
7	BZN	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	11	85%	
8	CA	√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	10	77%	
9	DAF	√	√	√	√		√		√		√	√	√	√	10	77%	
10	FZA	√	√	√			√	√		√	√		√	√	9	69%	
11	FM	√	√				√	√		√	√		√	√	8	62%	

12	JTU	√	√			√			√			√	√		6	46%	
13	KAW	√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	10	77%	
14	KZ	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	12	92%	
15	KAB	√	√	√	√	√			√		√		√		8	62%	
16	MFR	√	√	√	√	√			√				√		7	54%	
17	MRH	√	√	√		√			√			√	√		7	54%	
18	MS	√	√	√			√	√		√				√	7	54%	
19	MA	√	√			√	√					√	√	√	7	54%	
20	MR	√	√				√		√			√		√	6	46%	
21	MFA	√	√					√		√		√			5	38%	
22	NF	√	√			√			√			√	√		6	46%	
23	RV	√		√		√		√		√		√		√	7	54%	
24	SR	√	√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	11	85%	
25	VS	√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	10	77%	
Jumlah		25	23	13	9	12	17	13	12	13	11	17	18	18	201		
<i>Persentase Rata-rata</i>															61,8%		

Dari 25 siswa terdapat 7 orang siswa yang mendapat persentase $\geq 70\%$ yaitu BZN, CA, DAF, KAW, KZ, SR, dan VS. Skor keseluruhan siswa 201 didasarkan pada pengamatan pada motivasi belajar siswa di siklus I pertemuan kedua. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong “Cukup”, $P = \frac{201}{325} \times 100\% = 61,8\%$. Penelitian tindakan ini meningkat sebesar 6,2% meskipun tidak mencapai kriteria indikator keberhasilan yang telah disepakati. Peneliti akan melaksanakan siklus berikutnya dengan memperhatikan peningkatan hasil yang cukup signifikan mengenai motivasi belajar siswa dengan harapan terjadi peningkatan yang lebih optimal pada siklus berikutnya. Tabel berikut secara jelas menunjukkan perbandingan antara motivasi belajar pada Siklus I pertemuan I dan II.

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil observasi motivasi peserta didik siklus I

Siklus I	%	Kategori
Pertemuan I	55,6%	Kurang
Pertemuan II	61,8%	Cukup

3. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan wali kelas terhadap proses pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Wawancara

ini dilakukan dengan dua siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Terlampir adalah hasil wawancara siswa.

Kedua subjek yang diwawancarai mengatakan bahwa mereka semua senang dengan pembelajaran saat ini, karena pembelajarannya tidak monoton, mereka senang bekerja sama dengan teman-teman kelompoknya yang juga disertai dengan media permainan monopoli yang memberikan kesan baru. Selain berbicara dengan siswa, peneliti juga berbicara dengan wali kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang baru digunakan oleh guru dengan model pembelajaran yang biasa digunakan. Terlampir adalah hasil wawancara dengan guru.

4.2.1.4 Refleksi

Berdasarkan uraian tindakan pada siklus I, maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan tindakan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli mengalami perubahan dan peningkatan tetapi perubahan dan peningkatan tersebut belum maksimal. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama. Dari 10 aspek yang diamati terdapat 2 aspek yang belum terlaksana diantaranya: Guru tidak memberikan motivasi dan Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya pada pertemuan kedua aktivitas guru yang belum terlaksana yaitu dari 10 aspek yang diamati terdapat 1 aspek yang belum terlaksana yaitu; Guru tidak memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan

dalam *games*. Untuk mengatasi kelemahan yang telah terjadi dalam siklus I peneliti dan guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Temuan-temuan berikut diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan untuk menanggapi masalah yang diamati selama pelaksanaan tindakan siklus I:

No	Masalah pada Siklus I	Rencana Perbaikan pada Siklus II
1	Guru belum memberikan motivasi kepada siswa.	Guru harus lebih teliti dan berpedoman pada Modul Ajar yang telah disiapkan sebelumnya sehingga memberikan motivasi pada siswa dapat terlaksana.
2	Kondisi kelas tidak dapat dikondisikan dengan baik ketika berbagi informasi.	Pertemuan selanjutnya guru akan mengkondisikan siswa dengan tegas dan akan melakukan <i>ice breaking</i> sebelum bertukar informasi sehingga siswa lebih fokus dan melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh.
3	Siswa kurang terlibat dalam bertanya atau menanggapi pertanyaan yang diajukan guru.	Berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman agar siswa leluasa untuk bertanya maupun menanggapi pertanyaan sesuai pengetahuannya.
4	Belum banyak tugas yang diserahkan tepat waktu.	Siswa akan diberikan <i>timer</i> yang bisa dilihat agar bisa berpatok dengan waktu yang diberikan.
5	Guru bersama siswa belum menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	Sebaiknya guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama materi yang mereka pelajari

Berdasarkan hasil analisis dari aktivitas yang dilakukan pada siklus I dan persentase dari keberhasilan aktivitas mengajar guru serta ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan maka menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan guru untuk melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

4.2.2 Implementasi Tindakan Siklus II

4.2.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu belum tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan serta masih terdapat kekurangan-kekurangan yang ada pada tindakan siklus I, maka hal tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan untuk menyempurnakan tindakan siklus I sehingga kesalahan-

kesalahan yang terjadi pada siklus I diharapkan tidak terulang kembali pada pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II. Selain merencanakan perbaikan, peneliti juga menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis Modul Ajar sesuai dengan kompetensi dasar dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli.
- 2) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- 3) Membuat lembar observasi pengamatan kegiatan guru dan siswa sesuai dengan model pembelajaran TGT.
- 4) Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk dimasukkan ke dalam gelas yang ada pada media monopoli.
- 5) Mempersiapkan media monopoli yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

4.2.2.2 Tahap Pelaksanaan

1. Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2024.

a. Penyajian Kelas

Guru memulai kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a, dan bernyanyi bersama untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang akan dipelajari, kemudian guru menjelaskan materi untuk menambah pemahaman siswa.

b. Pembentukan Kelompok (tim)

Setelah kegiatan tanya jawab dan penjelasan materi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang. Kemudian, guru meminta siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran dan saling berbagi informasi dengan teman kelompok yang belum memahami materi. Setelah diskusi selesai, guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan, kemudian peneliti menjelaskan kembali cara dan aturan bermain dengan model pembelajaran TGT dan media permainan monopoli.

c. *Games Tournament* dengan Media Monopoli

Games Tournament yang diberikan yaitu monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur materi pembelajaran IPAS. Sebelum memulai *tournament*, peneliti terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam kelompok tersebut ke dalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa ke dalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* ditempati oleh perwakilan setiap kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, peneliti membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- (2) Media monopoli diberikan di setiap meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dalam permainan tersebut.
- (3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.

- (4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- (5) Di setiap petak permainan monopoli ada warna oren dan hijau di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.
- (7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di steker.
- (8) Pemain akan mendapatkan uang monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.
- (9) Setelah waktu *tournament* habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).

d. Penghargaan kelompok

Setelah *tournament*, guru memberikan penghargaan berupa poin dan hadiah atau *reward* kepada masing-masing kelompok sesuai dengan pencapaiannya masing-masing.

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan salam dan do'a pulang.

2. Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2024 dengan materi "Aku dan Kebutuhanku", kemudian guru mengarahkan siswa untuk duduk berdasarkan kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar.

a. Penyajian Kelas

Seperti biasa kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam untuk memulai kegiatan pembelajaran, kemudian mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum belajar. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, lalu dilanjutkan dengan memotivasi siswa agar lebih semangat lagi dalam belajar dan tidak malas datang ke sekolah. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang telah dibagikan, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan siswa menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang "Aku dan Kebutuhanku" dan siswa menyimak penjelasan guru.

b. Kelompok (tim)

Setelah itu siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian guru mengarahkan agar siswa saling berbagi informasi dengan teman kelompoknya yang belum memahami materi pembelajaran.

c. *Games Tournament* dengan Media Monopoli

Games Tournament yang diberikan yaitu monopoli yang telah dimodifikasi dengan unsur materi pembelajaran IPAS. Sebelum memulai *tournament*, peneliti terlebih dahulu membagi siswa yang telah berada dalam kelompok tersebut ke dalam 5 meja *tournament*. Pembagian siswa ke dalam meja-meja *tournament* berdasarkan homogenitas kemampuan siswa. Masing-masing meja *tournament* ditempati oleh perwakilan setiap kelompok sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setelah siswa menempati meja *tournament*, peneliti membacakan aturan permainannya. Langkah-langkah dalam permainan TGT sebagai berikut:

- (1) Siswa menempati meja-meja *tournament* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.
- (2) Media monopoli diberikan di setiap meja *tournament*, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dalam permainan tersebut.
- (3) Siswa menentukan urutan dalam bermain.
- (4) Siswa yang mendapat urutan bermain diminta mengocok dadu, kemudian berjalan sesuai angka dadu yang keluar menempati petak-petak yang tersedia.
- (5) Di setiap petak permainan monopoli ada warna oren dan hijau di sudut kanan atas. Siswa wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang ada di petak tersebut.
- (6) Kartu pertanyaan diambil oleh pemain sebelumnya untuk dibacakan. Pemain kemudian menjawab pertanyaan tersebut dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah diberikan.

- (7) Untuk mengkonfirmasi jawaban dari pemain itu benar atau salah, siswa yang mengambil kartu melihat kunci jawaban di belakang kartu soal yang sebelumnya telah di steker.
- (8) Pemain akan mendapatkan uang monopoli sebesar jumlah yang tertera pada kartu soal apabila menjawab dengan benar, jika salah maka pertanyaan akan jadi rebutan pemain lain kecuali pemain yang mengambil pertanyaan.
- (9) Setelah waktu *tournament* habis, setiap pemain diminta untuk merekap jumlah uang yang ia dapatkan kemudian diminta untuk kembali ke posisi awal (saat pembentukan kelompok belajar).

d. Penghargaan kelompok

Setelah itu, guru memberikan apresiasi atas keantusiasan siswa dalam mengikuti *tournament* dengan memberikan hadiah atau *reward* kepada masing-masing kelompok sesuai dengan pencapaiannya masing-masing.

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi pembelajaran kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada guru. Terakhir, guru mengucapkan salam dan mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum pulang.

4.2.2.3 Observasi

Sebagaimana pelaksanaan tindakan pada siklus I yang telah dianalisis dan direfleksi baik dari segi penerapan metode pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, maka pada siklus II guru melaksanakan kembali proses pembelajaran dan peneliti melakukan

pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru melalui lembar format kegiatan pengamatan guru dan siswa yang telah disiapkan. Pengamatan berdasarkan lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui perubahan aktivitas siswa dan guru setelah dilaksanakannya tindakan siklus I ke siklus II apakah meningkat atau menurun.

1. Data hasil aktivitas guru

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	√		√	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	√		√	
3	Guru memberikan motivasi	√		√	
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	√		√	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>	√		√	
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	√		√	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	√		√	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	√		√	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	√		√	
10	Guru menutup pembelajaran	√		√	
Jumlah		10	-	10	-
Persentase		100%		100%	

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihat bahwa dengan rencana yang telah dibuat pada siklus II baik pertemuan I maupun pertemuan II. Skor yang diperoleh dari penerapan model TGT berbantuan media permainan monopoli tersebut 100% termasuk kategori “Sangat Baik” yang mana penerapan model pembelajaran ini telah sempurna.

