

**PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS
ICT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SD SWASTA FITRIA RAHMAH**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SOFIYAN SIREGAR

NPM. 1802090158P



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sofiyon Siregar
N.P.M : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah

Sudah layak disidangkan.

Medan, 19 April 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata -1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 25 April 2022, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Sofiyon Siregar
NPM : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media ICT terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd



Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd
3. Eko Febri Syahputra Srg, S.Pd, M.Pd

1.

3.

2.

ABSTRAK

Sofiyon Siregar. 1802090158P. Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2022.

Penelitian ini dilakukan atas adanya permasalahan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan juga kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran oleh guru sehingga dapat berakibat pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan media ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* yaitu dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrument yang digunakan adalah berbentuk test yang menyangkut *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat peningkatan nilai belajar peserta didik dengan menggunakan Subtema 1 (Komponen Ekosistem), maka disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbasis ICT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 3,641$ dengan taraf signifikan 0,05 dan dk $n-2 = 28-2 = 26$, maka diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,048$, sehingga $t_{hitung} = 3,641 > t_{tabel} = 2,048$, ini menunjukkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan model TGT berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model TGT berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.

Kata Kunci : Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai tugas akhir.

Shalawat beriring salam tidak lupa penulis limpahkan kearibaan junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada ayahanda “Sunar Siregar” dan ibunda “Tiardi Harahap” tercinta, yang telah memberikan kasih sayang dengan setulus jiwa dan raganya, serta semangat, dorongan dan materi maupun do'a yang tidak pernah berhenti demi keberhasilan penulis sehingga penulis bisa menjadi seperti sekarang ini.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst, S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd.,M.Pd** selaku pembimbing tugas akhir peneliti.
8. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. Keluarga besar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 khususnya teman-teman kelas A yang telah memberikan informasi, semangat, dan dukungan dalam menyelesaikan laporan akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan penelitian ini sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca sekalian. *Aamiin Ya Rabbal'alamin*

Medan, 24 Mei 2022

Penulis

Sofiyan Siregar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Model Pembelajaran Kooperatif	8
a) Model Pembelajaran TGT.....	9
b) Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT	10
c) Mekanisme Permainan.....	12
d) Kelebihan	13
e) Kelemahan.....	13
2. Media Berbasis ICT	14

a) Pengertian.....	14
b) ICT Dalam Pembelajaran.....	16
c) Kelebihan dan Kelemahan Media Berbasis ICT	17
3. Belajar	18
a) Pengertian.....	18
b) Ciri-Ciri Belajar	19
c) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	19
4. Hasil Belajar	20
a) Pengertian.....	20
b) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
c) Indikator Hasil Belajar	21
B. Kerangka Berpikir.....	23
C. Penelitian Yang Relevan	25
BAB III: METODE PENELITIAN.....	28
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi Dan Sampel	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
C. Metode Penelitian	30
D. Variabel Penelitian.....	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	37
A. Deskripsi Hasil Penelitian	37
B. Analisis Data Penelitian.....	38
C. Diskusi Hasil Penelitian.....	46
D. Keterbatasan Penelitian	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Indikator Taksonomi Ranah Kognitif	22
Tabel 3.1. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	28
Tabel 3.2. Data Siswa.....	29
Tabel 4.1. Hasil Validasi Soal.....	38
Tabel 4.2. Nilai <i>Pre-Test</i> Peserta Didik	39
Tabel 4.3. Nilai <i>Post-Test</i> Peserta Didik.....	41
Tabel 4.3. Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik	43
Tabel 4.4. Hasil Uji Reliabilitas Tes	44
Tabel 4.5. Hasil Uji Hipotesis	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penempatan Kelompok Pada Meja Turnamen	12
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	25
Gambar 4.2 Diagram Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	55
Lampiran 2. Materi Pembelajaran.....	58
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik	61
Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik	64
Lampiran 5. Validasi Instrumen Tes.....	69
Lampiran 6. Skor Uji Validitas Tes	78
Lampiran 7. Uji Validitas Tes.....	80
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	85
Lampiran 9. Nilai Peserta Didik.....	99
Lampiran 10. Hasil Hipotesis.....	99
Lampiran 11. Tabel Distribusi r	99
Lampiran 12. Tabel Distribusi t	99
Lampiran 13. Lembar <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	99
Lampiran 14 . Dokumentasi	99
Lampiran 15. Data Sekolah SD Swasta Fitria Rahmah	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya, baik itu pelaksana di lapangan, kualitas, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Menurut Mulyasa (2006:4) sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang

diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Guru merupakan komponen belajar yang penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa akan meningkat bila guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Maka dari itu guru harus kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Namun kenyataannya masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Penyebab kurang berhasilnya pendidikan di Indonesia diantaranya adalah masalah guru dalam menentukan model dan media pembelajaran, misalnya guru Sekolah Dasar (SD) yang harus memahami seluruh mata pelajaran melalui pembelajaran tematik.

Pada tahun 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyelenggarakan program Kampus Mengajar Perintis (KMP) yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program Kampus Mengajar Perintis ini bertujuan untuk memberikan solusi bagi Sekolah Dasar (SD) yang terdampak pandemi dengan memberdayakan para mahasiswa yang berdomisili di sekitar wilayah sekolah untuk membantu para guru dan kepala sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di saat melakukan kegiatan Kampus Mengajar Perintis (KMP) di kelas V SD Swasta Fitria Rahmah, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif dalam membelajarkan peserta didik. Guru masih menggunakan metode ceramah

sehingga siswa merasa bosan dan sering tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan hasil belajar siswa, Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum menarik dan masih bersifat konvensional yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Sehingga siswa hanya berfokus kepada hal yang lain saat pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut tidak boleh dibiarkan berlarut-larut dan ditakutkan akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Mengingat guru menjadi salah satu penunjang berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Sehingga guru diharapkan mampu menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar pendidikan menjadi berkualitas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka Peneliti bermaksud untuk menerapkan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Swasta Fitria Rahmah. Pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari 5 tahap, yaitu presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan. Alasan memilih model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini karena dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Model TGT juga melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan siswa, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan reinforcement (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian **Pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Media ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Guru masih menggunakan metode ceramah
- 2) Siswa merasa bosan dan sering tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Pembelajaran cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas siswa.
- 4) Media yang digunakan oleh guru belum menarik dan masih bersifat konvensional dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati media yang ditampilkan.
- 5) Siswa hanya berfokus kepada hal yang lain.

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Media ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Apakah terdapat pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Media ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah ?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Media ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.

F. Manfaat penelitian

Manfaat model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa, antara lain :

- 1) Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT dengan media pembelajaran, serta pengaplikasian media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.
- b. Menjadikan referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT.
- c. Menghasilkan model pembelajaran dan media pembelajaran berupa video interaktif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.
- d. Media pembelajaran berbasis ICT berupa video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SD Swasta Fitria Rahmah sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti lainnya

Peneliti lainnya dapat menambah referensi tentang pentingnya menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT dalam pembelajaran agar suatu saat nanti ketika menjadi guru mampu mengklasifikasikan jenis model dan media yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara daring maupun luring.

b. Bagi Guru

Harapan besar peneliti, guru dapat lebih menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah Manfaat yang didapatkan oleh sekolah berupa referensi mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif secara etimologi (*cooperative*) artinya bekerja sama, maksudnya melakukan sesuatu secara bersama dan sebagainya untuk mencapai tujuan bersama untuk suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Taniredja (2011:55) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Sedangkan Suprijono (2013:54) secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Sejalan itu, Riyanto (2010:267) mengatakan hakikat pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk melatih kecakapan akademis (*academic skills*) keterampilan sosial (*social skill*) dan *interpersonal skill*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk berkelompok kecil

yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Model TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David DeVries,dkk pada tahun 1995. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari ilmu sosial jenjang SD,SMP dan SMA hingga perguruan tinggi.

1) Pengertian

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Astrissi, dkk (2014:24) model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Adapun menurut Desstya, dkk (2014:173) belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa sebab penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran model TGT ini menjadi salah satu alternatif pemilihan model yang tepat, untuk menciptakan

keaktifan seluruh siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Isjoni (2013:83) TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan menggunakan tim atau kelompok, dapat menciptakan keaktifan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Langkah – Langkah

Menurut Istarani (2012:238) langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah :

a) Guru menyiapkan :

1. Kartu soal
2. Lembar kerja siswa
3. Alat/bahan

b) Pembentukan Kelompok (*Team*)

Setelah itu guru membentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 5 siswa

c) Aturan Permainan

Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan 5 orang yang campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

d) Dalam satu permainan terdiri dari :

1. Kelompok pembaca
2. Kelompok penantang I
3. Kelompok penantang II, dan
4. Seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

e) Tugas kelompok pembaca :

1. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
2. Baca pertanyaan keras-keras
3. Beri jawaban

f) Tugas kelompok penantang I :

1. Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda

g) Tugas kelompok penantang II :

