

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM-GAME-TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA TEKA-TEKI
SILANG (TTS) PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM (IPA) DI KELAS IV A MI SULTAN AGUNG
YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

Anggita Megasari Nasution
NIM: 08480050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2012**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Anggita Megasari Nasution
NIM : 08480050
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti pernyataan saya tidak benar, sepenuhnya jadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 6 Juli 2012

Yang Membuat Pernyataan,



Anggita Megasari Nasution
NIM : 08480050



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Anggita Megasari Nasution
NIM : 08480050
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM-GAME-TOURNAMEN (TGT)
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI KELAS
IV MI SULTAN AGUNG YOGYAKARTA

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Juli 2012
Pembimbing,

Siti Fatonah, M.Pd
NIP. 19710205 199903 2 008



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DT/PP.01.1/0123/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV A
MI SULTAN AGUNG YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Anggita Megasari Nasution

NIM : 08480050

Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Selasa, 14 Agustus 2012

Nilai Munaqasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Siti Fatonah, M.Pd

NIP.19710205 199903 2 008

Penguji I

Drs. Ichsan, M.Pd

NIP. 19630226 199203 1003

Penguji II

Zainal Arifin, M. S. I

NIP. 19800324 200912 1 002

Yogyakarta, 22 OCT 2012

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.

NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

....وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى
وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

*“..... Dan tolong-menolonglah kamu dalam(mengerjakan) kebajikan dan takwa,
dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.*

(QS Al-Maidah 5:2)”¹

¹ ¹ Zaini Dahlan, *Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, (Yogyakarta: UII Press, 1999),
Hal. 187

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada almamater tercinta:

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله ربّ العالمين ، أشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمّدا عبده ورسوله ، اللهم صلّ وسلّم على سيدنا محمّد وعلى آله وأصحابه أجمعين. أمّا بعد.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan keaktifan dan Presatsi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata satu pendidikan islam di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Prof. Dr. Hamruni, M. Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan lancar.
2. Ibu Dr. Istiningsih, M.Pd dan Ibu Eva Latipah, M.Si selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas

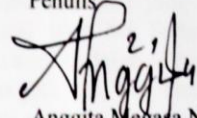
Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan lancar.

3. Ibu Hj. Asnafiyah, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah memberi arahan dan nasehat dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Siti Fatonah, M.Pd pembimbing bagi penulis yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran dan tanpa lelah.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mempermudah jalannya penelitian ini.
6. Kepala Sekolah beserta guru, karyawan dan siswa MI Sultan Agung Yogyakarta atas segala partisipasi dan bantuannya yang sudah mengizinkan melakukan penelitian.
7. Orang tuaku GM Nasution dan Suwarni, terima kasih untuk setiap curahan kasih sayang, tiap bait doa dan bulir-bulir keringat yang telah kau teteskan untuk anakmu ini.
8. Muhammad Miftahul Ihsan dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian yang telah penulis lakukan ini jauh dari kata sempurna, serta masih memerlukan banyak perbaikan di dalamnya. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga karya sederhana ini dapat memberi manfaat untuk semua yang membacanya.

Yogyakarta, 6 Juli 2012

Penulis



Anggita Megasa Nasution

NIM : 08480050

ABSTRAK

ANGGITA MEGASARI NASUTION. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV MI Sultan Agung Yogyakarta yang disebabkan oleh rendahnya kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada kenyataannya merupakan pihak yang secara langsung terlibat dalam pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran konvensional sehingga menimbulkan kebosanan siswa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat diskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang diperkuat dengan pendekatan kuantitatif, dengan mengambil latar MI Sultan Agung Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan memberikan makna terhadap data yang berhasil dikumpulkan, yakni makna dan proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui tindakan yang dilakukan. Adapun urutan kegiatan penelitian mencakup : (1) Perencanaan (2) Implementasi (3) Observasi dan (4) Refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV A di MI Sultan Agung Yogyakarta sebelum pelaksanaan tindakan terlihat masih rendah 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS dalam pembelajaran IPA di Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaan dengan menggunakan strategi TGT ini berjalan dengan lancar. Strategi TGT dalam pembelajaran ini mencakup presentasi kelas, belajar tim, turnamen, dan penghargaan kelompok. 3) Adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa terlihat pada Interaksi kepada guru, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, berani mengungkapkan pendapat dalam diskusi, mendengarkan pendapat orang lain, bekerjasama dengan anggota kelompok, mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan mencatat materi pelajaran. Secara keseluruhan peningkatan terjadi cukup baik, pada aspek keaktifan siswa pada observasi awal sebelum tindakan sebesar 50.16% kemudian pada siklus I 63.64% dan siklus II 84.93% hal ini mengalami peningkatan cukup baik, yaitu 34.77% sedangkan pada prestasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 61% dengan kategori Tinggi (11 tuntas), kemudian siklus I 83% kategori Sangat Tinggi (15 tuntas) dan siklus II menjadi 90% kategori Sangat Tinggi (17 tuntas).