2. Data hasil motivasi belajar peserta didik

Hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama	A			B			C			D		E		SKOR	%
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2		
1	AM	√	√	√		√	√		√			√	√	√	9	69%
2	AF	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	11	85%
3	AAP	√	√	√		√	√	√	√	√			√	√	10	77%
4	AF	√	√		√	√		√		√	√		√		8	62%
5	AR	√	√	√			√		√			√	√	√	8	62%
6	AAT	√	√	√	√		√	√		√		√	√	√	10	77%
7	BZN	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12	92%
8	CA	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√		√	11	85%
9	DAF	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	11	85%
10	FZA	√	√		√		√	√	√	√	√		√	√	10	77%
11	FM	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	10	77%
12	JTU	√	√	√			√	√		√			√	√	8	62%
13	KAW	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	11	85%
14	KZ	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	12	92%
15	KAB	√	√	√	√		√	√		√	√	√		√	10	77%
16	MFR	√	√		√	√	√		√			√	√	√	9	69%
17	MRH	√	√				√	√		√	√	√	√	√	9	69%
18	MS	√	√	√	√		√	√		√		√	√	√	10	77%
19	MA	√	√	√	√	√	√		√			√	√	√	10	77%
20	MR	√		√		√	√	√	√	√				√	9	69%
21	MFA	√	√		√		√				√		√	√	8	62%
22	NF	√	√	√			√	√		√	√		√	√	9	69%
23	RV	√	√		√		√	√	√	√	√		√	√	10	77%
24	SR	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	12	92%
25	VS	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	11	85%
Jumlah		25	24	16	17	12	24	20	15	20	14	15	20	24	248	
Persentase Rata-rata															76,3%	

Dari 25 siswa terdapat 16 orang siswa yang mendapat persentase $\geq 70\%$ yaitu AF, AAP, AAT, BZN, CA, DAF, FZA, FM, KAW, KZ, KAB, MS, MA, RV, SR, dan VS. Skor siswa keseluruhan sebesar 248 berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan I mengenai tingkat motivasi belajar siswa. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong “Baik” berkisar antara 70-79, dengan nilai $P = \frac{248}{325} \times 100\% = 76,3\%$. Persentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 76,3%. Kegiatan penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama	A			B			C			D		E		SKOR	%
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2		
1	AM	√	√	√		√	√		√			√	√	√	9	69%
2	AF	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	11	85%
3	AAP	√	√	√		√	√	√	√	√			√	√	10	77%
4	AF	√	√		√	√		√		√	√		√		8	62%
5	AR	√	√	√		√	√					√	√	√	8	62%
6	AAT	√	√	√	√		√	√		√		√	√	√	10	77%
7	BZN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	13	100%
8	CA	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	12	92%
9	DAF	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	11	85%
10	FZA	√	√	√			√	√	√	√	√		√	√	10	77%
11	FM	√	√	√		√	√	√		√		√	√	√	10	77%
12	JTU	√	√	√			√	√		√			√	√	8	62%
13	KAW	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	11	85%
14	KZ	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	13	100%
15	KAB	√	√	√	√		√	√		√	√		√	√	10	77%
16	MFR	√	√		√	√	√		√			√	√	√	9	69%
17	MRH	√	√			√	√	√		√	√	√	√	√	10	77%
18	MS	√	√	√	√		√	√		√		√	√	√	10	77%
19	MA	√	√	√	√	√	√		√			√	√	√	10	77%
20	MR	√	√		√	√	√	√	√			√	√	√	9	69%
21	MFA	√	√	√		√	√		√			√	√	√	9	69%
22	NF	√	√	√		√	√	√	√	√			√	√	10	77%
23	RV	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	12	92%
24	SR	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	13	100%
25	VS	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	11	85%
Jumlah		25	25	19	16	16	24	20	16	19	13	17	24	24	257	
Persentase Rata-rata															79%	

Seluruh siswa memperoleh skor 257 pada siklus II pertemuan II berdasarkan observasi tingkat motivasi belajar siswa. Dari 25 terdapat 18 orang siswa yang mencapai persentase $\geq 70\%$ yaitu AF, AAP, AAT, BZN, CA, DAF, FZA, FM, KAW, KZ, KAB, MRH, MS, MA, NF, RV, SR, dan VS. Tingkat motivasi belajar siswa berada pada peringkat 70-79 dan tergolong “Baik” $P = \frac{257}{325} \times 100\% = 79\%$. Persentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 79%. Penelitian tindakan ini memenuhi Indikator keberhasilan. Perbandingan antara motivasi belajar pada Siklus II pertemuan I dan II secara jelas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi hasil observasi motivasi peserta didik siklus II

Siklus II	%	Kategori
Pertemuan I	76,3%	Baik
Pertemuan II	79%	Baik

3. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mengetahui bagaimana perasaan wali kelas tentang tindakan yang dilakukan dan bagaimana perasaan siswa tentang bagaimana pembelajaran dipraktikkan. Wawancara ini dilakukan dengan dua siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Terlampir adalah hasil wawancara siswa.

Kedua subjek yang diwawancarai mengatakan bahwa mereka semua senang dengan pembelajaran saat ini. Alasannya, karena pembelajarannya tidak monoton, dan juga dengan adanya permainan media monopoli memberikan kesan baru. Selain berbicara dengan siswa, peneliti juga berbicara dengan wali kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antar siklusnya yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media monopoli. Terlampir adalah hasil wawancara dengan guru.

4.2.2.4 Refleksi

Pada kegiatan pembelajaran siklus II telah menunjukkan adanya hasil yang baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, baik terhadap aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Dalam kegiatan observasi diperoleh data yakni aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media monopoli sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Terjadi peningkatan dari siklus I serta sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 70% dari keadaan sebelum diberikan tindakan. Hasil ini berarti motivasi belajar siswa telah terpenuhi pada siklus II. Tindakan pada siklus II dikatakan sudah berhasil dan lebih baik dari pada

siklus sebelumnya. Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) disimpulkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung dilihat dari hasil analisis. Peneliti melakukan kegiatan diskusi bersama wali kelas terkait tindakan yang telah dilaksanakan, membahas mengenai kekurangan pada siklus I dan diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

Guru telah menumbuhkan semangat siswa melalui *ice breaking*, guru sudah memberikan pengalaman langsung sesuai dengan materi yang dipelajari atau mengkaitkan terhadap keseharian siswa. Guru telah membangun motivasi serta semangat agar siswa berani untuk mempresentasikan dan memberikan kesimpulan pembelajaran. Selanjutnya, guru juga sudah bisa menuntun siswa agar selalu membaca doa baik sebelum atau sesudah belajar. Guru telah mampu mengkondisikan kelas saat pertemuan sebelumnya ketika guru sedang menjelaskan materi masih ada beberapa siswa yang berjalan kesana kemari namun pada siklus II ini siswa sudah fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dengan 2 pertemuan ini sudah dapat dikatakan berhasil dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hampir seluruh kekurangan-kekurangan di siklus I ini dapat teratasi dengan melakukan perbaikan untuk siklus II. Namun, masih ada beberapa siswa belum memenuhi kriteria-kriteria pada indikator motivasi belajar. Dari data yang didapatkan pada siklus II ini motivasi belajar siswa sudah berhasil dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli ini.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Aktivitas Guru melalui Penerapan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Permainan Monopoli di SDN 003/IX Senaung

Menurut William Burton dikutip dalam (Arianti, 2018) mengemukakan bahwa mengajar diartikan upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mengelola kelas agar KBM terjadi secara efisien dan berjalan dengan baik.

Menurut Benyamin Bloom dikutip dalam (Arianti, 2018), kualitas pengajaran sangat bergantung pada cara menyajikan materi yang harus dipelajari. Selain itu, bagaimana cara guru mengaktifkan siswa agar berpartisipasi dan merasa terlibat dalam proses belajar, dan bagaimana cara guru memberikan informasi kepada siswa tentang keberhasilan mereka, merupakan cara-cara yang biasa disampaikan. Hal tersebut berdasarkan keterampilan yang dimiliki oleh guru.

Keberadaan guru dalam proses belajar mengajar merupakan komponen yang memegang peran penting dan utama. Hal itu dikarenakan keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Profesionalisme dan kecakapan guru akan sangat berpengaruh terhadap hasil kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa tugas seorang guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam belajar mengajar yang dilakukannya.

Komponen selanjutnya adalah keberadaan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa adalah orang yang belajar dalam sebuah interaksi sosial dalam

bentuk proses belajar mengajar. Adapun yang dimaksud belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Komponen penting lainnya adalah media pembelajaran. Kaitannya dengan proses pembelajaran yaitu dimana di dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, sebagai seorang guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran dan media yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa agar saling berkomunikasi dan bekerjasama yaitu model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli yang mengutamakan kerjasama antar siswa yang memiliki perbedaan masing-masing baik dari unsur akademik, suku, jenis kelamin, dan agama sehingga mereka bisa menghargai adanya perbedaan. Hal tersebut dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat memicu interaksi antar siswa dalam suasana pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli pada dasarnya

sebelum dilakukannya tindakan, guru kurang efektif dalam mengajar misalnya ketika mengajar guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dengan kata lain dalam prosesnya guru masih monoton pada penggunaan metode, model dan strategi. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Ketika dilakukannya tindakan pada siklus I pertemuan pertama maka kinerja guru dalam proses belajar mengajar sudah menjadi lebih baik. Dalam proses belajar mengajar guru sudah menggunakan variasi model pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dalam mengajar guru juga sudah menggunakan media pembelajaran, guru dan siswa sudah saling bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan pertama masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. Dari 10 aspek terdapat 2 aspek yang belum terlaksana diantaranya: Guru belum memberikan motivasi dan Guru bersama siswa belum menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan pertama siklus I yaitu mencapai 80%. Pada siklus I pertemuan kedua masih ada beberapa hal yang belum dilakukan, seperti; Guru belum memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam *games*. Adapun hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan kedua yaitu mencapai 90%.

Kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus pertama dijadikan landasan perbaikan pada siklus ke II, dan pada siklus ke II diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus II baik pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 diketahui aktivitas yang dilakukan guru secara umum telah sempurna, dari 10 indikator dilaksanakan guru dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana

pembelajaran yang disusun sebelumnya sehingga mencapai persentase 100%.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I menunjukkan bahwa guru dalam kegiatan awal pembelajaran masih kurang maksimal. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran belum sepenuhnya tuntas dan tersampaikan dengan baik. Pada siklus II guru berupaya memperbaiki kinerjanya sehingga semua aspek telah terlaksana dengan sangat baik. Dengan artian, guru sudah maksimal dalam kegiatan pembelajaran dan sudah bisa mengkondisikan kelas serta mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

4.3.2 Aktivitas Motivasi Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Monopoli di SDN 003/IX Senaung

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli pada dasarnya sebelum dilakukannya tindakan yaitu aktivitas siswa di dalam kelas sangat pasif, siswa kurang berantusias dan tidak mendapat motivasi ketika mengikuti pembelajaran misalnya siswa tidak fokus ketika belajar, siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, dan tidak terciptanya kerjasama antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat terjadi karena penggunaan strategi, metode, model mengajar guru yang dinilai masih kurang efektif. Proses pembelajaran berjalan secara monoton dan dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Tidak adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam

proses pembelajaran bisa jadi berasal dari kurangnya motivasi bagi siswa untuk belajar sehingga dapat mengakibatkan rendahnya aktivitas guru dan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan pertama, siswa masih nampak kebingungan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli. Hal itu disebabkan karena bagi mereka model pembelajaran TGT merupakan hal yang baru sehingga mereka membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik, diantaranya: siswa masih malu dan ragu dalam mengemukakan pendapat, kurangnya antusias siswa dalam kegiatan berdiskusi, dan kurangnya kerjasama antar kelompok.

Selain itu, ada beberapa siswa yang enggan bekerjasama dalam kelompoknya. Hal tersebut dikarenakan siswa terbiasa belajar secara individu sehingga mereka sering lupa untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya. Hal tersebut membuat siswa yang memiliki nilai akademik rendah mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru harus senantiasa memberikan bimbingan serta pemahaman kepada siswa terhadap setiap masalah yang dihadapi. Sehingga pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh nilai persentase 55,6%.

Siklus I pertemuan kedua siswa terlihat sudah mulai bisa menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga siswa lebih semangat dari pertemuan sebelumnya dalam mengikuti pembelajaran, kerjasama antar siswa dalam kelompok juga sudah mulai terlihat

lebih kompak. Namun, masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik, yakni: beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru, siswa belum memberanikan diri untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, hanya beberapa siswa yang memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru apabila ada yang belum dipahami. Hal tersebut dikarenakan guru tidak mengarahkan siswa untuk bertanya ketika ada materi yang belum dipahami. Adapun hasil persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua yaitu mencapai 61,8%.

Semua permasalahan yang terdapat pada siklus I menjadi bahan pertimbangan dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun hasil yang diperoleh yaitu peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus II pertemuan pertama, siswa sudah mulai terbiasa dengan dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli, sehingga hampir semua aspek terlaksana dengan baik. Adapun hasil persentase kegiatan siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT meningkat menjadi 76,3% sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan siswa sudah terlaksana dengan baik dan sistematis.

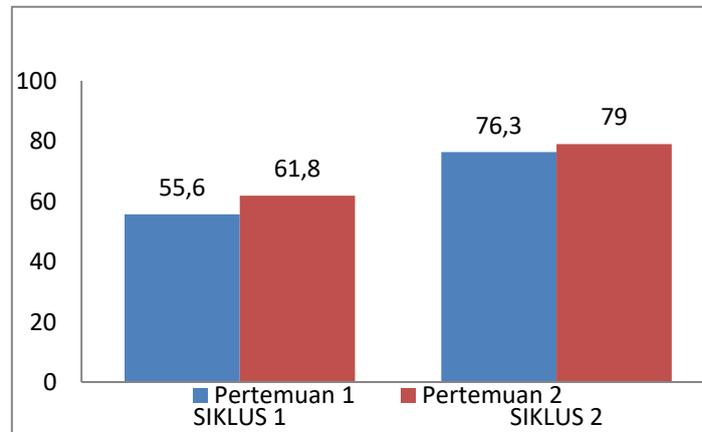
Begitu juga pada kegiatan siklus II pertemuan kedua semua aspek telah terlaksana dengan baik yaitu siswa sudah memperhatikan pembelajaran dengan baik, siswa lebih termotivasi dalam belajar, siswa sangat berantusias dan aktif dalam kegiatan berdiskusi dan *tournament* antar kelompok, siswa sudah saling membantu dengan teman kelompoknya masing-masing, dan siswa sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya kepada guru. Siswa merasa senang dan menerima penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan baik. Adapun hasil persentase kegiatan siswa pada siklus II pertemuan kedua yaitu mencapai 79%. Tercapainya seluruh aktivitas pembelajaran disebabkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu faktor strategi dalam mengajar, dalam pembelajaran strategi sangat berpengaruh.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, kegiatan belajar bersama dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memicu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu cara pembelajaran kooperatif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik kelompok secara heterogen dan pengadaan kuis melalui media permainan monopoli sebagai media bagi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam suasana yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjalin interaksi antara siswa dengan siswa yang lain dalam proses pembelajaran dengan cara kegiatan kelompok. Sedangkan, bagi guru penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa maupun guru. Guru dilatih menjadi guru profesional karena dalam menerapkan model pembelajaran TGT guru dituntut memiliki keterampilan yang memadai dalam mengajar di dalam kelas.