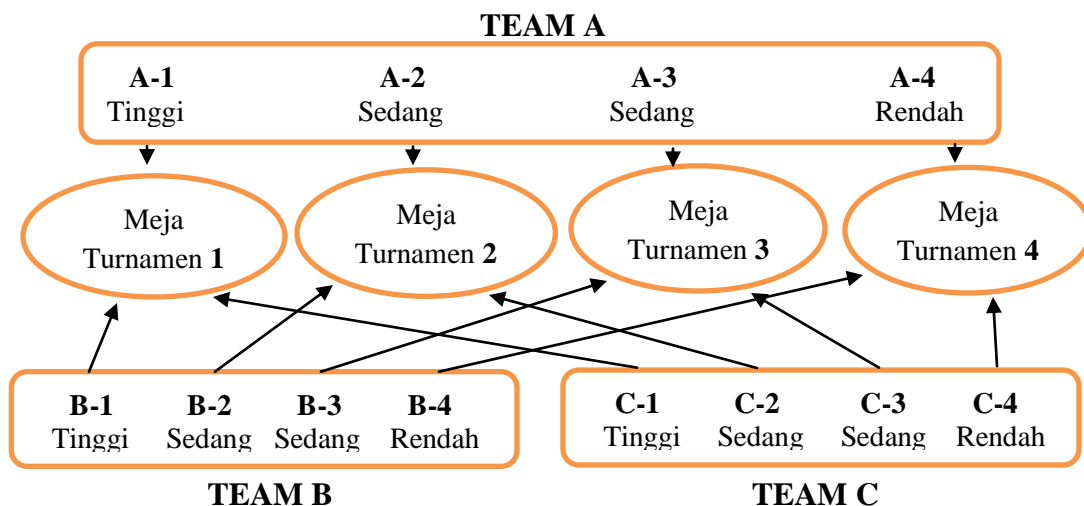
1. Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda
2. Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*)

h) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang di lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

3) Mekanisme Permainan

Sistem skematis oleh Slavin (2005 : 168) dalam model pembelajaran TGT untuk turnamen tampak seperti gambar berikut :



Gambar 2.1 Penempatan Kelompok Pada Meja Turnamen

Sumber: Slavin (2005:168)

4) Kelebihan

Menurut Istarani, (2012 : 240) mengatakan model pembelajaran TGT memiliki kelebihan antara lain :

1. Kelebihan
 - a. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
 - b. Belajar lebih interaktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
 - c. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
 - d. Dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
 - e. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
 - f. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

5) Kelemahan

Menurut Istarani, (2012 : 240) mengatakan model pembelajaran TGT memiliki kelemahan antara lain :

- a. Menggunakan waktu yang cukup lama.
- b. Harus dilakukan secara berkesinambungan .
- c. Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.

3. Media Berbasis ICT (*Information Communication Technology*)

a. Pengertian

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang medium yang artinya perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran penerima pesan tersebut. ICT adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaanya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi dan kebudayaan.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia Pendidikan, seperti pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajaran untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media ICT adalah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan ICT sebagai sarana untuk berinteraksi dengan para siswa. Dalam proses pembelajaran seperti ini, guru menggunakan seperti laptop, LCD, Projector, internet, serta program aplikasi yang mendukung untuk interaksi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013:2) mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan

pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran aktif pun mulai dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi ICT kedalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, media-media untuk mengeksprolasi kecerdasan semakin mudah diwujudkan. Media pembelajaran yang dikembangkan bukan lagi media konvensional, melainkan sudah mulai beralih ke media pembelajaran ICT atau media yang menggunakan system informasi dan komunikasi, serta menggunakan komputer sebagai sarana/alatnya. Sedangkan menurut Munadi (2010:189) jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: gambar diam, gambar hidup, televisi, obyek 3D, rekaman audio, *programmed instruction*, demonstrasi dan buku teks. Selain jenis media yang sudah disebutkan, jenis media pembelajaran lainnya yaitu ICT atau teknologi informasi. Adapun menurut Darmawan (2013:1) ICT adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (*akuisisi*), pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media berbasis ICT adalah media gabungan antara teknologi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: gambar diam, gambar hidup, televisi, obyek 3D, rekaman audio, *programmed instruction*, demonstrasi dan buku teks.

b. ICT Dalam Pembelajaran

Teknologi Informasi dan komunikasi mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Menurut Abdul Kadir (2003:13) Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Teknologi informasi dan komunikasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja termasuk kata-kata bilangan dan gambar. Yang termasuk teknologi ini adalah :

- 1) Teknologi computer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalam nya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll), alat perekam (CD writer, DVD writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll), dan alat output (layer monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll).
- 2) Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- 3) Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon selular, faksimail.

- 4) Teknologi jaringan computer, baik perangkat keras (LAN, internet, WI-FI, dll), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti web, e-mail, HTML, Java, aplikasi basis data, dll

Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup : (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran. (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar. (3) ICT sebagai sumber belajar, dan (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme .

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Berbasis ICT

Menurut Nurdyansyah (2017:106) pembelajaran berbasis media ICT memiliki kelebihan dan kelemahan, antara lain :

1) Kelebihan

- a. Melalui ICT, gambar-gambar dapat lebih mudah digunakan dalam proses mengajar dan memperbaiki daya ingat dari para murid.
- b. Melalui ICT, para pengajar dapat dengan mudah menjelaskan intruksi-intruksi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para murid.
- c. Melalui ICT, para pengajar dapat membuat kelas interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan yang dapat memperbaiki tingkat kehadiran dan juga konsentrasi dari para peserta didik.

2) Kelemahan

- a. Permasalahan dalam pengaturan dan pengoperasian dari alat tersebut.

- b. Terlalu mahal untuk dimiliki.
- c. Kesulitan untuk para pengajar dengan pengalaman yang sangat minim dalam penggunaan alat ICT.
- d. Sering terjadi penyalahgunaan teknologi.

4. Belajar

a. Pengertian

Belajar merupakan proses penting dalam perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang di pikirkan dan di kerjakan. Belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui pengalaman yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Menurut Slameto (2015:2) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dan menurut Ihsana (2017:4) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Sedangkan menurut Uno (2011:22) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara

keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi di dalam lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku dan pola berfikir siswa melalui latihan dan pengalaman saat proses belajar terjadi.

b. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Djamarah (2011: 15) ciri-ciri belajar antara lain:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Ahmadi (2004:139) mengatakan bahwa tingkat keberhasilan atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- 1) Faktor stimulus belajar merupakan segala hal yang ada diluar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulasi dalam hal ini

mencakup materi, penugasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima serta dipelajari oleh siswa.

- 2) Faktor metode belajar merupakan penerapan metode yang tepat dengan kebutuhan belajar siswa akan mempengaruhi keberhasilan pada presentas siswa.
- 3) Faktor individu merupakan keinginan oleh pribadi siswa dalam belajar agar mendapatkan nilai yang bagus dan baik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus merupakan lambing keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa berupa perubahan-perubahan pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dinyatakan dalam bentuk skor sebagai hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Adapun menurut Kunandar (2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu, menurut

Rusman (2013:123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan siswa.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor dari dalam diri (*intern*) yang dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh. Lalu faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan.
2. Faktor dari luar (*ekstern*) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan Gedung dan perpustakaan

c. Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan Taksonomi Ranah Kognitif Anderson dan Krathwol pada Tahun 2001

No	Kategori	Kata kerja/kunci
1	Mengingat (C1)	Mendefinisikan, Menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan Kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan dan menyebutkan.
2	Memahami (C2)	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan Kembali, menafsirkan, mengimplementasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3	Menerapkan (C3)	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjuk, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
4	Menganalisis (C4)	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variable, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengtesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
5	Mengevaluasi/ Menilai (C5)	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan
6	Kreatif	Merakit, merancang, menciptakan, memperoleh,

	/Menciptakan n (C6)	mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.
--	------------------------------------	--

Table 2.1 Indikator Taksonomi Ranah Kognitif

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di saat melakukan kegiatan Kampus Mengajar Perintis (KMP) di kelas V SD Swasta Fitria Rahmah, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif dalam membelajarkan peserta didik. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan sering tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran cenderung menghambat pertumbuhan dan perkembangan hasil belajar siswa, Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum menarik dan masih bersifat konvensional yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana yang tidak mendukung. Sehingga siswa hanya berfokus kepada hal yang lain saat pembelajaran berlangsung.

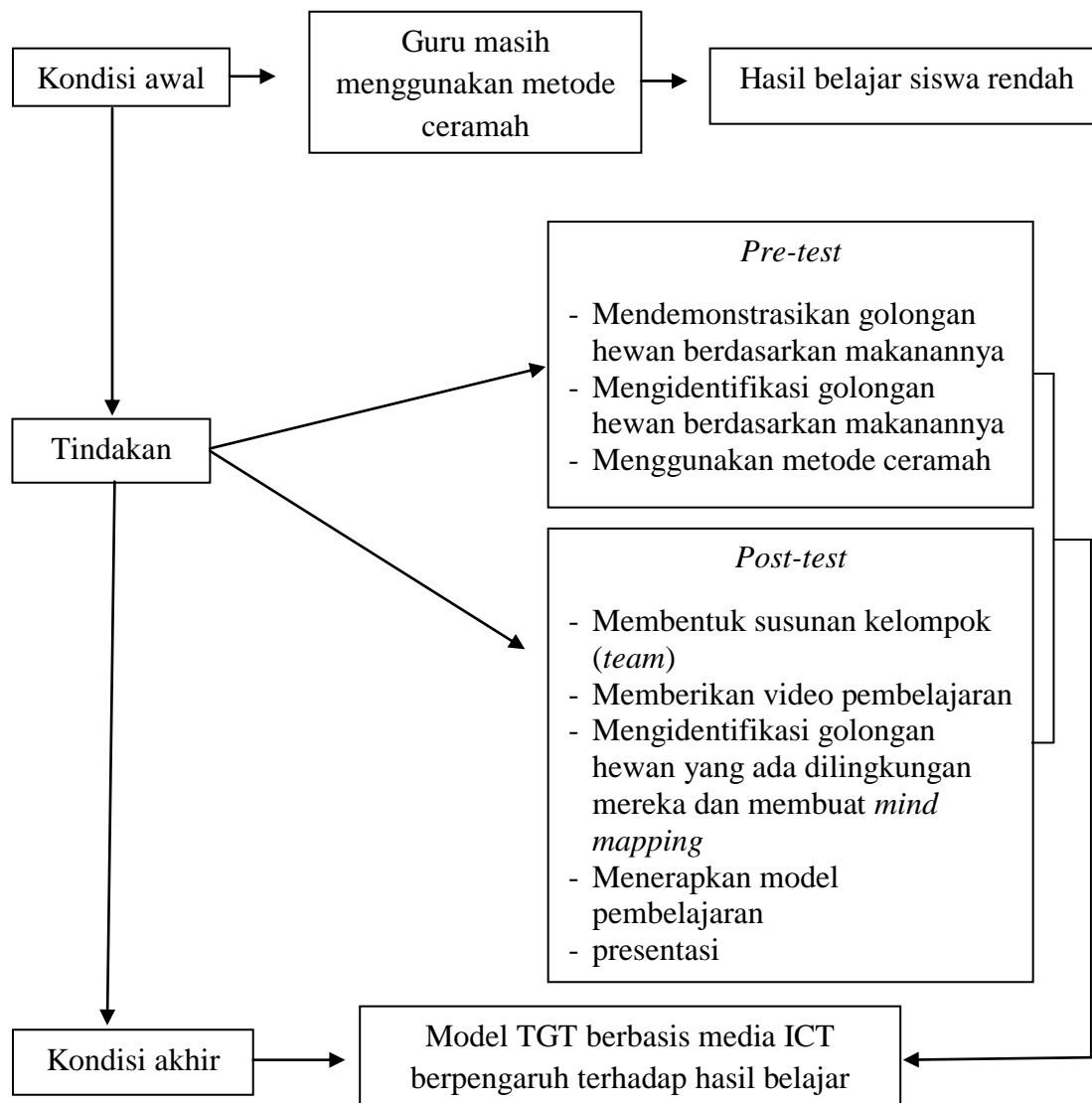
Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dapat digunakan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena dikemas dalam bentuk belajar sambil bermain yang disenangi oleh siswa SD. Melalui belajar sambil bermain diharapkan siswa belajar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran TGT ini dapat menjadi upaya untuk

meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, melatih siswa bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompok, serta melatih siswa dalam persaingan sehat antar kelompok.

Adanya pengaruh model pembelajaran TGT berbasis media ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V ini dapat dibuktikan melalui penelitian eksperimen. Pada penelitian ini diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui awal yang dimiliki siswa, kemudian pada pertemuan berikutnya diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Pada akhir pembelajaran kelas eksperimen diberikan tes akhir (*post-test*) dengan soal yang sama seperti *pre-test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Dari perlakuan yang telah diberikan tersebut, diharapkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka berpikir sebagai berikut.

Kerangka berpikir seperti berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini, antara lain :

- 1) Dian Kusuma Ningrum, dkk (2015) melakukan penelitian dengan judul “model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan teknik *firing line* disertai media kartu dalam pembelajaran IPA (fisika) di SMP” Berdasarkan perhitungan statistik, hasil penelitian data menunjukkan bahwa menggambar aktivitas memiliki kategori aktif dengan presentase 79,7% dan motorik kegiatan memiliki kategori sangat aktif dengan presentase 81,4%. Studi tentang siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol terlihat pada perbedaan nilai rata-rata setiap aspek. Peserta didik merespon sangat positif terhadap model pembelajaran kooperatif teknik media kartu garis tembak TGT disertai dengan presentase 89,71% dan 10,29% peserta didik merespon negatif
- 2) Zakiyatu Maulidina, dkk (2018) melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar siswa” dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan pola pre-test post-test control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan kelas VB SDN Tegalgede 01 Jember. Analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan uji t-test. Berdasarkan hasil analisis data uji t-test menunjukkan bahwa nilai thitung yang diperoleh sebesar 5,798, sedangkan nilai ttabel pada

taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) 66 diperoleh sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,798 > 1,996$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai post-test siswa dari kedua kelas. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 78,36, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 69,53. Selanjutnya dilakukan penghitungan uji keefektifan relatif, maka diperoleh hasil ER sebesar 47,22%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.

- 3) Muhammad Surya Hamdani, dkk (2019) melakukan penelitian dengan judul “penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi” dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran tematik di SD Negeri Koripan 01 adalah rendahnya minat belajar, kurang aktifnya siswa mengakibatkan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Melalui model pembelajarn (Teams Games Tournament), Dengan langkah-langkah: penyajian kelas, tim, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. menggunakan metode Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) yang dilakukan dua siklus, melalui tahap observasi dokumentasi dan tes instrument, instrumen kolaborasi yang akan ditingkatkan antarlain bisa beradaptasi dalam anggota, bekerja sama, menghargai setiap ide, Bertanggung jawab, ikut berpartisipasi dalam kelompok. Data kualitatif dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau simbol-simbol, kuantitatif data yang berbentuk angka. Dari hasil penelitian ini dibuktikan adanya peningkatan dengan data pada pra siklus nilai rata-rata keterampilan kolaborasi dari 61,81 meningkat pada siklus 1 nilai rata-rata menjadi 67,27 dan lebih meningkat lagi pada siklus 2 nilai rata-rata menjadi 83,18. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran (TGT) didalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran tipe TGT dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SD. Oleh karena itu, peneliti mengkaji pengaruh pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Fitria Rahmah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Fitria Rahmah kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara. Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Untuk lebih jelasnya rincian waktu penelitian dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.1. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Minggu											
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April					
1	Penulisan Proposal	■	■	■									
2	Bimbingan Proposal		■	■	■								
3	Perbaikan Proposal				■	■	■						
4	Seminar Proposal						■						
5	Perbaikan Proposal						■	■					
6	Pengumpulan Data							■	■	■			
7	Analisi Data Penelitian							■	■	■			
8	Penulisan Skripsi								■	■	■		
9	Bimbingan Skripsi											■	■

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:167) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah tahun ajaran 2021/2022. Dengan jumlah siswa 28 orang, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Tabel 3.2. Data Siswa

No	Jenis kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	17
2.	Perempuan	11
TOTAL		28

2. Sampel

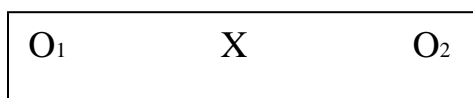
Menurut Sugiyono (2018:118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Adapula teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Sugiyono (2009:63) *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* disebabkan jumlah sampel kurang dari 100 siswa. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah yang berjumlah 28 siswa

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *pre-experimental design* yaitu dalam bentuk *One-Group pretest-posttest Design*. Penelitian dilakukan terhadap satu kelompok atau satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *pre-test* mengenai hasil belajar siswa, untuk mengetahui keadaan awal. Setelah itu, eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media ICT. Setelah diberikan perlakuan selesai, dilanjutkan dengan *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara keadaan awal dan akhir.

Desain yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Sugiyono (2018:114)

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pretest* peserta didik (sebelum diberi *treatment*)
- X : Pemberian *treatment* kepada peserta didik
- O₂ : Nilai *posttest* peserta didik (setelah diberi *treatment*)

Pada desain tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan *treatment* disebut *pretest*. *Pretest* diberikan pada peserta didik (O_1). Setelah dilakukan *pretest*, peneliti memberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media ICT untuk mengetahui hasil belajar siswa peserta didik (X), pada tahap akhir diberikan tes yang disebut *posttest* (O_2).

D. Variable Penelitian

Menurut sugiyono (2018:67) kata “variabel” hanya ada pada penelitian kuantitatif, karena penelitian kuantitatif berpandangan bahwa, suatu gejala dapat diklasifikasikan menjadi variabel-variabel. penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini variabel penelitiannya adalah berbentuk tindakan dan hasil tindakan.

Variabel penelitian ini terdapat dua macam, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

a. Variabel Independen (X)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediktor, antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)

b. Variabel Dependen (Y)

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:133) menjelaskan bahwa instrument penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Untuk mendapatkan data-data yang akurat, peneliti menggunakan instrument dalam menjalankan penelitian ini. Instrument tersebut adalah Tes, Tes dalam penelitian ini adalah berbentuk soal essay yang menggunakan dosen validator soal. Menurut Triyono, (2017 : 174) mengatakan bahwa teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian. Tes biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban. Tes yang dilakukan untuk meneliti hasil belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Menurut Triyono (2017:182) menjelaskan bahwa kegiatan pengujian validitas mutu butir instrument khususnya dalam penelitian menjadi sangat penting mengingat variabel yang diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untuk dapat diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indikator yang bersifat operasional.

Adapula uji validitas yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji kevalidan tes yang dilakukan oleh dosen atau validator dalam bahan ajar termasuk di dalamnya pembuatan soal atau test yang akan diujikan kepada siswa. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap instrument yang akan digunakan dalam penelitian terhadap instrument yang akan digunakan dalam penelitian nantinya.