Diagram batang menggambarkan persentase motivasi belajar siswa yang ditemukan dalam penelitian berikut:



Gambar 4.1 Diagram Siklus

Berdasarkan pembahasan aktivitas guru dan siswa tersebut dalam penelitian ini memenuhi kriteria indikator keberhasilan, maka penelitian dicukupkan pada siklus II serta bisa disimpulkan bahwasannya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 003/IX Senaung, yang mana penelitian ini selaras dengan hasil penelitian.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sebagai akhir dari pembahasan skripsi ini, kesimpulan yang didapat dari informasi dan pembahasan penelitian ini dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat dilaksanakan sesuai dengan tahap perencanaan dan pelaksanaan yang telah disiapkan yang mengacu kepada langkah-langkah dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan siklus-siklus dalam penelitian ini sangat menentukan hasil dari peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Aktivitas guru dan siswa di kelas IV SDN 003/IX Senaung dalam proses pembelajaran mengalami perubahan. Dilihat dari penerapannya pada siklus I hanya mencapai 80% dan 90% masih ada beberapa poin yang belum terlaksana. Hal ini berdampak pada motivasi siswa siklus I pertemuan ke-1, berada pada kategori “Kurang” dengan persentase 55,6% dari seluruh siswa. Sedangkan, pada pertemuan ke-2 dikategorikan “Cukup” dengan perolehan persentase 61,8% dari seluruh siswa. Untuk hasil tingkat motivasi yang diberikan menjelang akhir kegiatan siklus kedua, persentase rata-rata meningkat, yaitu 76,3% pada pertemuan pertama dan untuk pertemuan berikutnya, yaitu 79% atau berada pada kategori “Baik”. Peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 23,4%. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media

permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 003/IX Senaung yang terjadi pada siklus II. Dari aspek pengamatan peneliti untuk indikator motivasi siswa yang hasilnya tinggi pada tiap siklusnya yaitu siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru. Untuk aspek pengamatan yang masih rendah yaitu siswa diberikan tugas oleh guru, siswa tidak langsung mengerjakan.

5.2 Implikasi

Dari kesimpulan yang digambarkan di atas, maka implikasi dari penelitian ini dapat dilihat yaitu penggunaan sistem pembelajaran serta pemilihan model yang baik yang akan diajarkan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum memilih model, pengajar terlebih dahulu harus mengenal fasilitas kelas, kebersihan, dan penggunaan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar. Apabila kondisi kelas dapat mendukung maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik.

Dalam hal ini yang harus dilakukan oleh guru, yaitu dengan menggunakan pendekatan, strategi, model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan model yang sesuai dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar pada muatan pembelajaran apapun.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPAS dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru:
 - a. Perlunya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa, agar KBM dapat terlaksana dengan lancar.
 - b. Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan Motivasi Belajar, dikarenakan adanya peningkatan Motivasi Belajar IPAS setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Motivasi Belajar IPAS secara keseluruhan.
 - b. Diharapkan dapat membuat Media Monopoli berupa software agar menambah jenis media pembelajaran secara modern.
 - c. Diharapkan dapat menerapkan Media Monopoli pada materi pelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Agus Hariyanto, (2019). *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik* (Sleman: Deepublish, 2019), 22.
- Angreni, Dela dan Djabbar. 2021. “Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP 8 Parepare.” Diss. IAIN Parepare.
- Antari, P. L., Widiani, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2).
- Ardhani, A.D. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas III SD.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 26. DOI: <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Fadli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147-156.
- Fitri, N., (2019). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya” (undergraduate, IAIN Palangka Raya)
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Berhitung Di SDN 020 RW 02 Kelurahan Seilangkai. *Jurnal Minda Baharu*, Volume 02, 49-58.
- Hariyanto, Agus. *Teams Games Tournamenr (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: Deepublish, 2019.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hutahuruk Ahmad, F., (2021) Pemanfaatan Model sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament BerbasisMultikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan Medan: Yayasan Kita Menulis
J. Pijar MIPA, Vol. 16 No.2, Maret 2021: 170-175.
- Korayanti, T, D., (2019) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Krismanto, J., (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Kurniawan, Dimas Afif. 2020. “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3(1): 10–15.
- Luqman R. M., Dkk. Dengan Judul “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SD Negeri Margorejo 01 Pati”, *Journal Of Education* 05, No. 03 (2023): 5917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1354>
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Melindawati, S., (2021), “Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, No.1 (2021): 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>.
- N.L. Rahayuni, Dkk. Dengan Judul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”, *Jurnal Adat Dan Budaya* 2, No. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Paggara, Hamzah, dkk. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM. Gunungsari
- Prayogo, B. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Unnes, 110265, 31–32.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021) *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Ristiowati “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” PGSD FIKP Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sabela, Nuraisah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* Berbasis

Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

- Sadiman, Arif. (2017). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sekar, A. P., Haryono, & Nanik, D, N. 2016. "Studi Komparasi Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Sistem Koloid Siswa Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 1 Sambungmacan Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 5.
- SN Sarah dan Tombakan. 2022. "Pengaruh Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Pembentukan Kompetensi Sosial Siswa Kelas VI SD Negeri Se Sulawesi Utara." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8.22 (24-32).
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Siswa SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79-86.
- Sukasih, N, N., (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3
- Sunaikah. (2017). Pengaruh Media Permainan Monopoli Tematik Terhadap Hasil Belajar Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
- Suryani, Nunuk, et al. (2019). *Media pembelajaran inofatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulfaeni, S,. (2017) "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol 4 No 2
- Umrah, Razak. 2018. "Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Banga-Banga Kecamatan Barru Kabupaten Baru." Diss.Universitas bosoa.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wati, N, N, K., (2020). "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *WIDYANATYA* 2, no. 02
- Zontri, Julra. (2021). Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Masa Pandemi Covid-19. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Siklus I dan II

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS FASE B KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Febi Tria
Instansi	: SDN 003/IX Senaung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas / Semester	: B / IV (Empat) / 2
Bab 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: a. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (2JP)
Jumlah Peserta Didik	: 25 Peserta Didik
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kompetensi Kognitif Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing, serta mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ▪ Berkebinekaan global, ▪ Bergotong-royong, ▪ Mandiri, ▪ Bernalar kritis dan ▪ Kreatif 	

D. SARANA DAN PRASARANA
<p>Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bahan Ajar b) Media Permainan Monopoli c) Sumber Belajar Power Point mengenai materi pembelajaran d) Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV e) Buku Siswa Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV f) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, Terdiri dari murid yang berkemampuan tinggi, menengah dan rendah.
F. MODEL, PENDEKATAN, METODE, MODA PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model : Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) ▪ Pendekatan : Scientific, TPACK ▪ Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan dan Tanya jawab ▪ Moda : Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing- masing, serta mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya Indonesia.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui media Power Point yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. (C3) ▪ Melalui media <i>Games Tournament</i> monopoli yang telah dipersiapkan guru peserta didik bersama kelompoknya dapat menganalisis manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia. (C4)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menceritakan kearifan lokal di daerah mereka masing-masing serta dapat menganalisis manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal? Bagaimana cara agar warisan budaya tetap lestari? Apakah manfaat adanya warisan budaya di sekitar kalian? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan	Sintaks	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menyajikan informasi	<ol style="list-style-type: none"> Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin ketua kelas (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia/PPP). Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. (Mandiri/PPP) Menyanyikan lagu nasional yang berjudul Garuda Pancasila https://youtu.be/kbHFU-tzI1c 	20 menit

		 <p>(Berkebinekaan global, TPACK)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran hari ini serta hal-hal apa saja yang dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Menyimak) 7. Peserta didik menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui media Power Point mengenai materi hari ini. 8. Melalui media Power Point yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing (C3) (Tujuan Pembelajaran 1) 	
--	--	---	--

<p>Inti</p>	<p>Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok belajar</p>	<p>9. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok belajar (Gotong Royong/PPP)</p> <p>10. Peserta didik bersama kelompoknya mendengar arahan dari guru bagaimana cara menggunakan media monopoli.</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok 1 dan 2 untuk mulai bermain.</p> <p>12. Melalui media <i>Games Tournament monopoli</i> yang telah dipersiapkan guru peserta didik bersama kelompoknya dapat menganalisis manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia. (C4) (Bernalar Kritis/PPP)</p> <p>(Tujuan Pembelajaran ke 2)</p>	<p>25 menit</p>
	<p>Memfasilitasi kelompok belajar</p>	<p>13. Peserta didik menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). (Kreatif/PPP)</p> <p>14. Guru membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap kelompok.</p> <p>15. Peserta didik menyimak informasi yang diberikan guru mengenai pengisian LKPD.</p> <p>16. Peserta didik bersama kelompok berdiskusi dan membaca teks melalui buku siswa untuk menjawab pertanyaan di LKPD.</p>	<p>15 menit</p>

		17. Guru menghampiri setiap kelompok untuk menanyakan kesulitan yang dialami peserta didik dalam pengerjaan LKPD.	
Penutup	Guru melakukan evaluasi	18. Guru membagikan lembar soal asesmen untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. 19. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran mengenai materi yang sudah dipelajari.	5 menit
	Memberikan penghargaan	20. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik dan kelompok yang aktif. 21. Sebelum menutup pembelajaran, guru bersama peserta didik berdoa terlebih dahulu. 22. Guru mengucapkan salam penutup.	5 menit
F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL			
REMEDIAL			
<p>Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKTP (Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching) terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya. ▪ Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKTP, namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKTP. 			

PENGAYAAN

Bagi peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran pengayaan terhadap IPK dengan diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya, tingkat kesulitannya lebih tinggi.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir yaitu nilai yang tertinggi.

G. GLOSERIUM

- TPACK : Technological Pedagogical Content Knowledge
- KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

H. DAFTAR PUSTAKA

Indra Adi Darma. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka Untuk SD Kelas IV. Jakarta Selatan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

I. LAMPIRAN

- Refleksi
- LKPD

LAMPIRAN

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa yang membuatmu bahagia hari ini?	
2	Siapa temanmu yang paling lucu di kelas?	
3	Kepada siapa kalian bercerita jika mempunyai masalah?	
4	Dengan siapa kamu bermain di jam istirahat?	
5	Siapa yang kamu bantu hari ini?	

Refleksi Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemahaman peserta didik sudah 100%. Jika belum, berapa % kira kira?	
2	Apa kesulitan peserta didik, hingga belum mencapai 100%? Apa yang harus saya lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah ada peserta didik yang tidak fokus? Bagaimanaa caranya agar peserta didik menjadi fokus untuk kedepannya?	

20														
21														
22														
23														
24														
25														

Berilah tanda (√) pada kolom berdasarkan hasil pengamatan.

Keterangan :

SM = Sudah Menunjukkan

BM = Belum Menunjukkan

P1 = Beriman Dan Bertakwa Pada Tuhan yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia

P2 = Berkebhinekaan Global

P3 = Gotong Royong

P4 = Mandiri

P5 = Kreatif

P6 = Bernalar Kritis

a. Rubrik Penilaian Kegiatan Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kelengkapan Informasi Hasil Diskusi	Sangat Mampu menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Mampu menceritakan sebagian besar keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sebagian kecil keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta cukup mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sedikit sekali mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta sedikit sekali mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia
Penyampaian Hasil Diskusi	Materi dikuasai dengan baik, penyampaian runtut dan santun, percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasa pun runtut, dan santun, namun dalam menyampaikan masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi tersampaikan secara keseluruhan	Hanya kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi
Ketepatan Waktu Menyelesaikan Tugas Diskusi	Selesai sebelum batas waktu yang diberikan	Selesai sesuai dengan waktu yang diberikan	Selesai sedikit melebihi waktu yang diberikan	Belum selesai sampai batas toleransi yang diberikan (tidak selesai)
Kerjasama Kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal-selesai, dan tugas selesai tepat waktu	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi aktif	Hampir separuh sesuai waktu yang ditentukan	Tugas tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan

b. Lembar Penilaian Diskusi dan Proyek

Nama Kelompok	Skor Komponen1	Skor Komponen2	Skor Komponen3	Skor Komponen4	Rata-rata	Predikat
Kelompok 1 Nama Anggota						
Kelompok 2 Nama Anggota						
Kelompok 3 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						
Kelompok 5 Nama Anggota						

SOAL EVALUASI DAN KUNCI JAWABAN

Soal	Jenis Soal	Skor
1. Nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari disebut.... A. Hukum B. Budaya modern C. Kearifan lokal D. Akulturasi Jawaban : C	Pilihan ganda	10
2. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang masih diterapkan masyarakat hingga sekarang, diperoleh dari.... A. Nenek moyang B. Google C. Pemerintah terkini D. Kepala desa yang baru terpilih Jawaban : A	Pilihan ganda	10
3. Pemotongan nasi tumpeng di beberapa daerah sering dilakukan. Nasi tumpeng dengan berbagai lauk-pauk yang menjadi simbol.... A. Rasa syukur atas kebahagiaan B. Makanan khas Sulawesi C. Kesejahteraan dan kesulitan D. Keselamatan dan keamanan Jawaban : A	Pilihan ganda	10
4. Nova adalah masyarakat suku Batak. Agar bahasa daerah Nova tetap lestari, maka kebiasaan yang harus dilakukan secara turun-temurun yaitu A. Menyanyikan lagu daerah Batak B. Tidak merantau ke luar kota C. Berbicara bahasa Batak di rumah D. Mengajarkan orang lain budaya Batak Jawaban : C	Pilihan ganda	10
5. Perhatikan pernyataan berikut! 1) Pelestarian konservasi sumber daya alam 2) Sebagai pengetahuan budaya 3) Mencegah modernisasi 4) Kebebasan bertingkah laku Fungsi dan manfaat kearifan lokal	Pilihan ganda	10

<p>ditunjukkan oleh nomor....</p> <p>A. 1 dan 2</p> <p>B. 2 dan 3</p> <p>C. 3 dan 4</p> <p>D. 1 dan 4</p> <p>Jawaban : A</p>		
<p>6. Berikut bukan merupakan upaya menjaga kelestarian budaya lokal yaitu...</p> <p>A. Mempromosikan kekayaan budaya sendiri</p> <p>B. Menggunakan bahasa daerah di rumah</p> <p>C. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat</p> <p>D. Memperagakan tarian artis Korea</p> <p>Jawaban : D</p>	Pilihan ganda	10
<p>7. Kebiasaan dan nilai-nilai yang menjadi warisan budaya Indonesia bisa hilang. Berikut ini penyebab hilangnya warisan budaya Indonesia yaitu</p> <p>A. Pengetahuan akan budaya yang berlebihan</p> <p>B. Pengaruh budaya luar yang masuk</p> <p>C. Menghargai budaya daerah lain</p> <p>D. Pengaruh ketertutupan informasi</p> <p>Jawaban : B</p>	Pilihan ganda	10
<p>8. Ketut bersama teman-temannya mempelajari beranekaragam kearifan lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Pernyataan tersebut berkaitan dengan fungsi kearifan lokal sebagai....</p> <p>A. Aturan yang mengatur</p> <p>B. Menjaga kelestarian SDA</p> <p>C. Pengembangan ilmu pengetahuan</p> <p>D. Sumber ilmu pengetahuan</p> <p>Jawaban : D</p>	Pilihan ganda	10
<p>9. Kearifan lokal bersifat...</p> <p>A. Perorangan</p> <p>B. Internasional</p> <p>C. Modern</p> <p>D. Turun temurun</p> <p>Jawaban : D</p>	Pilihan ganda	10
<p>10. Keberagaman suku yang ada di Indonesia harus dimaknai sebagai...</p>	Pilihan ganda	10

A. Perpecahan bangsa B. Kemunduran Negara C. Kekayaan bangsa D. Kelemahan negara Jawaban : C		
--	--	--

SOAL EVALUASI

1. Nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari disebut... A. Hukum B. Budaya modern C. Kearifan lokal D. Akulturasi
2. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang masih diterapkan masyarakat hingga sekarang, diperoleh dari.... A. Nenek moyang B. Google C. Pemerintah terkini D. Kepala desa yang baru terpilih
3. Pemotongan nasi tumpeng di beberapa daerah sering dilakukan. Nasi tumpeng dengan berbagai lauk-pauk yang men jadi simbol.... A. Rasa syukur atas kebahagiaan B. Makanan khas Sulawesi C. Kesejahteraan dan kesulitan D. Keselamatan dan keamanan
4. Nova adalah masyarakat suku Batak. Agar bahasa daerah Nova tetap lestari, maka kebiasaan yang harus dilakukan secara turun-temurun yaitu A. Menyanyikan lagu daerah Batak B. Tidak merantau ke luar kota C. Berbicara bahasa Batak di rumah D. Mengajarkan orang lain budaya Batak
5. Perhatikan pernyataan berikut! 1) Pelestarian konservasi sumber daya alam 2) Sebagai pengetahuan budaya 3) Mencegah modernisasi 4) Kebebasan bertingkah laku Fungsi dan manfaat kearifan lokal ditunjukkan oleh nomor.... A. 1 dan 2 B. 2 dan 3 C. 3 dan 4 D. 1 dan 4
6. Berikut bukan merupakan upaya menjaga kelestarian budaya lokal yaitu... A. Mempromosikan kekayaan budaya sendiri B. Menggunakan bahasa daerah di rumah C. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat D. Memperagakan tarian artis Korea
7. Kebiasaan dan nilai-nilai yang men jadi warisan budaya Indonesia bisa hilang. Berikut ini penyebab hilangnya warisan budaya Indonesia yaitu

<p>A. Pengetahuan akan budaya yang berlebihan B. Pengaruh budaya luar yang masuk C. Menghargai budaya daerah lain D. Pengaruh ketertutupan informasi</p>
<p>8. Ketut bersama teman-temannya mempelajari beranekaragam kearifan lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Pernyataan tersebut berkaitan dengan fungsi kearifan lokal sebagai A. Aturan yang mengatur B. Menjaga kelestarian SDA C. Pengembangan ilmu pengetahuan D. Sumber ilmu pengetahuan</p>
<p>9. Kearifan lokal bersifat A. Perorangan B. Internasional C. Modern D. Turun temurun</p>
<p>10. Keberagaman suku yang ada di Indonesia harus dimaknai sebagai A. perpecahan bangsa B. kemunduran Negara C. kekayaan bangsa D. kelemahan negara</p>

Mengetahui
 Kepala Sekolah



Hesbi Basri, S.Pd
 NIP. 12311985071009

Muaro Jambi, 2024
 Guru Wali Kelas IV



Yasser Arafat, S.Pd
 NIP. 198710042010011002

Penulis



Febi Tria
 NIM. A1D120058

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS FASE B KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Febi Tria
Instansi	: SDN 003/IX Senaung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas / Semester	: B / IV (Empat) / 2
Bab 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: b. Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (2JP)
Jumlah Peserta Didik	: 25 Peserta Didik
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kompetensi Kognitif Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mendeskripsikan mengenai kekayaan budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ▪ Berkebinekaan global, ▪ Bergotong-royong, ▪ Mandiri, ▪ Bernalar kritis dan ▪ Kreatif 	

D. SARANA DAN PRASARANA
<p>Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bahan Ajar b) Media Permainan Monopoli c) Sumber Belajar Power Point mengenai materi pembelajaran d) Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV e) Buku Siswa Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV f) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, Terdiri dari murid yang berkemampuan tinggi, menengah dan rendah.
F. MODEL, PENDEKATAN, METODE, MODA PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model : Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) ▪ Pendekatan : Scientific, TPACK ▪ Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan dan Tanya jawab ▪ Moda : Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing, serta mampu mengetahui keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Media Power Point yang ditampilkan oleh guru didepan kelas, peserta didik dapat menemukan apa saja kekayaan budaya yang ada di daerahnya masing- masing. (C4) ▪ Melalui media <i>Games Tournament</i> monopoli yang telah dipersiapkan guru peserta didik bersama kelompoknya dapat menemukan apa saja kekayaan budaya yang ada di Indonesia. (C4)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya, dan mengorelasikan pengaruh keanekaragaman budaya dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya serta menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan budaya di daerah tempat tinggalnya. 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam? ▪ Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian? ▪ Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan	Sintaks	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menyajikan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin ketua kelas (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia/PPP). 3. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. (Mandiri/PPP) 4. Menyanyikan lagu nasional yang berjudul Garuda Pancasila https://youtu.be/kbHFU-tzI1c 	20 menit



(Berkebinekaan global, TPACK)

5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran hari ini serta hal-hal apa saja yang dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.
6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai **(Menyimak)**
7. Peserta didik menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui media Power Point mengenai materi hari ini.
8. Melalui media Power Point yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat **menemukan** apa saja kekayaan budaya yang ada di daerahnya masing- masing. **(C4)**
(Tujuan Pembelajaran 1)

<p>Inti</p>	<p>Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok belajar</p>	<p>9. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok belajar (Gotong Royong/PPP)</p> <p>10. Peserta didik bersama kelompoknya mendengar arahan dari guru bagaimana cara menggunakan media monopoli.</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok 1 dan 2 untuk mulai bermain.</p> <p>12. Melalui media Games Tournament monopoli yang telah dipersiapkan guru peserta didik bersama kelompoknya dapat menemukan apa saja kekayaan budaya yang ada di Indonesia. (C4) (Bernalar Kritis/PPP) (Tujuan Pembelajaran ke 2)</p>	<p>25 menit</p>
	<p>Memfasilitasi kelompok belajar</p>	<p>13. Peserta didik menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). (Kreatif/PPP)</p> <p>14. Guru membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap kelompok.</p> <p>15. Peserta didik menyimak informasi yang diberikan guru mengenai pengisian LKPD.</p> <p>16. Peserta didik bersama kelompok berdiskusi dan membaca teks melalui buku siswa untuk menjawab pertanyaan di LKPD.</p> <p>17. Guru menghampiri setiap kelompok untuk menanyakan kesulitan yang dialami peserta didik dalam pengerjaan LKPD.</p>	<p>15 menit</p>

Penutup	Guru melakukan evaluasi	<p>18. Guru membagikan lembar soal asesmen untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.</p> <p>19. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran mengenai materi yang sudah dipelajari.</p>	5 menit
	Memberikan penghargaan	<p>20. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik dan kelompok yang aktif.</p> <p>21. Sebelum menutup pembelajaran, guru bersama peserta didik berdoa terlebih dahulu.</p> <p>22. Guru mengucapkan salam penutup.</p>	5 menit

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

REMEDIAL

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKTP (Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching) terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKTP, namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKTP.

PENGAYAAN

Bagi peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran pengayaan terhadap IPK dengan diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya, tingkat kesulitannya lebih tinggi.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir yaitu nilai yang tertinggi.

G. GLOSERIUM

- TPACK : Technological Pedagogical Content Knowledge
- KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

H. DAFTAR PUSTAKA

Indra Adi Darma. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka Untuk SD Kelas IV. Jakarta Selatan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

I. LAMPIRAN

- Refleksi
- LKPD

LAMPIRAN

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa yang membuatmu bahagia hari ini?	
2	Siapa temanmu yang paling lucu di kelas?	
3	Kepada siapa kalian bercerita jika mempunyai masalah?	
4	Dengan siapa kamu bermain di jam istirahat?	
5	Siapa yang kamu bantu hari ini?	

Refleksi Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemahaman peserta didik sudah 100%. Jika belum, berapa % kira kira?	
2	Apa kesulitan peserta didik, hingga belum mencapai 100%? Apa yang harus saya lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah ada peserta didik yang tidak fokus? Bagaimanaa caranya agar peserta didik menjadi fokus untuk kedepannya?	

17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													

Berilah tanda (√) pada kolom berdasarkan hasil pengamatan.

Keterangan :

SM = Sudah Menunjukkan

BM = Belum Menunjukkan

P1 = Beriman Dan Bertakwa Pada Tuhan yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia

P2 = Berkebhinekaan Global

P3 = Gotong Royong

P4 = Mandiri

P5 = Kreatif

P6 = Bernalar Kritis

a. Rubrik Penilaian Kegiatan Kelompok

Komponen Penilaian Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kelengkapan Informasi Hasil Diskusi	Sangat Mampu menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Mampu menceritakan sebagian besar keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sebagian kecil keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta cukup mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sedikit sekali mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta sedikit sekali mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia
Penyampaian Hasil Diskusi	Materi dikuasai dengan baik, penyampaian runtut dan santun, percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasa pun runtut, dan santun, namun dalam menyampaikan masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi tersampaikan secara keseluruhan	Hanya kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi
Ketepatan Waktu Menyelesaikan Tugas Diskusi	Selesai sebelum batas waktu yang diberikan	Selesai sesuai dengan waktu yang diberikan	Selesai sedikit melebihi waktu yang diberikan	Belum selesai sampai batas toleransi yang diberikan (tidak selesai)
Kerjasama Kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal-selesai, dan tugas selesai tepat waktu	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi aktif	Hampir separuh sesuai waktu yang ditentukan	Tugas tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan

b. Lembar Penilaian Diskusi dan Proyek

Nama Kelompok	Skor Komponen1	Skor Komponen2	Skor Komponen3	Skor Komponen4	Rata-rata	Predikat
Kelompok 1 Nama Anggota						
Kelompok 2 Nama Anggota						
Kelompok 3 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						

SOAL EVALUASI DAN KUNCI JAWABAN

Soal	Jenis Soal	Skor
<p>1. Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman budaya yang unik. Berikut yang <i>bukan</i> merupakan keanekaragaman budaya yaitu....</p> <p>A. Pakaian adat B. Makanan khas C. Bahasa Indonesia D. Kesenian daerah</p> <p>Jawaban : C</p>	Pilihan ganda	10
<p>2. Berikut ini salah satu faktor penyebab terjadinya keberagaman budaya di Indonesia yaitu....</p> <p>A. Kondisi alam yang sama B. Geografis negara kepulauan C. Letak wilayah kurang strategis D. Kurang menerima perubahan</p> <p>Jawaban : B</p>	Pilihan ganda	10
<p>3. Danisa dan teman-temannya berkunjung ke pasar malam. Mereka membeli kerak telur di sana. Makanan tersebut berasal dari daerah....</p> <p>A. Jakarta B. Bogor C. Yogyakarta D. Padang</p> <p>Jawaban : A</p>	Pilihan ganda	10
<p>4. Komang berasal dari provinsi Bali. Dia mampu menarikan tarian khas daerahnya. Tarian yang dimaksud yaitu tari....</p> <p>A. Jaipong B. Pendet C. Saman D. Tor-tor</p> <p>Jawaban : B</p>	Pilihan ganda	10
<p>5. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <p>1) Mempelajari kesenian daerah lainnya 2) Menjelek-jelekkkan budaya daerah lain 3) Membangga-banggakan budaya sendiri 4) Menikmati pertunjukkan kesenian daerah lain</p>	Pilihan ganda	10