Adapun Langkah-langkah pengujiannya menggunakan SPSS versi 23, yaitu sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS. Silahkan masukkan skor total masing-masing variabel
2. Klik analyze > Correlate > Bivariate
3. Masukkan seluruh item variabel X ke variabels
4. Cek list pearson > two tailed > Flag
5. Klik Ok maka hasil uji validitas akan keluar

2) Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018:174) bahwa reliabilitas instrument merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument. Oleh karena itu walaupun instrument yang valid umumnya pasti reliabel, namun pengujian reliabilitas instrument perlu dilakukan. Adapun Langkah-langkah Pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan KR20 (Kuder Richardson) pada taraf signifikan 0,05 yaitu sebagai berikut :

1. Klik Analyze > Scale > Reliability Analysis
2. Masukkan seluruh variabel X ke Items
3. Pastikan pada model terpilih Alpha
4. Klik Statistic dan akan muncul tampilan Reliability Analysis Statistic, kemudian pada kolom Descriptive for, centang Scale dan Scale if item deleted lalu klik Continue
5. Klik Ok , maka hasil uji reliabilitas akan keluar

3) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel X dan Y menggunakan SPSS sebagai berikut :

1. Klik Analyze > Correlate > Bivariate
2. Masukkan seluruh variabel ke Variables
3. Pastikan Pearson, One tailed dan Flag tercentang
4. Klik Ok

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan data hasil penelitian dan pembahasannya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari *pre-test* dan *post-test* siswa yang akan diujikan didalam kelas. Langkah awal dalam penelitian ini adalah memberikan *pre-test* pada siswa, setelah mendapati hasilnya peneliti memberikan *treatment* berupa pengajaran pada siswa tersebut dan diakhir pembelajaran siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa setelah diberikan nya perlakuan. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah melakukan uji validasi terhadap soal yang nantinya akan diberikan kepada siswa. Kemudian dilakukan pengujian terhadap tes berupa uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Fitria Rahmah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model TGT berbasis ICT pada kelas V. setelah data dikumpulkan maka selanjutnya adalah menganalisis data agar dapat ditentukan hubungan kedua variable tersebut yaitu antara pengaruh modelh TGT berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa. Adapun alat pengumpulan data penelitian ini ialah test (*pre-test* dan *post-test*).

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Soal

Uji validitas soal ini merupakan penilaian terhadap soal yang akan di berikan kepada siswa. Validator dalam validasi soal ini adalah Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd., Kaprodi dan Dosen di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi, hasil dan kemampuan siswa yang dikembangkan oleh peneliti menjadi instrumen yang berkualitas dan layak digunakan.

Validasi yang dilakukan oleh Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd., pada hari Senin, 28 maret 2022. Adapun hasil validasi soal dengan validator dapat dilihat pada lampiran 4 dihalaman 68.

Hasil uji validasi soal ini akan diberikan kepada seluruh siswa yang berjumlah 28 siswa. Setelah soal dinyatakan siap diujikan oleh dosen validator, maka selanjutnya soal tersebut diujikan kepada seluruh siswa tanpa diberikannya sebuah perlakuan melalui soal *pre-test*, maupun siswa yang telah diberikannya perlakuan atau *post-test* menggunakan model TGT. Berikut adalah data hasil *pre-test* dan *post-test* :

a. Data Hasil *Pre-Test*

Dalam soal *pre-test* ini diberikan kepada siswa sebelum diberikannya perlakuan untuk melihat seberapa besar kemampuan siswa dalam menjawab

soal yang telah diberikan. Hasil nilai *pre-test* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Nilai *Pre-test*

KKM	Kriteria	Jumlah
70	Tuntas	5
	Tidak Tuntas	23
Total		28

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah 30 dengan nilai rata-rata sebesar 51. Maka dapat disimpulkan nilai yang dihasilkan dari soal *pre-test* ini hanya terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. lebih jelasnya dapat dilihat dari lampiran 8 halaman 88. Sehingga perlunya diberikan perlakuan dengan menggunakan model dan media pembelajaran, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tercapainya nilai KKM yang diharapkan setelah diberikan nya sebuah perlakuan.

b. Data Hasil *Post-Test*

Setelah diberikan nya soal *pre-test* kepada siswa sebelumnya, maka diberikan perlakuan dengan menggunakan model dan media pembelajaran kepada siswa, kemudian diberikan soal *post-test* kembali kepada siswa untuk melihat pengaruh setelah diberikannya model dan media pembelajaran. Hasil nilai *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Nilai *Post-test*

KKM 70	Kriteria	Jumlah
	Tuntas	28
	Tidak Tuntas	0
Total		28

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah 80 dengan nilai rata-rata sebesar 85,71. Maka dapat disimpulkan nilai yang dihasilkan dari soal *post-test* ini lebih dari jumlah nilai KKM siswa. lebih jelasnya dapat dilihat dari lampiran 8 halaman 88. Sehingga adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Adapun perbedaan nilai yang signifikan dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Siswa

Kriteria	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	KKM 70
Tuntas	5	28	
Tidak Tuntas	23	0	
Total	28	28	

Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* dari nilai siswa pada tabel 4.3 diatas mempunyai selisih yang besar, baik nilai terendah, tertinggi dan nilai rata-rata. Dengan perbedaan nilai tersebut sangat signifikan, siswa yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran dalam proses pembelajaran

memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang proses pembelajarannya diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran. lebih jelasnya dapat dilihat dari lampiran 8 halaman 88. Sehingga dengan hasil tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT dan media ICT yang dilakukan lebih efektif atau lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tes yang akan digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Instrument yang baik tidak akan berubah meskipun dilakukan pengujian berulang-ulang dan tetap konsisten. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuanj aplikasi SPSS 23.0. berikut disajikan perhitungan dalam uji reliabilitas instrument penelitian.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.777	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2 diatas, hasil reliabilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,777 pada point tabel *Cronbach's Alpha*, dengan item soal adalah 15 butir. Maka, nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang yang berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yang jumlah sampelnya sebanyak 28 siswa melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel hasil uji t dibawah ini.

Dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai t hitung $<$ t table, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan nilai signifikan hasil SPSS:

- a. Jika nilai sig. $<$ 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai sig. $>$ 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis :

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	72.919	3.576		20.390	.000
	Posttest	.262	.072	.581	3,641	.001

a. Dependent Variable: pretest

Dari hasil output SPSS di atas, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan dasar pengambilan keputusan sebelumnya bahwa:

a. Nilai t hitung = 3,641

Nilai t tabel = 2,048

Nilai t hitung > nilai t tabel, atau $3,641 > 2,048$. Jadi dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

b. Nilai sig. = 0,001

Nilai sig. < 0,05 atau $0,001 < 0,05$. Jadi dapat diketahui bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

C. Jawaban Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan hasil yang didapatkan maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Media ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah melalui perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan adanya Model TGT berbasis ICT ini, dapat membantu tenaga pendidik untuk mengembangkan dan menghidupkan lagi proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan model TGT berbasis ICT ini sebagai model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SD Swasta Fitria Rahmah.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Hasil yang didapati dari peneliti ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Model TGT berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil tersebut ditunjukkan adanya pengaruh sebanyak 50%.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zakiyatu Maulidina, dengan jurnal penelitiannya yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa**. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan menyukai pembelajaran menggunakan model TGT berbasis ICT ini karena berbagai alasan, diantaranya ialah :

1. Lebih dapat memahami pembelajaran
2. Materi yang disampaikan lebih menarik dengan adanya media TTS

3. Lebih menyenangkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk berkelompok

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani dengan jurnalnya yang berjudul penerapan **Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi**, menunjukkan bahwa kelas yang digunakan dalam penelitian ini memperoleh ketuntasan lebih dari 75% pada setiap materi yang diberikan. Respon siswa menunjukkan bahwa model TGT berbasis ICT mendapatkan respon yang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil dengan baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan dan keterbatasan. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

1. kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil dari penelitian itu sendiri. Peneliti sadar akan hal ini karena keterbatasan waktu dan juga kesibukan lain yang menyita waktu dan pikiran. Menurut peneliti, eksplorasi teori penting untuk menambah khasanah ilmu komunikasi di Indonesia, khususnya dalam mempelajari model dan media pembelajaran.

2. kendala teknis dilapangan yang secara tidak langsung membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Ketika memutuskan untuk memakai metode penelitian kuantitatif, penelitian sadar akan banyaknya interaksi yang dibangun dan data dengan subyek dan obyek penelitian.
3. kurangnya fokus dalam mengerjakan penelitian ini, karena peneliti masih aktif di beberapa pekerjaan tambahan. Hal ini secara tidak langsung membuat peneliti sadar akan totalitas dalam melakukan penelitian dan juga hal lain yang penting dalam hidup.

Berdasarkan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, mengakibatkan masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dengan senang hati peneliti mengharapkan adanya ketertarikan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di BAB IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang telah diajarkan dengan menggunakan model TGT berbasis ICT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional.
2. Daya ingat siswa disaat pembelajaran dimulai dengan menggunakan media ICT sangat baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.
3. Keaktifan belajar anak semakin tinggi dengan menggunakan model TGT dengan berbasis ICT, yang dimana siswa sangat tertarik dengan gambar, video ataupun audio visual lainnya

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru

Penggunaan model TGT ini memerlukan waktu lama dan persiapan yang cukup matang. Untuk itu, disarankan kepada guru untuk dapat mengatasi

kelemahan-kelemahan yang ada dalam model TGT ini agar pembelajaran berjalan secara optimal.

b. Bagi pihak sekolah

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT ini dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang mengajar untuk mendukung penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian tentang model pembelajaran TGT ini lebih menekankan pada penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Fitria Rahmah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Astrissi, D. O. S. A. G., JS.Sukardjo, dan B.Hastuti. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2): 22-27.
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3352> (Diakses 7 maret 2022)
- Desstya, A., Haryono, dan S.Saputro. 2012. Pembelajaran Kimia dengan Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*. 1(3): 177-182 <https://core.ac.uk/download/pdf/12346386.pdf> (Diakses 7 maret 2022)
- Istarani. 2012. 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan.*Media Persada* : 238-240
- Hamdani, dkk 2019 penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi, 3, 440-447.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/21778/13471>
(Diakses 7 maret 2022)
- Maulidina, dkk 2018 pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media TTS terhadap hasil belajar siswa, 4, 141-147.
<http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSD/article/download/12575/6233> (Diakses 7 maret 2022)

- Ningrum, dkk. 2015 model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan teknik *firing line* disertai media kartu dalam pembelajaran IPA (fisika) di SMP, 4 (3), 248-254.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/2646/2139/> (Diakses 7 maret 2022)
- Nurul, Azizah, Muhtar. Akhmad Nugraha. Rosanrina Giyartini. 2020. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *information, communication and technology* (ICT). Jurnal ilmiah Pendidikan guru sekolah dasar, 7 (3), 20-31
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif* . Bandung: Alfabeta
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA PRIBADI

Nama : Sofiyan Siregar
Tempat, Tanggal Lahir : Langga Payung, 24 Agustus 1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat Rumah : Dusun V Sengon Jl. Belakang gg. Kenari 14
Kel. Bandar Klippa Kec.Percut Sei Tuan

Nama Orang Tua

Ayah : Sunar Siregar
Ibu : Tiardi Harahap

II. PENDIDIKAN FORMAL

a. 2003 – 2009 : SD NEGERI 065853 MEDAN
b. 2009 – 2012 : SMP SWASTA PRIMA TEMBUNG
c. 2012 – 2015 : SMK SWASTA PRAYATNA 2 MEDAN
d. 2017 – 2022 : Tercatat sebagai mahasiswa FKIP UMSU pada
jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Swasta Fitria Rahmah
Kelas / Semester : V (lima)/ I (satu)
Tema : 5. Ekosistem
Sub Tema : 1. Komponen Ekosistem
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

IPA

- 3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.
- 4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.

- 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan secara tepat.
2. Dengan menyimak penjelasan dan mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan secara tepat.
3. Dengan membuat bagan, siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.
4. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Kelas dimulai dengan memberikan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas
3. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa
4. Melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dibawakan
5. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan penjelasan terkait materi
2. Guru menampilkan media pembelajaran berupa power point dan video tentang materi yang diajarkan
3. Siswa diminta membaca dan mengamati media dan melakukan intruksi yang diberikan
4. Siswa berdiskusi dengan teman kelompok dan dibimbing oleh guru
5. Siswa mempresentasikan hasil kelompoknya didepan kelas
6. Guru memberikan penguatan tentang jawaban siswa

7. Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru

Kegiatan Penutup

1. Siswa mampu menyimpulkan hasil belajar hari ini
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
3. Memberikan salam dan do'a bersama

E. Penilaian

- Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan belajar mengajar
Penilaian pengetahuan : Melalui Lembar Kerja Siswa

Medan, 16-Maret- 2022

Mengetahui :

Kepala Sekolah SD Swasta Fitria Rahmah



Peneliti


Sofiyan Siregar

Lampiran 2

MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM

EKOSISTEM

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah. Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah. Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas. Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing, seekor burung, dan sebuah pohon cemara. Tempat individu tinggal disebut habitat. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu

daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan, populasi tumbuhan teratai, dan populasi lumut. Sementara itu komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas sungai dan komunitas padang rumput.

Jenis Jenis Ekosistem

Pada dasarnya, ekosistem yang ada di dunia dibagi menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sawah dan bendungan merupakan dua contoh ekosistem buatan. Ekosistem air tawar contohnya ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air tawar mendapatkan cukup sinar matahari. Tumbuhan yang paling banyak hidup pada ekosistem ini adalah ganggang. Ekosistem air asin contohnya ekosistem terumbu karang dan ekosistem laut dalam. Berbagai jenis ikan, kerang, koral, dan makhluk laut lainnya hidup pada ekosistem ini. Terdapat juga beberapa jenis hewan kecil dan tumbuhan alga yang dapat membuat sendiri makanannya. Ekosistem Hutan Hujan Ekosistem darat contohnya ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, taiga, dan tundra. Ekosistem darat ini dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya. Perbedaan tersebut menyebabkan jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda.

MATERI BAHASA INDONESIA

PARAGRAF EKSPLANASI

Teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan sebab akibat suatu fenomena, baik itu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan lainnya. Teks eksplanasi berisi fakta yang dapat menjawab pertanyaan tentang “bagaimana” dan “mengapa” suatu fenomena terjadi. Oleh sebab itu, tujuan utama teks eksplanasi adalah untuk memaparkan proses dan sebab terjadinya suatu fenomena. Penjelasan yang dipaparkan dalam teks eksplanasi berdasarkan bidang keilmuan (bersifat ilmiah) yang mengacu pada fakta, realita, teori, dan hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan.

1. Struktur teks eksplanasi

Teks eksplanasi tersusun atas suatu struktur yang memudahkan kita dalam memahami isi teks. Adapun struktur teks eksplanasi adalah sebagai berikut.

- a. Pernyataan umum : Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang dan tinjauan umum topik yang dapat berupa definisi, klasifikasi, sejarah, dan asal usul. Bagian dalam teks ini berupa gambaran secara umum tentang apa, mengapa, dan bagaimana proses peristiwa alam terjadi.

- b. Deretan penjelas : pada bagian ini berisi perincian proses atau sebab terjadinya suatu fenomena yang juga mencakup akibat dan dampak yang ditimbulkan.
- c. Interpretasi : Bagian ini berisi penafsiran penulis mengenai topik dengan perspektif tertentu yang lebih luas dan menyeluruh, serta menjelaskan korelasi peristiwa yang menyertainya.
- d. Simpulan : Pada bagian akhir teks terdapat tanggapan penulis dalam menyikapi fenomena berupa pernyataan reflektif yang bersifat umum.

2. Ciri-ciri Teks Eksplanasi

Pembahasan dalam teks eksplanasi menggunakan konteks ilmiah melalui pemaparan sejarah, definisi, klasifikasi, dan kebiasaan. Informasi tersebut dapat berupa fakta-fakta empiris, data statistik, dan rangkaian peristiwa yang menjelaskan korelasi antaraspek dan antarperistiwa dalam teks. Berikut ciri-ciri atau karakteristik teks eksplanasi yang dapat memudahkan kita untuk membedakan antara teks eksplanasi dengan teks lainnya.

- a. Ilmiah : Fenomena yang dijelaskan dalam teks eksplanasi berdasarkan konteks ilmiah, yaitu berupa fakta, realita, teori dan penelitian.

Penjelasan tersebut dapat berupa sejarah, klarifikasi atau definisi.

- b. Logis : Penjelasan fenomena dalam teks eksplanasi bersifat logis dan teoritis

- c. Objektif : Penjelasan dalam teks dapat disertai argumen yang bersifat objektif dengan didukung teori yang relevan, sehingga dapat pula dijadikan rujukan yang valid.
- d. Bukan teks eksposisi : Teks eksplanasi tidak bertujuan memengaruhi pembaca, tetapi memaparkan fakta berdasarkan bidang keilmuan.
- e. Bukan teks prosedur : Teks eksplanasi menjelaskan proses yang alami, tidak disadari, dan melalui jangka waktu yang panjang.

Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sekolah : SD Swasta Fitria Rahmah

Kelas/Semester : V (lima)/ II (dua)

Tema : 5. Ekosistem

Sub Tema : 1. Komponen Ekosistem

Pembelajaran : 1

A. Isilah soal dibawah ini dengan teliti dan jujur

B. Tanyakanlah kepada guru apabila terdapat soal yang tidak dimengerti

1. Perhatikan hubungan antara 2 makhluk hidup pada gambar-gambar dibawah ini :



Gambar 1. Burung pelikan memakan kutu yang menempel di tubuh rusa.



Gambar 2. Nyamuk mengisap darah dari tubuh manusia.



Gambar 3. Tanaman anggrek hanya menempel pada tumbuhan inangnya.

Pertanyaan : Dari ketiga gambar diatas, tentukanlah gambar mana yang termasuk dalam simbiosis mutualisme, simbiosis komensialisme dan simbiosis parasitisme.

Berikan alasanmu dengan tepat!

2. Perhatikan beberapa pernyataan dibawah ini dengan cermat!

- Air sungai di Jakarta sudah tercemar
- Jentik-jentik nyamuk dapat bertahan hidup pada air limbah atau air yang sudah tercemar
- Ikan adalah hewan predator nyamuk
- Ikan tidak dapat bertahan hidup pada air limbah atau air yang sudah tercemar

Dari beberapa pernyataan di atas, jelaskanlah penyebab populasi nyamuk dapat terus meningkat di Jakarta!

3. Perhatikan gambar dibawah ini dengan cermat !



Gambar di atas menunjukkan kehidupan ekosistem di dalam aquarium. Uraikanlah komponen-komponen biotik dan abiotik yang ada di dalam aquarium tersebut dengan tepat!

4. Identifikasikanlah penggolongan hewan sesuai jenis makanannya dengan benar di bawah ini!

Nama Hewan	Herbivora	Karnivora	Omnivora
Panda			
Burung Merpati			
Singa			
Elang			
Jerapah			
Kambing			
Buaya			
Ayam			
Sapi			
Kelinci			

5. Buatlah bagan jaring-jaring makanan pada ekosistem kebun dilingkungan sekitar kalian!

6. Perhatikan skema rantai-rantai makanan dibawah ini dengan cermat!

- Jagung
- Elang

- Belalang
- Ular
- Ulat
- Ayam
- Tikus

Buatlah suatu skema rantai makanan dari nama-nama makhluk hidup di atas dari tingkatan produsen sampai konsumen teratas secara terurut dan benar!

7. Perhatikan gambar dibawah ini



Tuliskan karakteristik tempat hidup ciri-ciri khususnya ketiga jenis hewan tersebut! Isilah tabel berikut ini!

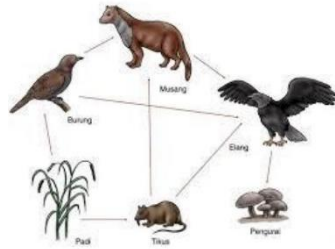
No	Hewan	Karakteristik

8. Coba perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkanlah rantai makanan pada ekosistem sawah!

9. Perhatikan gambar jaring-jaring makanan di bawah ini dengan tepat!



Jelaskanlah apa yang akan terjadi pada populasi tanaman padi jika populasi burung elang semakin berkurang karena terus di buruh oleh manusia!