<p>Sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar ditunjukkan oleh nomor....</p> <p>A. 1 dan 2 B. 2 dan 3 C. 3 dan 4 D. 1 dan 4 Jawaban : D</p>		
<p>6. Tyas berasal dari Jawa Barat, sedangkan Bone berasal dari papua, Tyas berkulit putih, sedangkan Bone berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh...</p> <p>A. Agama B. Ras C. Etnis D. Keekerabatan Jawaban : B</p>	Pilihan ganda	10
<p>7. Putra merupakan seorang siswa yang bersuku Dayak. Putra berasal dari pulau....</p> <p>A. Jawa B. Bali C. Kalimantan D. Sulawesi Jawaban : C</p>	Pilihan ganda	10
<p>8. Makanan pempek merupakan makanan khas dari daerah....</p> <p>A. Sumatera Selatan B. Kalimantan Barat C. DKI Jakarta D. Sulawesi Jawaban : D</p>	Pilihan ganda	10
<p>9. Tari Sekapur Sirih berasal dari daerah...</p> <p>A. Jambi B. Medan C. Bengkulu D. Riau Jawaban :</p>	Pilihan ganda	10
<p>10. Senjata tradisional yang berasal dari Bali yaitu...</p> <p>A. Rencong B. Keris C. Parang D. Pedang Jawaban : B</p>	Pilihan ganda	10

SOAL EVALUASI

<p>1. Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman budaya yang unik. Berikut yang <i>bukan</i> merupakan keanekaragaman budaya yaitu....</p> <p>A. Pakaian adat B. Makanan khas C. Bahasa Indonesia D. Kesenian daerah</p>
<p>2. Berikut ini salah satu faktor penyebab terjadinya keberagaman budaya di Indonesia yaitu....</p> <p>A. Kondisi alam yang sama B. Geografis negara kepulauan C. Letak wilayah kurang strategis D. Kurang menerima perubahan</p>
<p>3. Danisa dan teman-temannya berkunjung ke pasar malam. Mereka membeli kerak telur di sana. Makanan tersebut berasal dari daerah....</p> <p>A. Jakarta B. Bogor C. Yogyakarta D. Padang</p>
<p>4. Komang berasal dari provinsi Bali. Dia mampu menarikan tarian khas daerahnya. Tarian yang dimaksud yaitu tari....</p> <p>A. Jaipong B. Pendet C. Saman D. Tor-tor</p>
<p>5. Perhatikan pernyataan berikut!</p> <p>1) Mempelajari kesenian daerah lainnya 2) Menjelek-jelekkan budaya daerah lain 3) Membangga-banggakan budaya sendiri 4) Menikmati pertunjukkan kesenian daerah lain</p> <p>Sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar ditunjukkan oleh nomor....</p> <p>A. 1 dan 2 B. 2 dan 3 C. 3 dan 4 D. 1 dan 4</p>
<p>6. Tyas berasal dari Jawa Barat, sedangkan Bone berasal dari papua, Tyas berkulit putih, sedangkan Bone berkulit hitam. Perbedaan tersebut didasarkan oleh...</p> <p>A. Agama B. Ras C. Etnis D. Kekerabatan</p>
<p>7. Putra merupakan seorang siswa yang bersuku Dayak. Putra berasal dari pulau....</p>

<p>A. Jawa B. Bali C. Kalimantan D. Sulawesi</p>
<p>8. Makanan pempek merupakan makanan khas dari daerah.... A. Sumatera Selatan B. Kalimantan Barat C. DKI Jakarta D. Sulawesi</p>
<p>9. Tari Sekapur Sirih berasal dari daerah.... A. Jambi B. Medan C. Bengkulu D. Riau</p>
<p>10. Senjata tradisional yang berasal dari Bali yaitu... A. Rencong B. Keris C. Parang D. Pedang</p>



Muaro Jambi, 2024
Guru Wali Kelas IV

Yasser Arafat, S.Pd
NIP. 198710042010011002

Penulis

Febi Tria
NIM. A1D120058

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS FASE B KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Febi Tria
Instansi	: SDN 003/IX Senaung
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas / Semester	: B / IV (Empat) / 2
Bab 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: c. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (2JP)
Jumlah Peserta Didik	: 25 Peserta Didik
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kompetensi Kognitif Meningkatkan pemahaman peserta didik mendeskripsikan manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ▪ Berkebhinekaan global, ▪ Bergotong-royong, ▪ Mandiri, ▪ Bernalar kritis dan ▪ Kreatif 	

D. SARANA DAN PRASARANA
<p>Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bahan Ajar b) Media Permainan Monopoli c) Sumber Belajar Power Point dan Video mengenai materi pembelajaran d) Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV e) Buku Siswa Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV f) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, Terdiri dari murid yang berkemampuan tinggi, menengah dan rendah.
F. MODEL, PENDEKATAN, METODE, MODA PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model : Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) ▪ Pendekatan : Scientific, TPACK ▪ Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan dan Tanya jawab ▪ Moda : Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing, serta mampu mengetahui keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia, manfaat keberagaman dan cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui tayangan video pembelajaran dan buku siswa, peserta didik dapat menyimpulkan bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. (C5) ▪ Melalui media <i>Games Tournament</i> monopoli yang telah dipersiapkan guru peserta didik bersama kelompoknya dapat menemukan apa saja manfaat keberagaman dan menemukan bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia . (C4)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan manfaat keberagaman budaya dan cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia ▪ Bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya di Indonesia? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan	Sintaks	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menyajikan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pertemuan dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. 2. Salah satu peserta didik dipersilahkan untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran. (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia/PPP). 3. Guru meminta peserta didik untuk melihat di sekeliling tempat duduk jika terdapat sampah, guru meminta peserta didik untuk membuang ditempat sampah. (Mandiri/PPP) 4. Peserta didik ditanamkan rasa nasionalisme dengan menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke https://youtu.be/jY8H0yFu4VI?feature=shared 	20 menit

		 <p>(Berkebinekaan global, TPACK)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 6. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking sebelum pembelajaran dimulai. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran hari ini serta hal-hal apa saja yang dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 8. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Menyimak) 9. Peserta didik menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui media Power Point dan video mengenai materi hari ini. 10. Melalui tayangan video yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat menyimpulkan bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. (C5) (Tujuan Pembelajaran 1) 	
--	--	--	--

<p>Inti</p>	<p>Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok belajar</p>	<p>11. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang. (Gotong Royong/PPP)</p> <p>12. Peserta didik bersama kelompoknya mendengar arahan dari guru bagaimana cara menggunakan media <i>games</i> monopoli.</p> <p>13. Guru membuat undian untuk menentukan kelompok berapa yang akan mendapatkan kesempatan untuk mulai bermain.</p> <p>14. Melalui media <i>Games Tournament</i> monopoli yang telah dipersiapkan guru, peserta didik bersama kelompoknya dapat menemukan apa saja manfaat keberagaman dan menemukan bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia . (C4) (Bernalar Kritis/PPP) (Tujuan Pembelajaran ke 2)</p>	<p>25 menit</p>
	<p>Memfasilitasi kelompok belajar</p>	<p>15. Guru meminta peserta didik menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dibagikan guru. (Kreatif/PPP)</p> <p>16. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap kelompok.</p> <p>17. Guru menyampaikan informasi mengenai langkah-langkah dalam pengerjaan LKPD.</p> <p>18. Peserta didik bersama kelompok belajar mulai berdiskusi dan membaca teks melalui buku siswa untuk menjawab pertanyaan di LKPD.</p> <p>19. Guru menghampiri setiap kelompok untuk menanyakan</p>	<p>15 menit</p>

		kesulitan yang dialami peserta didik dalam pengerjaan LKPD.	
Penutup	Guru melakukan evaluasi	<p>20. Guru membagikan lembar soal asesmen untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.</p> <p>21. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran mengenai materi yang sudah dipelajari.</p>	5 menit
	Memberikan penghargaan	<p>20. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik dan kelompok yang aktif.</p> <p>21. Sebelum menutup pembelajaran, guru bersama peserta didik berdoa terlebih dahulu.</p> <p>22. Guru mengucapkan salam penutup.</p>	5 menit

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

REMEDIAL

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKTP (Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching) terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKTP, namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKTP.

PENGAYAAN

Bagi peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran pengayaan terhadap IPK dengan diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya, tingkat kesulitannya lebih tinggi.
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir yaitu nilai yang tertinggi.

G. GLOSERIUM

- TPACK : Technological Pedagogical Content Knowledge
- KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

H. DAFTAR PUSTAKA

Indra Adi Darma. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka Untuk SD Kelas IV. Jakarta Selatan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

I. LAMPIRAN

- Refleksi
- LKPD

LAMPIRAN

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa yang membuatmu bahagia hari ini?	
2	Siapa temanmu yang paling lucu di kelas?	
3	Kepada siapa kalian bercerita jika mempunyai masalah?	
4	Dengan siapa kamu bermain di jam istirahat?	
5	Siapa yang kamu bantu hari ini?	

Refleksi Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemahaman peserta didik sudah 100%. Jika belum, berapa % kira kira?	
2	Apa kesulitan peserta didik, hingga belum mencapai 100%? Apa yang harus saya lakukan untuk untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah ada peserta didik yang tidak fokus? Bagaimanaa caranya agar peserta didik menjadi fokus untuk kedepannya?	

14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													

Berilah tanda (√) pada kolom berdasarkan hasil pengamatan.

Keterangan :

SM = Sudah Menunjukkan

BM = Belum Menunjukkan

P1 = Beriman Dan Bertakwa Pada Tuhan yang Maha Esa Dan Berakhlak

Mulia

P2 = Berkebhinekaan Global

P3 = Gotong Royong

P4 = Mandiri

P5 = Kreatif

P6 = Bernalar Kritis

a. Rubrik Penilaian Kegiatan Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kelengkapan Informasi Hasil Diskusi	Sangat Mampu menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Mampu menceritakan sebagian besar keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sebagian kecil keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta cukup mampu mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia	Menceritakan sedikit sekali mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing serta sedikit sekali mengetahui manfaat pelestarian keragaman budaya di Indonesia
Penyampaian Hasil Diskusi	Materi dikuasai dengan baik, penyampaian runtut dan santun, percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasa pun runtut, dan santun, namun dalam menyampaikan masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi tersampaikan secara keseluruhan	Hanya kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi
Ketepatan Waktu Menyelesaikan Tugas Diskusi	Selesai sebelum batas waktu yang diberikan	Selesai sesuai dengan waktu yang diberikan	Selesai sedikit melebihi waktu yang diberikan	Belum selesai sampai batas toleransi yang diberikan (tidak selesai)
Kerjasama Kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal-selesai, dan tugas selesai tepat waktu	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi aktif	Hampir separuh sesuai waktu yang ditentukan	Tugas tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan

b. Lembar Penilaian Diskusi dan Proyek

Nama Kelompok	Skor Komponen1	Skor Komponen2	Skor Komponen3	Skor Komponen4	Rata-rata	Predikat
Kelompok 1 Nama Anggota						
Kelompok 2 Nama Anggota						
Kelompok 3 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						

SOAL EVALUASI

Soal	Jenis Soal	Skor
1) Jelaskan manfaat dari keberagaman yang ada di Indonesia?	essay	20
2) Bagaimana cara melestarikan keberagaman?	essay	20
3) Mengapa keberagaman perlu dilestarikan ?	essay	20
4) Apa yang menyebabkan Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda?	essay	20
5) Bagaimana cara menghargai keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia?	essay	20

SOAL EVALUASI

1. Jelaskan manfaat dari keberagaman yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana cara melestarikan keberagaman?
3. Mengapa keberagaman perlu dilestarikan ?
4. Apa yang menyebabkan Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda?
5. Bagaimana cara menghargai keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia?



Mengetahui
Kepala Sekolah

Haron Basri, S.Pd
NIP. 12311985071009

Muaro Jambi, 2024
Guru Wali Kelas IV

Yasser Arafat, S.Pd
NIP. 198710042010011002

Penulis

Febi Tria
NIM. A1D120058

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS FASE B KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Febi Tria
Instansi	:	SDN 003/IX Senaung
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas / Semester	:	B / IV (Empat) / 2
Bab 7	:	Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Topik	:	a. Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	:	2 x 35 (2JP)
Jumlah Peserta Didik	:	25 Peserta Didik

B. KOMPETENSI AWAL

- **Kompetensi Kognitif**
Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebhinekaan global,
- Bergotong-royong,
- Mandiri,
- Bernalar kritis dan
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:

- a) Bahan Ajar
- b) Media Permainan Monopoli
- c) Sumber Belajar Power Point dan Video mengenai materi pembelajaran
- d) Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV
- e) Buku Siswa Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar kelas IV
- f) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, Terdiri dari murid yang berkemampuan tinggi, menengah dan rendah.