10. Penebangan hutan secara liar akan merusak keseimbangan ekosistem alam contohnya kerusakan hutan di Kalimantan yang dijadikan lahan kebun sawit. Bagaimanakah upaya menjaga kelestarian hutan yang ada ? Berikan penjelasanmu dalam upaya menjaga kelestarian hutan dengan tepat!

11. Bacalah teks dibawah ini!

Suaka margasatwa menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 5 tahun 1990 adalah sebuah kawasan suaka alam yang memiliki ciri khas berupa keunikan dan keanekaragaman jenis satwa yang untuk berlangsung hidupnya dapat dilakukan pembinaan terhadap habitatnya agar melindungi satwa dari ancaman perburuan dan melestarikan satwa agar bisa bertahan hidup sesuai habitat asli. Buatlah satu kalimat yang memiliki hubungan erat dengan teks diatas!

12. Berdasarkan teks yang telah kamu baca sebelumnya, coba tuliskan kata kunci dalam setiap paragrafnya!

13. Cobalah buat 3 (tiga) paragraf dari kata kunci dibawah ini!

- a. Ekosistem
- b. Hewan
- c. Suaka margasatwa

14. Pilihlah salah satu dari beberapa pasangan kata kunci dibawah ini dan buatlah sebuah paragraf yang baik!




- a. Matahari – bumi
 - b. Ekosistem – hewan
 - c. Perburuan liar – suaka margasatwa
15. Jaringan-Jaringan makanan adalah gabungan dari beberapa rantai makanan yang siklusnya saling berhubungan. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa rantai makanan merupakan bagian dari jaringan-jaringan makanan dalam cakupan yang lebih luas lagi. jaringan-jaringan makanan ini sedikit berbeda dengan rantai makanan. Lalu, apa yang membedakan jaringan-jaringan makanan dengan rantai makanan? Organisme yang terkumpul pada jaringan-jaringan makanan memiliki beberapa jenis organisme yang bisa dipilih menjadi makanannya. Jaringan-jaringan makanan di dalam ekosistem memiliki banyak fungsi dan juga kegunaan yaitu untuk menggambarkan interaksi langsung antar spesies yang ada pada ekosistem itu sendiri, sehingga hubungan antar spesies bisa dibedakan mana yang termasuk dalam spesies basal, spesies peralihan, dan mana yang menjadi spesies predator puncak. Selain itu jaringan-jaringan makanan tersebut juga berfungsi sebagai penyederhana dalam memahami hubungan antar spesies dan berfungsi dalam mempelajari kontrol bawah ke atas maupun kontrol atas ke bawah dalam suatu struktur komunitas.
- Bacalah bacaan diatas, buatlah peta pikiran berdasarkan bacaan diatas!

Lampiran 4


Validasi Instrumen Test

LEMBAR VALIDASI SOAL ESSAY

Sekolah : SD Swasta Fitria Rahmah
 Kelas/ Semester : V (lima)/ I (Satu)
 Tema : 5. Ekosistem
 Sub Tema : 1. Komponen Ekosistem
 Pembelajaran : 1

No.	Indikator	Soal	Ranah Kognitif			Saran
			C4	C5	C6	
1	Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	<p>1. Perhatikan hubungan antara 2 makhluk hidup pada gambar-gambar dibawah ini</p>  <p>Gambar 1. Burung pelikan memakan kutu yang menempel di tubuh rusa.</p>  <p>Gambar 2. Nyamuk mengisap darah dari tubuh manusia.</p>  <p>Gambar 3. Tanaman anggrek hanya menempel</p>				

		<p>pada tumbuhan inangnya.</p> <p>Dari ketiga gambar diatas, tentukanlah gambar mana yang termasuk dalam simbiosis mutualisme, simbiosis komensialisme dan simbiosis parasitisme.</p> <p>Berikan alasanmu dengan tepat!</p>	✓		
		<p>2. Perhatikan beberapa pernyataan dibawah ini dengan cermat!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Air sungai di Jakarta sudah tercemar • Jentik-jentik nyamuk dapat bertahan hidup pada air limbah atau air yang sudah tercemar • Ikan adalah hewan predator nyamuk • Ikan tidak dapat bertahan hidup pada air limbah atau air yang sudah 			

	<p>tercemar</p> <p>Dari beberapa pernyataan di atas, jelaskanlah penyebab populasi nyamuk dapat terus meningkat di Jakarta!</p>	✓																																																						
	<p>3. Perhatikan gambar dibawah ini dengan cermat!</p>  <p>Gambar di atas menunjukkan kehidupan ekosistem di dalam aquarium. Uraikanlah komponen-komponen biotik dan abiotik yang ada di dalam aquarium tersebut dengan tepat!</p>	✓																																																						
	<p>4. Identifikasikan lah penggolongan hewan sesuai jenis makanannya dengan benar di bawah ini!</p> <table border="1" data-bbox="721 1444 948 1570"> <thead> <tr> <th>Nama Hewan</th> <th>Herbivora</th> <th>Karnivora</th> <th>Omnivora</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Paku</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Burung Merga</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Ular</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Elang</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Angsa</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Kudus</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Burung</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Kambing</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Kucing</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Ular</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Unggas</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Elang</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Nama Hewan	Herbivora	Karnivora	Omnivora	Paku				Burung Merga				Ular				Elang				Angsa				Kudus				Burung				Kambing				Kucing				Ular				Unggas				Elang				-	-	-
Nama Hewan	Herbivora	Karnivora	Omnivora																																																					
Paku																																																								
Burung Merga																																																								
Ular																																																								
Elang																																																								
Angsa																																																								
Kudus																																																								
Burung																																																								
Kambing																																																								
Kucing																																																								
Ular																																																								
Unggas																																																								
Elang																																																								

Rendah
lebih baik
arahkan mata
nya untuk
menyebarkan
Mengembangkan
Cara makan dan
hidup

7. Perhatikan gambar dibawah ini



Tuliskan karakteristik tempat hidup ciri-ciri khususnya ketiga jenis hewan tersebut! Isilah tabel berikut ini!

No	Hewan	Karakteristik

8. Coba perhatikan gambar dibawah ini!



Sebutkanlah rantai makanan pada ekosistem sawah!

9. Perhatikan gambar jaring-jaring makanan di bawah ini dengan tepat!



		<p>Jelaskanlah apa yang akan terjadi pada populasi tanaman padi jika populasi burung elang semakin berkurang karena terus di buruh oleh manusia</p>				
		<p>10. Penebangan hutan secara liar akan merusak keseimbangan ekosistem alam contohnya kerusakan hutan di Kalimantan yang dijadikan lahan kebun sawit.</p> <p>Bagaimanakah upaya menjaga kelestarian hutan yang ada ?</p> <p>Berikan penjelasanmu dalam upaya menjaga kelestarian hutan dengan tepat!</p>				
3	<p>Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.</p>	<p>11. Bacalah teks dibawah ini!</p> <p>Suaka margasatwa menurut Undang-Undang Republik</p>				

		<p>Indonesia nomor 5 tahun 1990 adalah sebuah kawasan suaka alam yang memiliki ciri khas berupa keunikan dan keanekaragaman jenis satwa yang untuk berlangsung hidupnya dapat dilakukan pembinaan terhadap habitatnya agar melindungi satwa dari ancaman perburuan dan melestarikan satwa agar bisa bertahan hidup sesuai habitat asli.</p> <p>Buatlah satu kalimat yang memiliki hubungan erat dengan teks diatas! ✓</p>			
		12. Berdasarkan teks yang telah kamu baca sebelumnya, coba tuliskan kata kunci dalam setiap paragrafnya!			

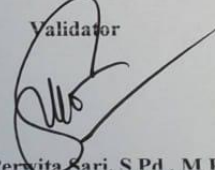
		<p>13. Cobalah buat 3 (tiga) paragraf dari kata kunci dibawah ini!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekosistem • Hewan • Suka margasatwa 			✓
		<p>14. Pilihlah salah satu dari beberapa pasangan kata kunci dibawah ini dan buatlah sebuah paragraf yang baik!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matahari – bumi • Ekosistem – hewan • Perburuan liar – suka margasatwa 			✓
4	Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	<p>15. Jaring-Jaring makanan adalah gabungan dari beberapa rantai makanan yang siklusnya saling berhubungan. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa rantai makanan merupakan bagian dari jaring-jaring makanan dalam cakupan yang lebih luas lagi. jaring-</p>			

	<p>puncak. Selain itu jaring-jaring makanan tersebut juga berfungsi sebagai penyederhana dalam memahami hubungan antar spesies dan berfungsi dalam mempelajari kontrol bawah ke atas maupun kontrol atas ke bawah dalam suatu struktur komunitas.</p> <p>Bacalah bacaan diatas, buatlah peta pikiran berdasarkan bacaan diatas!</p>				
--	---	--	--	--	--

- Setuju tanpa revisi
 Setuju dengan revisi
 Perbaiki sebagian
 Perbaiki Total

Medan, 28-03-2022

Validator


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5

Skor Uji Validitas Test

Responden	Soal															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	3	4	2	5	3	4	3	3	2	3	3	3	2	47
2	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	60
3	3	4	4	3	5	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	58
4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	69
5	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	4	4	3	2	45
6	5	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	5	4	3	59
7	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	5	4	58
8	3	3	4	5	5	3	5	4	4	3	5	5	5	4	4	61
9	5	5	5	4	4	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	68
10	5	4	5	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	66
11	4	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	64
12	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	69
13	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	71
14	4	3	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	5	4	63
15	3	2	4	4	4	4	5	5	3	2	3	4	4	5	4	57
16	4	4	4	4	5	5	2	5	4	3	4	5	4	4	5	62