F. MODEL, PENDEKATAN, METODE, MODA PEMBELAJARAN

- Model : Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)
- Pendekatan : Scientific, TPACK
- Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan dan Tanya jawab
- Moda : Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai/manfaat untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Melalui tayangan video pembelajaran, peserta didik dapat **mengidentifikasi** jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. (C3)
- Melalui media *Games Tournament* monopoli yang telah dipersiapkan guru, peserta didik bersama kelompoknya dapat **menemukan** perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan. (C4)

C. PEMAHAMAN BERMAKNA			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan. 			
D. PERTANYAAN PEMANTIK			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja kebutuhan manusia? ▪ Mengapa manusia memiliki kebutuhan? ▪ Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan? 			
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN			
Kegiatan	Sintaks	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Menyajikan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pertemuan dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. 2. Salah satu peserta didik dipersilahkan untuk memimpin doa sebelum memulai pelajaran. (Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia/PPP). 3. Guru meminta peserta didik untuk melihat di sekeliling tempat duduk jika terdapat sampah, guru meminta peserta didik untuk membuang ditempat sampah. (Mandiri/PPP) 4. Peserta didik ditanamkan rasa nasionalisme dengan menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke https://youtu.be/jY8H0yFu4VI?feature=shared 	20 menit

		 <p>(Berkebinekaan global, TPACK)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 6. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking sebelum pembelajaran dimulai. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran hari ini serta hal-hal apa saja yang dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 8. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Menyimak) 9. Peserta didik menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui media Power Point dan video mengenai materi hari ini. 10. Melalui tayangan video yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. (C3) (Tujuan Pembelajaran 1) 	
--	--	---	--

<p>Inti</p>	<p>Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok belajar</p>	<p>11. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang. (Gotong Royong/PPP)</p> <p>12. Peserta didik bersama kelompoknya mendengar arahan dari guru bagaimana cara menggunakan media <i>games</i> monopoli.</p> <p>13. Guru membuat undian untuk menentukan kelompok berapa yang akan mendapatkan kesempatan untuk mulai bermain.</p> <p>14. Melalui media <i>Games Tournament</i> monopoli yang telah dipersiapkan guru, peserta didik bersama kelompoknya dapat menemukan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan. (C4) (Bernalar Kritis/PPP)</p> <p>(Tujuan Pembelajaran ke 2)</p>	<p>25 menit</p>
	<p>Memfasilitasi kelompok belajar</p>	<p>15. Guru meminta peserta didik menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dibagikan guru. (Kreatif/PPP)</p> <p>16. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap kelompok.</p> <p>17. Guru menyampaikan informasi mengenai langkah-langkah dalam pengerjaan LKPD.</p> <p>18. Peserta didik bersama kelompok belajar mulai berdiskusi dan membaca teks melalui buku siswa untuk menjawab pertanyaan di LKPD.</p> <p>19. Guru menghampiri setiap kelompok untuk menanyakan</p>	<p>15 menit</p>

		kesulitan yang dialami peserta didik dalam pengerjaan LKPD.	
Penutup	Guru melakukan evaluasi	<p>20. Guru membagikan lembar soal asesmen untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini.</p> <p>21. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran mengenai materi yang sudah dipelajari.</p>	5 menit
	Memberikan penghargaan	<p>20. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik dan kelompok yang aktif.</p> <p>21. Sebelum menutup pembelajaran, guru bersama peserta didik berdoa terlebih dahulu.</p> <p>22. Guru mengucapkan salam penutup.</p>	5 menit

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>REMEDIAL</p> <p>Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKTP (Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (Remedial Teaching) terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya. ▪ Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir jika belum mencapai KKTP, namun jika melebihi maka nilai yang didapat sama dengan nilai KKTP. <p>PENGAYAAN</p> <p>Bagi peserta didik yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) setelah melakukan tes tertulis pendalaman materi, maka akan diberikan pembelajaran pengayaan terhadap IPK dengan diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi, dengan ketentuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya, tingkat kesulitannya lebih tinggi. ▪ Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir yaitu nilai yang tertinggi.
G. GLOSERIUM
<ul style="list-style-type: none"> ▪ TPACK : Technological Pedagogical Content Knowledge ▪ KKTP : Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran
H. DAFTAR PUSTAKA
<p>Indra Adi Darma. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial Kurikulum Merdeka Untuk SD Kelas IV. Jakarta Selatan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.</p>
I. LAMPIRAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Refleksi ▪ LKPD

LAMPIRAN

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan pembelajaran pada materi ini?	
2	Apakah ananda sudah menguasai seluruh materi pembelajaran yang telah dilakukan? jika belum materi apa yang belum dikuasai?	
3	Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi kali ini?	

Refleksi Pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Hal apa yang sudah berjalan baik didalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran hari ini?	
2	Apakah saya sudah mendengar peserta didik saya dalam proses pembelajaran?	
3	Hal apa yang dapat saya pelajari dari peserta didik saya? Sudahkah saya meminta pendapat mereka agar bisa menjadi guru yang lebih baik?	

18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													

Berilah tanda (√) pada kolom berdasarkan hasil pengamatan.

Keterangan :

SM = Sudah Menunjukkan

BM = Belum Menunjukkan

P1 = Beriman Dan Bertakwa Pada Tuhan yang Maha Esa Dan Berakhlak

Mulia

P2 = Berkebhinekaan Global

P3 = Gotong Royong

P4 = Mandiri

P5 = Kreatif

P6 = Bernalar Kritis

a. Rubrik Penilaian Kegiatan Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kelengkapan Informasi Hasil Diskusi	Sangat mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dan sangat mampu menemukan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan	Mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dan mampu menemukan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan	Cukup mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dan cukup mampu menemukan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan	Belum mampu mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dan belum mampu menemukan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan
Penyampaian Hasil Diskusi	Materi dikuasai dengan baik, penyampaian runtut dan santun, percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasa pun runtut, dan santun, namun dalam menyampaikan masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi tersampaikan secara keseluruhan	Hanya kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi
Ketepatan Waktu Menyelesaikan Tugas Diskusi	Selesai sebelum batas waktu yang diberikan	Selesai sesuai dengan waktu yang diberikan	Selesai sedikit melebihi waktu yang diberikan	Belum selesai sampai batas toleransi yang diberikan (tidak selesai)
Kerjasama Kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal-selesai, dan tugas selesai tepat waktu	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi aktif	Hampir separuh sesuai waktu yang ditentukan	Tugas tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan

b. Lembar Penilaian Diskusi dan Proyek

Nama Kelompok	Skor Komponen1	Skor Komponen2	Skor Komponen3	Skor Komponen4	Rata-rata	Predikat
Kelompok 1 Nama Anggota						
Kelompok 2 Nama Anggota						
Kelompok 3 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						
Kelompok 4 Nama Anggota						

SOAL EVALUASI

Soal	Jenis Soal	Skor
1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?	essay	20
2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup teman kalian/orang lain?	essay	20
3. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?	essay	20
4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain? Mengapa?	essay	20
5. Bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan dari masing-masing orang ?	essay	20

SOAL EVALUASI

1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?
2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup teman kalian/orang lain?
3. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?
4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain? Mengapa?
5. Bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan dari masing-masing orang ?

Mengetahui
Kepala Sekolah



Hasan Hary, S.Pd
NIP. 1985071009

Muaro Jambi, 2024
Guru Wali Kelas IV

Yasser Arafat, S.Pd
NIP. 198710042010011002

Penulis

Febi Tria
NIM. A1D120058

Lampiran 2. Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
 Lembar Validasi Modul Ajar Dengan Menggunakan
 Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Validator : Hermanto, S.Pd
 NIP : 198309292008011003
 Muatan Pelajaran : IPAS
 Penyusun : Febi Tria
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/LX Senaung

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan modul ajar dalam pelaksanaan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 003/IX Senaung.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah 1 (tidak ada); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik).

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					✓
	1. Kejelasan Capaian Pembelajaran dan Kompetensi Awal					✓
	2. Kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Kompetensi Awal dengan Tujuan Pembelajaran					✓
	3. Ketepatan penjabaran Tujuan Pembelajaran ke Pemahaman Bermakna Siswa					✓

**LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**

Lembar Validasi Modul Ajar Dengan Menggunakan
Model *Teams Games Tournament* (TGT)

2	ISI YANG DISAJIKAN					
	1. Sistematis penyusunan Modul Ajar					✓
	2. Kesesuaian uraian kegiatan untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i>					✓
	3. Kejelasan kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan isi, kegiatan penutup)					✓
	4. Kelengkapan instrumen evaluasi (LKPD dan pedoman penilaian).					✓
3	BAHASA					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓		
4	WAKTU					
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

D. KOMENTAR/SARAN

Kegiatan pembelajaran berjalan Kondusif, Komunikasi Terjalin rapat, hanya saja kesederhanaan struktur kalimat perlu ditingkatkan

Mengetahui Validator, Jambi 2024

Hermanto, S.Pd

NIP. 198309292008011003

Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II
Hasil Siklus I Pertemuan I

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kesesuaian Penerapan
Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media
Permainan Monopoli dalam Kegiatan Pembelajaran

Hari / Tanggal : Senin / 29 Januari 2024
 Kelas : IV (Empat)
 PTK : siklus I pertemuan I
 Observer : febi Tria

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	✓	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	✓	
3	Guru memberikan motivasi		✓
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	✓	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>	✓	
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	✓	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	✓	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	✓	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari		✓
10	Guru menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		8	2

Sumber: dimodifikasi dari teori Rusman (2016:225)

Hasil Siklus I Pertemuan II

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kesesuaian Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Kegiatan Pembelajaran

Hari/Tanggal : Rabu/31 Januari 2024
 Kelas : IV (Empat)
 PTK : Siklus 1 Pertemuan 2
 Observer : febi tria

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	✓	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	✓	
3	Guru memberikan motivasi	✓	
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	✓	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>		✓
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	✓	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	✓	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	✓	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	✓	
10	Guru menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		9	1

Sumber: dimodifikasi dari teori Rusman (2016:225)

Hasil Siklus II Pertemuan I

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kesesuaian Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Kegiatan Pembelajaran

Hari / Tanggal : Senin / 5 Februari 2024
 Kelas : IV (Empat)
 PTK : Siklus II pertemuan I
 Observer : Febi Tria

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	✓	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	✓	
3	Guru memberikan motivasi	✓	
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	✓	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>	✓	
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	✓	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	✓	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	✓	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	✓	
10	Guru menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		10	-

Sumber: dimodifikasi dari teori Rusman (2016:225)

Hasil Siklus II Pertemuan II

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kesesuaian Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli dalam Kegiatan Pembelajaran

Hari / Tanggal : Rabu / 7 Februari 2024
 Kelas : IV (Empat)
 PTK : Siklus II Pertemuan 2
 Observer : Febi Tria

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya	✓	
2	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran	✓	
3	Guru memberikan motivasi	✓	
4	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen	✓	
5	Guru memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>	✓	
6	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa	✓	
7	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai	✓	
8	Guru melakukan kegiatan tanya jawab	✓	
9	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari	✓	
10	Guru menutup pembelajaran	✓	
Jumlah		10	-

Sumber: dimodifikasi dari teori Rusman (2016:225)

Lampiran 4. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II

Hasil Siklus I Pertemuan I

LEMBAR PENGAMATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hari / Tanggal : Senin / 29 Januari 2024
 Kelas : IV
 PTK : Siklus I Pertemuan I
 Observer : Febi Dria

Petunjuk :

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Indikator Motivasi		Aspek Pengamatan
Perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.	1.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
	2.	Siswa mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan.
	3.	Siswa fokus, tenang, dan tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung.
Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	1.	Setiap diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.
	2.	Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru.
	3.	Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas.
Tanggung jawab pada tugas.	1.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
	2.	Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.
	3.	Siswa tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya.
Responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan.	1.	Siswa merespon setiap guru mengajukan pertanyaan.
	2.	Siswa melaksanakan setiap instruksi yang diberikan guru.
Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1.	Siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru.
	2.	Siswa tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan.