17	5	5	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	4	61
18	4	3	5	5	5	4	4	2	4	4	5	5	4	5	4	63
19	4	3	5	4	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	60
20	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	5	3	5	4	5	65
21	4	4	4	4	5	5	2	5	5	4	4	4	4	5	5	64
22	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	66
23	3	3	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	62
24	4	5	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	65
25	5	3	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	64
26	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	66
27	3	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	66
28	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	67

X04	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	-.144 .465 28	-.059 .765 28	.344 .073 28	1 .033 28	.403 ⁺ .033 28	.000 1.00 0 28	.247 .205 28	- .729 28	.070 .723 28	.271 .162 28	.248 .204 28	.075 .703 28	.293 .130 28	.380 ⁺ .046 28	.267 .170 28	.418 .027 28
X05	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	-.104 .600 28	-.061 .757 28	.313 .105 28	.403 ⁺ .033 28	1 .613 28	.100 .943 28	.014 .811 28	- .047 28	.303 .117 28	.207 .290 28	.657 ⁺ .000 28	.416 ⁺ .028 28	.147 .457 28	.333 .083 28	.638 ⁺ .000 28	.579 .001 28
X06	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.284 .143 28	.115 .560 28	.103 .601 28	.000 1.000 28	.100 .613 28	1 .388 28	- .170 28	.126 .524 28	.461 ⁺ .014 28	.221 .258 28	.014 .943 28	.043 .828 28	- .257 28	.296 .127 28	.305 .114 28	.372 .051 28
X07	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.194 .322 28	.225 .249 28	.159 .418 28	.247 .205 28	.014 .943 28	- .388 28	1 .883 28	- .029 28	- .048 28	.169 .391 28	.249 .201 28	.088 .657 28	.331 .085 28	.185 .346 28	.226 .247 28	.389 .041 28
X08	Pears on Correl ation	.152	-.021	- .142	-.069	-.047	.126	- .029	1	.016	.136	- .117	-.044	- .057	.134	.400 ⁺	.205

X13	Pears on Correlation	.332	.307	.151	.293	.147	-	.331	-	-	.006	.312	-.114	1	.255	.134	.333
	Sig. (2-tailed)	.085	.112	.442	.130	.457	.186	.085	.771	.456	.977	.107	.565		.191	.496	.083
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X14	Pears on Correlation	.211	-.069	.353	.380*	.333	.296	.185	.134	.278	.296	.404*	.333	.255	1	.539*	.645**
	Sig. (2-tailed)	.281	.726	.065	.046	.083	.127	.346	.497	.151	.126	.033	.083	.191		.003	.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X15	Pears on Correlation	.284	.115	.448*	.267	.638**	.305	.226	.400*	.349	.384*	.609*	.405*	.134	.539*	1	.829**
	Sig. (2-tailed)	.143	.560	.017	.170	.000	.114	.247	.035	.069	.044	.001	.033	.496	.003		.000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
X16	Pears on Correlation	.469*	.376*	.545*	.418*	.579**	.372	.389*	.205	.506*	.610*	.722*	.402*	.333	.645*	.829*	1
	Sig. (2-tailed)	.012	.049	.003	.027	.001	.051	.041	.297	.006	.001	.000	.034	.083	.000	.000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 7

Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.777	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	58.1786	30.522	.357	.767
X02	58.4286	30.921	.226	.781
X03	58.1071	30.470	.460	.760
X04	58.3571	31.349	.318	.770
X05	58.0000	29.259	.472	.757
X06	58.1429	31.238	.240	.777
X07	58.2857	30.878	.248	.778
X08	58.0714	32.884	.067	.791
X09	58.3929	30.099	.395	.764
X10	58.5357	28.999	.510	.753
X11	58.0714	27.402	.635	.740
X12	58.1429	31.238	.289	.772
X13	58.1429	32.275	.243	.775
X14	58.0000	29.185	.563	.750
X15	58.1429	26.794	.775	.728

Lampiran 8

Nilai Peserta Didik

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Aditya Ramadhan	60	90
2	Ahmad Zulfikar	50	85
3	Ahmad Zulfikri	45	80
4	Ayu Donita Pratiwi	55	90
5	Daffa Ramadhan W	65	90
6	Fayza Febiola	40	85
7	Hilma Zahidah	50	85
8	Indra Kesuma	60	85
9	Khairunnisah	45	80
10	M. Raihan	60	90
11	Muhammad Azham Y	55	85
12	Muhammad Azhim Y	50	90
13	Muhammad Rasya	35	80
14	Niki Kurniawan	30	80
15	Nur Aisyah	45	85
16	Nur Fadhilah	35	80
17	Puri Rizky Amanda	45	90
18	Putri Hasanah	65	90
19	Risma Yanti	50	80
20	Sayid M. Haidar Ali	40	85
21	Silvi Kirana	35	90
22	Viona Regina Putri	45	80
23	Widiya Agustina	50	90
24	Zahra Syahrani	55	90
25	Nur Shifa Fadhilah	50	85
26	M. Sajid Bimasatya	45	80
27	Zihan Vitaloka	50	90
28	Nayla Tazkia Daulay	60	90

Lampiran 9

Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	72.919	3.576		20.390	.000
Posttest	.262	.072	.581	3.641	.001

a. Dependent Variable: pretest

Lampiran 10

Tabel Distribusi r

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.20	0.267

				7	
24	0.404	0.515	95	0.20 2	0.263
25	0.396	0.505	100	0.19 5	0.256
26	0.388	0.496	125	0.17 6	0.230
27	0.381	0.487	150	0.15 9	0.210
28	0.374	0.478	175	0.14 8	0.194
29	0.367	0.470	200	0.13 8	0.181
30	0.361	0.463	300	0.11 3	0.148
31	0.355	0.456	400	0.09 8	0.128
32	0.349	0.449	500	0.08 8	0.115
33	0.344	0.442	600	0.08 0	0.105
34	0.339	0.436	700	0.07 4	0.097
35	0.334	0.430	800	0.07 0	0.091
36	0.329	0.424	900	0.06 5	0.086
37	0.325	0.418	100 0	0.06 2	0.081

Lampiran 11

Tabel Distribusi t

Df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	


Lampiran 12

Hasil *pre-test* dan *post-test*a. Hasil *Pre-Test*


NAMA : DILLA
KELAS : V

HARI : Senin
TANGGAL :


1. Perhatikan hubungan antara 2 makhluk hidup pada gambar-gambar dibawah ini :



Gambar 1. Burung pelikan memakan kutu yang menempel di tubuh rusa.



Gambar 2. Nyamuk mengisap darah dari tubuh manusia.



Gambar 3. Tanaman anggrek hanya menempel pada tumbuhan inangnya.

Pertanyaan : Dari ketiga gambar diatas, tentukanlah gambar mana yang termasuk dalam simbiosis mutualisme, simbiosis komensialisme dan simbiosis parasitisme. Berikan alasanmu dengan tepat!

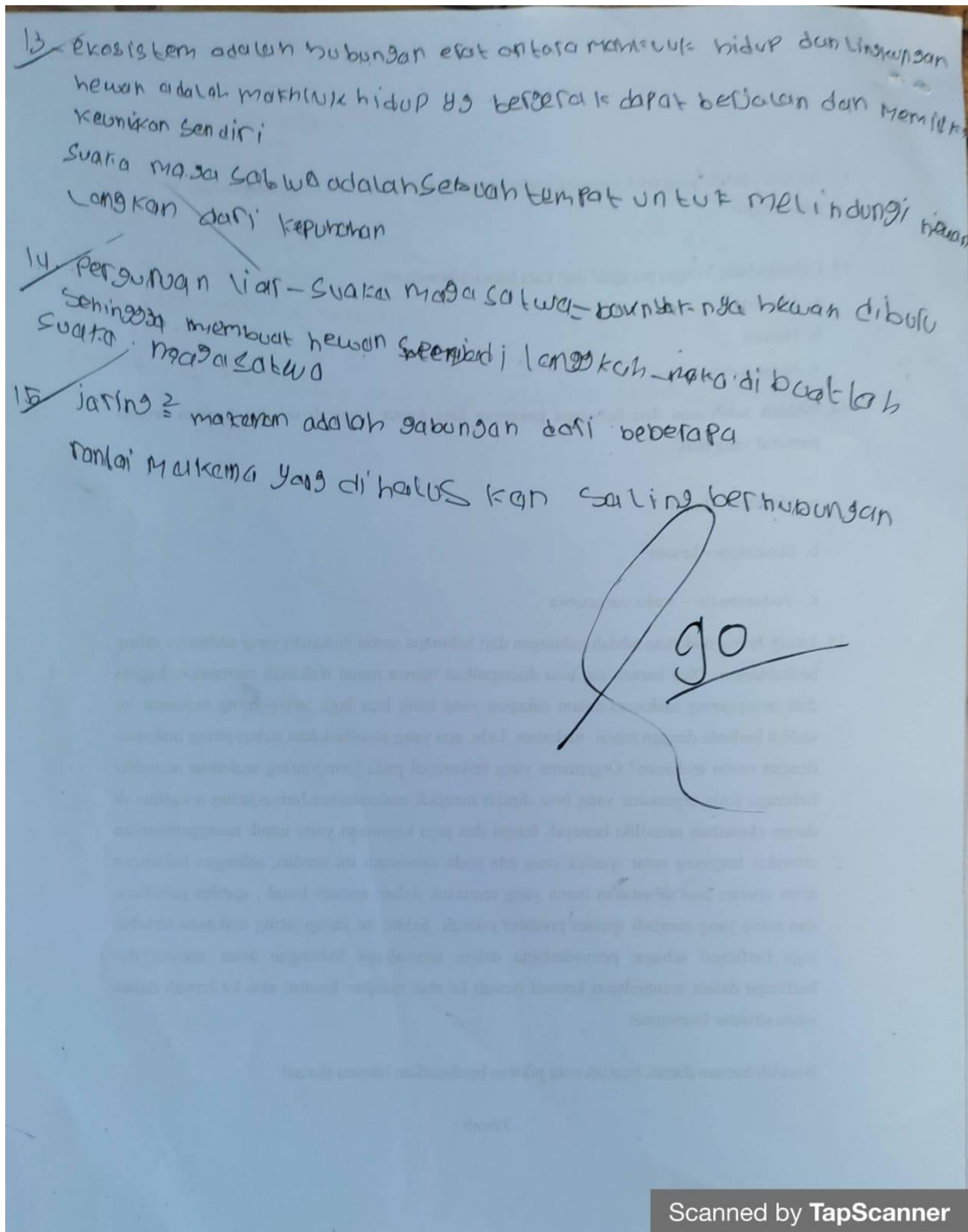
2. Perhatikan beberapa pernyataan dibawah ini dengan cermat!