Sumber : dimodifikasi dari Sabela (2023:12)

NO	NAMA	A			B			C			D		E		SKOR
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	
1	Abdul Muthoriq	✓	✓			✓	✓						✓	✓	6
2	Abdullah Fikri	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓			✓	8
3	Abid Aqilla Pranaaja	✓		✓			✓	✓		✓				✓	6
4	Alfin Fernando	✓		✓	✓				✓					✓	5
5	Atiyah Ramadhani	✓	✓			✓	✓		✓			✓		✓	7
6	Azizah Alma Tiara	✓	✓				✓	✓		✓	✓			✓	7
7	Bilqis Zalfa Naqiya	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓		✓	10
8	Cahaya Ayra	✓	✓				✓	✓		✓	✓		✓	✓	8
9	Desi Azzahra Febria	✓	✓		✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓	10
10	Faiz Zafran Azzikri	✓	✓	✓	✓			✓	✓					✓	8
11	Frestian Mahardika	✓	✓				✓	✓		✓				✓	7
12	Jihan Talita Ulpa	✓	✓			✓			✓			✓			5
13	Karina Anindya Wijaya	✓	✓	✓			✓		✓		✓	✓		✓	8
14	Khalisa Zahira	✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	11
15	Khoirullah Al Bari	✓	✓				✓	✓		✓				✓	7
16	M. Fahrid Ramadhan	✓	✓			✓			✓			✓	✓		6
17	M. Ridwan Hakim	✓	✓	✓		✓						✓	✓		6
18	Maura Salsabila	✓	✓					✓		✓		✓			5
19	Mika Aulia	✓	✓		✓	✓			✓		✓		✓		7
20	Muhammad Riansyah	✓	✓		✓			✓		✓				✓	6
21	Muhammad Farid Attalah	✓	✓	✓					✓					✓	5
22	Nazwa Femirianti	✓	✓					✓		✓		✓			5
23	Raudhatul Vaniyah	✓	✓	✓		✓			✓			✓	✓		6
24	Suci Rahmadani	✓	✓	✓	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓	11
25	Vaezya Salsabila	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	10
Jumlah		25	23	11	7	10	15	14	13	14	7	12	14	15	181
Persentase Rata-rata															55,6 %

Hasil Siklus I Pertemuan II

LEMBAR PENGAMATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hari / Tanggal : Rabu / 31 Januari 2024
 Kelas : IV
 PTK : Siklus I pertemuan 2
 Observer : Febi Tria

Petunjuk :

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Indikator Motivasi		Aspek Pengamatan
Perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.	1.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
	2.	Siswa mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan.
	3.	Siswa fokus, tenang, dan tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung.
Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	1.	Setiap diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.
	2.	Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru.
	3.	Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas.
Tanggung jawab pada tugas.	1.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
	2.	Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.
	3.	Siswa tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya.
Responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan.	1.	Siswa merespon setiap guru mengajukan pertanyaan.
	2.	Siswa melaksanakan setiap instruksi yang diberikan guru.
Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1.	Siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru.
	2.	Siswa tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan.

Sumber : dimodifikasi dari Sabela (2023:12)

NO	NAMA	A			B			C			D		E		SKOR
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	
1	Abdul Muthoriq	✓	✓	✓			✓	✓		✓		✓		✓	8
2	Abdullah Fikri	✓	✓	✓			✓		✓		✓	✓	✓	✓	9
3	Abid Aqilla Prannaja	✓	✓			✓	✓							✓	6
4	Alfin Fernando	✓	✓	✓		✓			✓			✓	✓		7
5	Atiyah Ramadhani	✓					✓	✓		✓		✓	✓	✓	7
6	Azizah Alma Tiara	✓	✓		✓		✓				✓		✓	✓	7
7	Bilqis Zalfa Naqiya	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		11
8	Cahaya Ayra	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓	10
9	Desi Azzahra Febria	✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓	✓	10
10	Faiz Zafran Azzikri	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓		✓	✓	9
11	Frestian Mahardika	✓	✓				✓	✓		✓	✓		✓	✓	8
12	Jihan Talita Ulpa	✓	✓			✓			✓			✓	✓		6
13	Karina Anindya Wijaya	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
14	Khalisa Zahira	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
15	Khoirullah Al Bari	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓		✓		8
16	M. Fahrid Rahmadan	✓	✓	✓	✓	✓			✓				✓		7
17	M. Ridwan Hakim	✓	✓	✓		✓			✓			✓	✓		7
18	Maura Salsabila	✓	✓	✓			✓	✓		✓				✓	7
19	Mika Aulia	✓	✓			✓	✓					✓	✓	✓	7
20	Muhammad Riansyah	✓	✓			✓		✓				✓		✓	6
21	Muhammad Farid Attalah	✓	✓					✓		✓		✓			5
22	Nazwa Femirianti	✓	✓			✓			✓			✓	✓		6
23	Raudhatul Vaniyah	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	7
24	Suci Rahmadani	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
25	Vacyza Salsabila	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓	10
Jumlah		25	23	13	9	12	17	13	12	13	11	17	18	18	201
Persentase Rata-rata															61,8 %

Hasil Siklus II Pertemuan I

LEMBAR PENGAMATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hari / Tanggal : Senin / 5 Februari 2024
 Kelas : IV
 PTK : Siklus II pertemuan I
 Observer : Febi TRIA

Petunjuk :

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Indikator Motivasi		Aspek Pengamatan
Perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.	1.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
	2.	Siswa mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan.
	3.	Siswa fokus, tenang, dan tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung.
Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	1.	Setiap diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.
	2.	Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru.
	3.	Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas.
Tanggung jawab pada tugas.	1.	Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
	2.	Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.
	3.	Siswa tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya.
Responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan.	1.	Siswa merespon setiap guru mengajukan pertanyaan.
	2.	Siswa melaksanakan setiap instruksi yang diberikan guru.
Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1.	Siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru.
	2.	Siswa tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan.

Sumber : dimodifikasi dari Sabela (2023:12)

NO	NAMA	A			B			C			D		E		SKOR
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	
1	Abdul Muthoriq	✓	✓	✓		✓	✓		✓			✓	✓	✓	9
2	Abdullah Fikri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	11
3	Abid Aqilla Pransja	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓	10
4	Alfin Fernando	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓		✓		8
5	Atiyah Ramadhani	✓	✓	✓			✓	✓				✓	✓	✓	8
6	Azizah Alma Tiara	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓	✓	10
7	Bilqis Zalfa Naqiya	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
8	Cahaya Ayra	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓		11
9	Desi Azzahra Febria	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		11
10	Faiz Zafran Azzikri	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		10
11	Frestian Mahardika	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	10
12	Jihan Talita Ulpa	✓	✓	✓		✓	✓		✓			✓	✓		8
13	Karina Anindya Wijaya	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
14	Khalisa Zahira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		12
15	Khoirullah Al Bari	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		✓		10
16	M. Fahrid Ramadhan	✓	✓		✓	✓		✓			✓	✓	✓		9
17	M. Ridwan Hakim	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		9
18	Maura Salsabila	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓	✓	10
19	Mika Aulia	✓	✓	✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓	10
20	Muhammad Riansyah	✓		✓		✓	✓	✓	✓					✓	9
21	Muhammad Farid Attalah	✓	✓		✓		✓				✓		✓	✓	8
22	Nazwa Femirianti	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		✓	✓		9
23	Raudhatul Vaniyah	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		10
24	Suci Rahmadani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		12
25	Vaezya Salsabila	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
Jumlah		25	24	16	17	12	24	20	15	20	14	15	20	24	248
Persentase Rata-rata															76,3%

Hasil Siklus II Pertemuan II

LEMBAR PENGAMATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hari / Tanggal : Rabu / 7 Februari 2024
 Kelas : IV
 PTK : Siklus II, Pertemuan 2
 Observer : Febi Tria

Petunjuk :

Isilah lembar observasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom sesuai dengan keadaan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Indikator Motivasi	Aspek Pengamatan
Perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran.	1. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru.
	2. Siswa mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan.
	3. Siswa fokus, tenang, dan tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung.
Semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	1. Setiap diberikan tugas oleh guru, siswa langsung mengerjakannya.
	2. Siswa fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru.
	3. Siswa tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas.
Tanggung jawab pada tugas.	1. Siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
	2. Siswa bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan.
	3. Siswa tidak mencontek pekerjaan siswa lainnya.
Responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan.	1. Siswa merespon setiap guru mengajukan pertanyaan.
	2. Siswa melaksanakan setiap instruksi yang diberikan guru.
Kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1. Siswa menikmati tugas yang diberikan oleh guru.
	2. Siswa tidak mengeluh dengan hasil yang didapatkan.

Sumber : dimodifikasi dari Sabela (2023:12)

NO	NAMA	A			B			C			D		E		SKOR
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	
1	Abdul Muthoriq	✓	✓	✓		✓	✓		✓			✓	✓	✓	9
2	Abdullah Fikri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	11
3	Abid Aqilla Pranaja	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓					✓	10
4	Alfin Fernando	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓			✓	8
5	Atiyah Ramadhani	✓	✓	✓		✓	✓					✓	✓	✓	8
6	Azizah Alma Tiara	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓	10
7	Bilqis Zalfa Naqiya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
8	Cahaya Ayra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
9	Desi Azzahra Febria	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	11
10	Faiz Zafran Azzikri	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	10
11	Frestian Mahardika	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	10
12	Jihan Talita Ulpa	✓	✓	✓		✓	✓		✓				✓	✓	8
13	Karina Anindya Wijaya	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
14	Khalisa Zahira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
15	Khoirullah Al Bari	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	10
16	M. Fahrid Rahman	✓	✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	9
17	M. Ridwan Hakim	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
18	Maura Salsabila	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓	10
19	Mika Aulia	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓	10
20	Muhammad Rihsyah	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	9
21	Muhammad Farid Attalah	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓	9
22	Nazwa Femirianti	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓	10
23	Raudhatul Vaniyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	12
24	Suci Rahmadani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
25	Vaeyza Sahabila	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11
Jumlah		25	25	19	16	16	24	20	16	19	13	17	24	24	257
Persentase Rata-rata															79,0 %

Lampiran 5. Pedoman Wawancara pada Siklus I

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN WALI KELAS DAN SISWA KELAS IV SDN 003/IX SENAUNG

PERTANYAAN GURU

1. Bagaimana kondisi kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran IPAS?
2. Menurut Bapak, apakah sebelumnya siswa senang dengan pelajaran IPAS?
3. Metode apakah yang telah Bapak terapkan dalam proses pembelajaran selama ini? Khususnya pada pembelajaran IPAS?
4. Dalam pembelajaran IPAS kendala apa yang Bapak alami selama ini?
5. Pernahkah Bapak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?
6. Apakah di kelas Bapak telah menggunakan permainan monopoli untuk media pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran IPAS?
7. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas IV sebelumnya? Dan khususnya pada mata pelajaran IPAS?
8. Bagaimana menurut Bapak, adakah perbedaan yang tampak pada proses pembelajaran IPAS ini jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli?
9. Bagaimana menurut Bapak, terkait dengan motivasi belajar siswa Bapak selama dilakukan tindakan?

PERTANYAAN PESERTA DIDIK

1. Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli?
2. Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?
3. Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?
4. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli?
5. Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?
6. Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?

Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru dan Siswa pada Siklus I

Hasil wawancara dengan guru kelas SDN 003/IX Senaung

Pertanyaan	Jawaban
<p>Bagaimana kondisi kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran IPAS?</p>	<p>Secara umum, ya peserta didik mengikuti pembelajaran seperti biasa febi, namun terkadang anak-anak ini mau yang perempuan ataupun laki-laki mereka lebih suka bermain dan semakin lama semakin tidak memperhatikan, ada beberapa anak yang jahil juga dengan temannya, ada yang baring-baring kepalanya diatas meja, berbicara sendiri, giliran ada tugas banyak yang bilang nggak bisa pak dan nggak selesai. Mungkin sebatas sekolah itu yang penting masuk, nyatat, jajan, terus pulang. Kurang ada hal yang buat kalau ke sekolah itu ada hal yang bermakna.</p>
<p>Menurut Bapak, apakah sebelumnya murid-murid senang dengan pelajaran IPAS?</p>	<p>Menurut saya, murid-murid disini relatif biasa saja dengan pelajaran khususnya mata pelajaran IPAS, namun kadang-kadang terlihat begitu jenuh kalau di dekte yang banyak teksnya tanpa melihat contoh nyatanya seperti apa.</p>
<p>Metode apakah yang telah Bapak terapkan dalam proses pembelajaran selama ini? Khususnya pada pelajaran IPAS?</p>	<p>Kalau untuk metode pembelajaran saya sering menunjuk salah satu anak untuk mendekte yang lain menulis, memberi penjelasan (ceramah), memberi tugas, itu yang sering. Kalau biasanya IPAS yang semester kemarin itu kadang ada percobaan/praktek, Bahasa dan PPKn kadang berdiskusi, demonstrasi, PjBL. SBDp juga ada prakteknya. MTK kadang PBL atau pakai benda-benda seperti tabung untuk menghitung volume. Pokoknya semua tergantung dengan apa materinya. Untuk mata pelajaran IPAS secara umum yang selama ini saya terapkan ya itu seperti yang saya katakan hanya begitu saja mendekte, menulis, menjelaskan, memberi tugas seperti itu semua itu sudah cukup.</p>