- Air sungai di Jakarta sudah tercemar
- Jentik-jentik nyamuk dapat bertahan hidup pada air limbah atau air yang sudah tercemar

60

Scanned by TapScanner

b. Hasil Post-Test



Lampiran 13**Dokumentasi**

Peserta Didik Mengerjakan *Pre-test*



Proses Belajar Mengajar



Peserta Didik Sedang Memperhatikan Video Pembelajaran



Peserta Didik Membaca Teks Pembelajaran



Peserta Didik Mengerjakan *Post-Test*



Peserta Didik Membuat Mind Mapping



Hasil Produk Peserta Didik

Lampiran 14

Data sekolah SD Swasta Fitria Rahmah

A. Data Umum Sekolah

1. Nama Sekolah : SD Swasta Fitria Rahmah
2. Kabupaten/Kota : Deli Serdang/Medan
3. Provinsi : Sumatera Utara
4. Status : Diakui

B. Data Kepala Sekolah

1. Nama Lengkap : Niki Franika Matondang, S.Pd
2. Pendidikan Terakhir : S1

C. Kegiatan Sekolah

1. Pildacil
2. Seni Tari
3. Qasidah Nasyid
4. Tahtim Tahlil

Data Siswa SD Swasta Fitria Rahmah

No	Bulan	Jlh Kelas	Kelas I		Kelas II		Kelas III		Kelas IV		Kelas V		Kelas V	
			L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
1	MARET	1	11	18	5	9	5	7	3	11	1	11	3	6
Jumlah		107 Siswa												

Data Guru SD Swasta Fitria Rahmah

No	Nama	Jabatan	L/P	T.T Lahir	Pendidikan Terakhir
1	Niki Franika Matondang, S.Pd	Kepala Sekolah	P	Medan, 27 Juni 1989	S1
2	Fahrizal	Guru Kelas I	L	Medan, 05 Maret 1994	SMA
3	Dewi Kartika	Guru Kelas II	P	Medan, 01 September 2000	SMK
4	Novianti	Guru Kelas III	P	Medan, 28 Maret 2000	SMA
5	Lailan Sa'adah, S.Pd	Guru Kelas IV	P	Medan, 01 April 1997	S1
6	Anjeli Sharma Sinaga	Guru Kelas V	P	Medan, 07 Juli 1999	SMA
7	Nurul Asyikin, S.Pd	Guru Kelas VI	P	Medan, 18 April 2000	S1
8	Hotmaida Lubis, S.Pd	Guru PAI	P	Medan, 02 Desember 1972	S1
9	M.Fadli Syahputra, S.Pd	Operator	L	Medan, 15 Oktober 1993	S1
10	Asmaul Husna, S.Pd	Tata Usaha	P	Medan, 25 Mei 1993	S1

Kondisi Sarana dan Prasarana

1	Ruang Kelas	=	Ada	=	6	Ruang
2	Ruang Kepala Sekolah	=	Ada	=	1	Ruang
3	Ruang BP/BK	=	-	=	-	Ruang
4	Ruang Guru	=	Ada	=	1	Ruang
5	Ruang Tata Usaha	=	-	=	-	Ruang
6	Ruang UKS	=	-	=	-	Ruang
7	Ruang Perpustakaan	=	-	=	-	Ruang
8	Musholah	=	Ada	=	1	Ruang
9	Gudang	=	Ada	=	1	Ruang
10	Kamar Mandi Guru	=	Ada	=	1	Ruang
11	Kamar Mandi Siswa	=	Ada	=	2	Ruang
12	Kantin	=	Ada	=	1	Ruang



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sofiyon Siregar
N P M : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3.60

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Di kelas 6 Di SD Swasta Fitria Rahmah	
	Metode 4G LTE (4 Gerakan Lincah, Tanggap Dan Edukatif) Dalam Program Kampus Mengajar Perintis Kepada Guru Di SD Swasta Fitria Rahmah	
	Pengaruh Media Belajar Berbasis Multimedia Interaktif Kepada Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Di SD Swasta Fitria Rahmah	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 September 2021
Hormat Memohon,

Sofiyon Siregar

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

Kepada Yth : Bapak Ketua
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sofiyon Siregar
NPM : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS ICT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS 6 DI SD FITRIA RAHMAH”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Eko Febri Syahputra Srg, S.Pd., M.Pd
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 September 2021

Hormat Pemohon

Sofiyon Siregar

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 278 /IL3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Sofiyon Siregar
N P M : 18020900158 P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 6 di SD Fitria Rahmah

Pembimbing : Eko Febri Syahputra Siregar S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **29 Januari 2023**

Medan, 26 Jumadil Akhir 1443 H
29 Januari 2022 M

Wassalam
Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
NIP. 196706041993003 2 002

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 17 Februari 2022 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Sofiyon Siregar
 NPM : 18020900158P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT
 Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 6 di SD Fitria Rahmah

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Perbaiki sesuai dengan yang disarankan Pembahas.
2.	Perhatikan EYD dalam penulisan
3.	
4.	
5.	
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 17 Februari 2022

Diketahui oleh
 a.n/ Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 17 Februari 2022 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Sofiyon Siregar
 NPM : 18020900158P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 6 di SD Fitria Rahmah

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Perbaiki dan perjelas latar belakang
2.	Revisi rumusan masalah
3.	Perbaiki kerangka berpikir yg sesuai dgn desain penelitian
4.	Perjelas instrumen dan lampirkan di lampiran
5.	Penelitian terdahulu diambil dari jurnal & cantumkan di daftar pustaka
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 17 Februari 2022

Diketahui oleh

a. n/ Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

Dr. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : SOFIYAN SIREGAR
 NPM : 1802090158P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Kamis
 Tanggal : 17 Februari 2022
 Dengan Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dikeluarkan di Medan
 Pada Tanggal : 09 Maret 2022

Wassalam
 a.n/ Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sofiyon Siregar
 N P M : 18020900158P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 6 di SD Fitria Rahmah

Pada hari Kamis, tanggal 17 Februari 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 17 Februari 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dr. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

Dosen Pembimbing

Eko Febri Syahputra Siregar, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

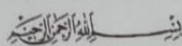
a.n/Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



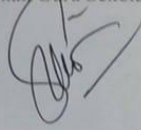
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : SOFIYAN SIREGAR
NPM : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah.

Nama Pembimbing: Eko Febri S Siregar S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
25 Oktober 2021	<ol style="list-style-type: none"> Menguraikan latar belakang dari masalah. Menentukan Media Pembelajaran. Menguraikan identifikasi masalah secara komprehensif. Memperbaiki rumusan masalah menggunakan metode 5W+1H. 		
20 Desember 2021	<ol style="list-style-type: none"> Mempertajam kajian teori. Tulisan berbahasa Inggris di miringkan. Kutipan Berdasarkan Pendapat Para Ahli di Perjelas 		
17 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan jenis metode penelitian agar lebih terarah. Mencari referensi dalam buku Penelitian. 		
24 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none"> Acc proposal skripsi. 		

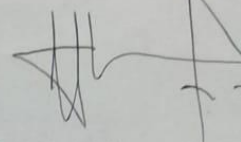
Sekretaris Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Medan, 25 Januari 2022

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa



Eko Febri S Siregar S.Pd., M.Pd



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 617 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 06 Sya'ban 1443 H
 Lamp : ---
 Hal : **Permohonan Izin Riset** 09 Maret 2022 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 SD Swasta Fitria Rahmah
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Sofiyan Siregar
 N P M : 1802090158 P
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb




Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
 NIP 0004066701

****Penting!!****



PERGURUAN ISLAM
FITRIA RAHMAH
 SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
 Jl. Aceh Dusun X Bandar Setia Deli Serdang HP. 08116024255

Nomor : 120 /YPI-FR/SDS/BS/IV/2022
 Lampiran : 1 Lembar
 Hal : Balasan Izin Riset Mahasiswa

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat

Teriring salam kami sampaikan semoga kita semua senantiasa berada dalam lindungan Allah Swt serta sehat jasmani dan rohani sehingga dapat melaksanakan kegiatan dengan lancar. Menindak lanjuti Surat Permohonan Izin Riset Nomor : 617/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Tanggal 09 Maret 2022. Adapun mahasiswa yang bersangkutan adalah :

Nama : SOFIYAN SIREGAR
 NIM : 1802090158P
 Jurusan : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
 Asal Kampus : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Dengan surat ini diberitahukan bahwa kami dari SD Swasta Fitria Rahmah menerima mahasiswa tersebut untuk menyelesaikan penelitian/riset tentang **"Pengaruh Model GTT (Teams Games Tournament) berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Fitria Rahmah"**.

Demikianlah Surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Bandar Setia, 16 April 2022
 Kepala Sekolah SD Swasta Fitria Rahmah





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sofiyan Siregar
N.P.M : 1802090158P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Fitria Rahmah**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



SOFIYAN SIREGAR
1802090158P