<p>Dalam pembelajaran IPAS kendala apa yang Bapak alami selama ini?</p>	<p>Kendala yang dirasakan yaitu pada siswanya yang terlihat tidak terlalu antusias saat belajar dan itu hampir menyeluruh. Ntah karena materinya yang sulit atau sepele atau ntah bagaimana. Jadi saat belajar ada saja siswa yang tidak serius dalam menyimak guru saat menjelaskan. Sering juga kondisi kelas tidak kondusif.</p>
<p>Pernahkah Bapak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ?</p>	<p>Saya pernah tahu namun tidak tahu apa namanya. Alasannya ya masih terdengar asing untuk model pembelajaran tersebut. Lebih mengetahui secara detail setelah febi kasih file skripsinya dan jelasin kemarin itu.</p>
<p>Apakah di kelas Bapak telah menggunakan permainan monopoli untuk media pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran IPAS?</p>	<p>Pernah tapi sangat jarang. Kalau media yang lain mungkin pernah seperti benda nyata kayak kubus, bentuk persegi. Kalau permainan seperti monopoli jarang itupun belum tentu saya sempat mendesain materi ke dalam bentuk permainan, selama ini baru diberi lembaran soal materi ataupun menyajikan PPT untuk siswa. Jadi lebih sering belajar seperti biasanya saja jika IPAS.</p>
<p>Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas IV sebelumnya? Dan khususnya pada mata pelajaran IPAS?</p>	<p>Motivasi belajar siswa ya begitulah feb, tidak begitu terlihat. Namun jika pada pembelajaran yang ada prakteknya itu terlihat ada semangat tersendiri seperti PJOK, MTK, SBDp. Jika untuk mata pelajaran IPAS itu sendiri masih terlihat kurang ada semangatnya, kecuali ada materi untuk prakteknya.</p>
<p>Bagaimana menurut Bapak, adakah perbedaan yang tampak pada proses pembelajaran IPAS ini jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?</p>	<p>Setelah saya cermati selama 2x pertemuan ini lumayan terdapat perbedaan, yang mana siswa sudah mulai antusias dan ada semangat mereka dalam belajar seperti mau bertanya, ditanya bisa menjawab, berkurang main-mainnya dan perhatiannya mulai fokus apalagi saat melakukan <i>games</i> monopoli kemarin, siswa saya lihat berlomba-lomba meringkas, dan juga menghafal terkait materi yang dipelajari.</p>

<p>Bagaimana menurut Bapak, terkait dengan motivasi belajar murid Bapak selama dilakukan tindakan?</p>	<p>Saya perhatikan motivasinya sudah mulai terlihat dari pertemuan yang sudah dilakukan, makin banyak yang berangkat pagi dan tidak terlambat. Suasana dikelas tidak ribut untuk buru-buru ingin jajan saat istirahat. Apalagi siswa laki-laki saya lihat sudah mulai berani untuk menjawab pertanyaan meskipun masih malu-malu. Sudah ada respon dalam belajar tidak diam terus.</p>
--	---

Hasil wawancara dengan peserta didik I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Senang kak, karena gak capek nulis banyak, karena biasanya pelajaran itu didekte pegel tangan saya kak. Terus dikelas gak suntuk dan mudah hapal materi yang dipelajari.
Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?	Lumayan mudah mengerti kak, apalagi keunikan budaya daerah lain seperti upacara Ngaben di Bali yang tradisi membakar mayat itu keinget terus.
Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?	Iya kak, jadi lebih semangat. Kalau tidak mengerti bisa langsung tanya teman atau guru.
Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Terkadang kak, kalau pelajarannya itu materinya banyak banget jadi susah untuk memahaminya. Apalagi kalau dikasih waktunya sebentar jadi agak susah.
Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?	Materi tadi itu kak tentang kekayaan budaya indonesia, makanan khas papeda itu saya baru tahu kak, terus ada rumah adat yang unik-unik kak contohnya rumah adat Hanoi. Lumayan teringat terus kak.
Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?	Menghafal dan memahami materi dan bersaing kelompok kita sama kelompok lain kak, lebih kaya tertantang. Terus liat video juga. Jadi nulisnya tidak panjang-panjang kaya biasanya ngabisin buku Pegel tangan saya kak. Terus dikasih hadiah juga kalau maju, jadi lebih seru.

Hasil wawancara dengan peserta didik II

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Senang kak, karena gak buat bosen nyatet materinya terus.
Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?	Lumayan lah kak.
Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?	Iya kak, pembelajarannya jadi seru.
Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Iya kak, awalnya bingung kalau mau menjawab isi pertanyaan yang di dalam permainan itu karena harus mengingat materi.
Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?	Jadi dulu itu saya kira indonesia ini cuma ada makanan khas rendang gitu aja kak sama pempek yang dari Palembang, ternyata banyak juga makanan khas dari daerah lain.
Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?	Saling bekerja sama buat ngerti materi kak dalam kelompok kan bersaing dengan yang lain untuk dapat poin. Terus ada video juga.

Lampiran 7. Pedoman Wawancara pada Siklus II

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN WALI KELAS DAN SISWA KELAS IV SDN 003/IX SENAUNG

PERTANYAAN GURU

1. Bagaimana menurut Bapak, adakah perbedaan yang tampak pada proses pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli pada siklus sebelumnya?
2. Bagaimana menurut Bapak, terkait dengan motivasi belajar siswa selama dilakukan tindakan adakah peningkatan dari pada siklus sebelumnya?
3. Apa harapan Bapak kedepannya?

PERTANYAAN PESERTA DIDIK

1. Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli?
2. Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?
3. Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?
4. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli?
5. Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?
6. Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?

Lampiran 8. Hasil Wawancara Guru dan Siswa pada Siklus II

Hasil wawancara dengan guru kelas SDN 224/VII Mekarsari III

Pertanyaan	Jawaban
<p>Bagaimana menurut Bapak, adakah perbedaan yang tampak pada proses pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli pada siklus sebelumnya?</p>	<p>Menurut pengamatan saya selama jadi guru yang melakukan tindakan ini, sudah banyak perkembangannya feb. Saya merasa termotivasi juga untuk menggunakan model ataupun medianya itu. Anak – anak jadi lebih memperhatikan, antusias, lebih respon, diberi tugas juga langsung mengerjakan tidak banyak ngeluh kayak biasanya. Secara keseluruhan sudah terlihat sekali perbedaannya. Mungkin besok bisa untuk di terapkan ke pembelajaran yang lain.</p>
<p>Bagaimana menurut Bapak, terkait dengan motivasi belajar siswa selama dilakukan tindakan adakah peningkatan dari pada siklus sebelumnya?</p>	<p>Jika kita lihat melalui lembar observasi motivasi siswa sudah banyak poin-poin yang menunjukkan hasil positif. Jadi kenaikannya pun bisa saya rasakan lumayan drastis.</p>
<p>Apa harapan Bapak kedepannya?</p>	<p>Harapan saya semoga saya tidak terlalu sibuk dengan mengisi data yang sedang dilakukan bersama guru lain, saya bisa mengikuti jejak febi dalam menggunakan model/metode yang variatif pada seluruh muatan pembelajaran tematik yang disesuaikan pada materi pembelajaran serta memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan lebih optimal lagi. Agar siswa saya lebih bersemangat untuk belajar dan tidak sekedar masuk kelas dan naik kelas saja. Semoga saja kedepannya guru-guru lain juga saling belajar menggunakan variasi baru dalam mengajar terutama bagi saya pribadi.</p>

Hasil wawancara dengan peserta didik I

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Senang kak, karena lebih menyenangkan ada pake permainan, mudah buat memahami dan ada ditampilkan video juga. Jadi ingetnya lebih lama.
Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?	Iya kak, lebih kaya nempel dikepala walaupun dibahasnya sebentar tapi lebih keinget aja gitu kak karena bergambar.
Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?	Iya kak, lebih ada semangat untuk aku harus bisa. Jadi tertantang untuk memahami dengan betul-betul materinya kak.
Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Kadang sih kak, kalau teman kelompok kita ada yang kurang paham, tapi setelah terbiasa jadi bisa juga.
Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?	Banyak kak dari pelajaran kemarinnya dengan hari ini jadi tahu keunikan sama ciri khas di tiap daerah, terus ada materi baru lagi yang tentang kebutuhan kita masing-masing, jadi banyak lah kak.
Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?	Memahami dan menghafalnya, saling kompetisi maju kedepan meja untuk main gamesnya, ada pake video juga kak jadi tahu gambarannya bukan sekedar khayalan aja.

Hasil wawancara dengan peserta didik II

Pertanyaan	Jawaban
Apakah kamu senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Senang kak, karena tidak ngebosanin.
Apakah dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli membuat kamu lebih cepat memahami materi pembelajaran?	Iya kak.
Menurut kamu pembelajaran yang kita lakukan ini membuat kamu termotivasi untuk giat atau serius dalam belajar tidak?	Iya kak, semakin ada niat mau belajar dari biasanya kak.
Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS dengan pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli?	Iya kak sedikit.
Pengetahuan baru apa yang kamu peroleh setelah pembelajaran?	Mengetahui keunikan daerah lain dan apa saja jenis kebutuhan kita selama ini kalau mempelajari hanya dibuku paket saja itu sulit, karena tidak tahu apa saja contoh lainnya, tapi karena ada kertas informasi yang ada gambarnya di permainan itu, jadi akhirnya saya tahu kak.
Apa yang membuatmu termotivasi untuk belajar dengan pembelajaran tersebut?	Seru aja kak belajar sambil bermain, enggak ngebosenin.

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah



Gambar 2: Guru menyiapkan kelas dan berdo'a



Gambar 3: Guru memperlihatkan media monopoli



Gambar 4: Guru menjelaskan konsep permainan monopoli kepada siswa



Gambar 5: siswa bermain monopoli



Gambar 6: siswa membaca kartu pertanyaan



Gambar 7. Wawancara Wali Kelas IV Siklus I



Gambar 8. Wawancara Wali Kelas IV Siklus II



Gambar 9. Wawancara Siswa Kelas IV Siklus I



Gambar 10. Wawancara Siswa Kelas IV Siklus II

Lampiran 10. Media Permainan Monopoli dan LKPD



Gambar 11. Media Permainan Monopoli Siklus I dan II



Gambar 12. Kartu Soal dan Informasi



Gambar 13. LKPD

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi - Ma. Bolian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361. Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 276/UN21.3/PT.01.04/2024 22 Januari 2024
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SDN 003/IX Senaung

Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami
atas nama

Nama : **Febi Tria**
NIM : **A1D120058**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd
2. Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang
berjudul: **"Penerapan Model Pembelajaran Teams Games
Tournament (Tgt) dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung."**

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang
bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang
Saudara pimpin dari tanggal **22 Januari 2024 s/d 22 Februari 2024**

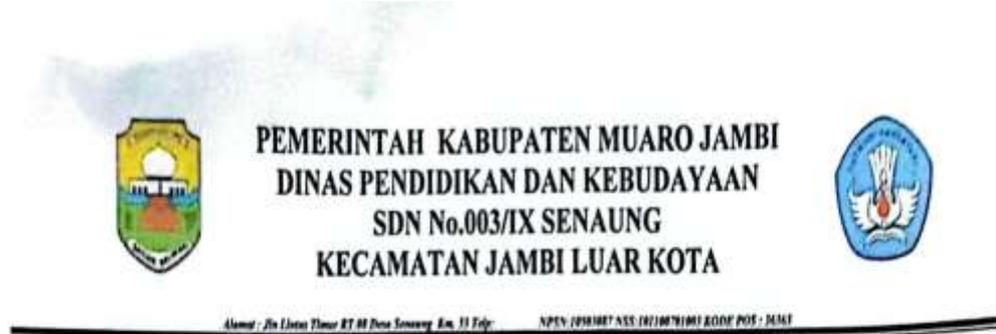
Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan,
Wakil Dekan BAKSI,

Debita Sarifika, Ph.D.
NIP 198110232005012002



Lampiran 12. Surat Keterangan Selesai Penelitian



Surat keterangan

Nomor : 422.2/bz/SDN-003/SNG/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SDN No.003/IX Senaung Kec. Jambi Luar Kota Kab. Muaro Jambi Prov. Jambi menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Febi Tria
 Nim : A1D120058
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Perguruan Tinggi : Universitas Jambi

Mahasiswa tersebut telah melakukan kegiatan Penelitian Skripsi “ Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung “ pada tanggal 22 Januari s/d 22 Februari 2024.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Senaung, 22 Februari 2024
 Kepala SDN No.003/IX Senaung
 HASRI, S.Pd
 412311985071009

Lampiran 13. Bukti Turnitin

Febi Tria_Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Berbantuan Media Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung.

ORIGINALITY REPORT

29% SIMILARITY INDEX	28% INTERNET SOURCES	13% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.unja.ac.id Internet Source	4%
2	digitallib.iainkendari.ac.id Internet Source	3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
7	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
8	library.um.ac.id Internet Source	1%
9	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%

Lampiran 14. Riwayat Hidup Penulis

Riwayat Hidup Penulis



Febi Tria dilahirkan di Pinang Tinggi pada 3 Februari 2002. Penulis merupakan anak ke-3 dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Masrudi dan Ibu Darnawati. Penulis memiliki abang bernama Deri Yudha Pratama dan Kakak bernama Indri Rezky Larasati. Penulis merupakan warga Negara Indonesia yang bertempat tinggal di Jl. Kapten Pattimura Perum Hamsari Indah No.77, RT.33, Kecamatan Telanaipura, Kelurahan Simpang IV Sipin, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Jenjang pendidikan formal pertama yang ditempuh penulis dimulai pada tahun 2008-2014 menempuh pendidikan dasar di SDN 158/IX Muaro Jambi dan SDN 144/IV Kota Jambi, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama pada tahun 2014-2017 di SMPN 11 Kota Jambi. Lalu, ke jenjang menengah atas pada tahun 2017-2020 di SMA Negeri 5 Kota Jambi. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat Perguruan Tinggi di Universitas Jambi dengan mengambil jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sejak masih duduk di bangku sekolah, penulis sudah gemar mengikuti kompetisi, seperti pidato, olimpiade, dan LCC 4 pilar. Aktivitas diluar jam perkuliahan yang pernah penulis ikuti yaitu Kampus Mengajar 4 yang diselenggarakan oleh Kemendikbud pada tahun 2022, dan pada tahun 2021 hingga sekarang penulis membuka jasa les privat. Penulis dapat dihubungi melalui Email: fbtria32@gmail.com