Kata kunci : Kooperatif Tipe TGT Media TTS, Keaktifan, Prestasi, Ilmu Pengetahuan Alam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
D. Telaah Pustaka	10
E. Landasan Teori	14
F. Indikator Keberhasilan.....	32
G. Metode Penelitian	33
H. Hipotesis Tindakan.....	47
I. Sistematika Pembahasan.....	47
 BAB II GAMBARAN UMUM MADRASAH	 49
A. Letak Geografis.....	49
B. Sejarah Singkat	49
C. Visi dan Misi.....	51
D. Struktur Organisasi	52

E. Guru dan Karyawan	52
E. Peserta Didik.....	53
F. Ekstrakurikuler.....	54
G. Data Prestasi	56
H. Sarana dan Prasarana	57

BAB III KEAKTIFAN, PRESTASI, DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA PEMBELAJARAN IPA	61
A. Pembelajaran IPA di Kelas IV A MI Sultan Agung Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media TTS	61
B. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media TTS dalam Pembelajaran IPA Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta.....	69
1. Siklus I.....	70
a. Perencanaan	70
b. Implementasi.....	71
c. Pengamatan.....	76
d. Refleksi	78
2. Siklus II.....	81
a. Perencanaan	81
b. Implementasi.....	81
c. Pengamatan.....	84
d. Refleksi	87
C. Analisis peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media TTS pada Siswa Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta	88
1. Keaktifan Belajar Siswa	89

2. Prestasi Belajar Siswa.....	91
BAB IV PENUTUP	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	99
C. Penutup.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1	Penskoran Butir Angket Belajar Siswa	37
1.2	Kualifikasi Persentase skor Hasil Observasi Keaktifan kelas...	44
1.3	Kriteria Prosentase Prestasi Belajar Siswa	46
2.1	Guru dan Karyawan	53
2.1	Data Jumlah Siswa MI Sultan Agung Tiga Tahun Terakhir	53
2.2	Data Prestasi Siswa MI Sultan Agung.....	56
2.3	Inventaris Sekolah MI Sultan Agung.....	57
2.4	Data Ruang Kelas MI Sultan Agung	58
2.5	Sarana Pendukung MI Sultan Agung Babadan Baru	59
3.1	Keaktifan Siswa pada Observasi Awal	65
3.2	Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Tindakan	66
3.3	Waktu Pelaksanaan Penelitian	69
3.4	Hasil Penskoran Kelompok Pada Turnamen	75
3.5	Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I Pertemuan I ...	77
3.6	Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I Pertemuan II..	83
3.7	Nilai Skor Setiap Kelompok pada Meja Turnamen.....	85
3.8	Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus II Pertemuan I ..	86
3.9	Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus II Pertemuan II.	92
3.10	Perbandingan Nilai Tes (Penerapan), Siklus I dan Siklus II.....	94
3.11	Hasil Nilai Siswa pada Meja Turnamen	95
3.12	Hasil Skor Kelompok Pada Meja Turnamen	95

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK

1. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II.....	91
2. Hasil Angket Keaktifan Siklus I dan Siklus II	91
3. Data Prestasi Belajar Siswa.....	93
4. Histogram Frekuensi Peningkatan Prestasi Kognitif Siswa Tes Individual antara Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

I	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	103
II	Materi Siklus I.....	107
III	Teka-Teki Silang Siklus I.....	111
IV	Tes Prestasi Siklus I	114
V	Kunci Jawaban Tes Prestasi Siklus I.....	117
VI	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	118
VII	Materi Siklus II.....	122
VIII	Teka-Teki Silang Siklus II	124
IX	Nama Kelompok	129
X	Tes Prestasi Siklus II	130
XI	Kunci Jawaban Tes Prestasi Siklus II	133
XII	Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....	134
XIII	Dokumentasi Hasil Wawancara Guru	135
XIV	Dokumentasi Hasil Wawancara Siswa.....	137
XV	Lembar Observasi Keaktifan.....	139
XVI	Angket Keaktifan Pra Penelitian	140
XVII	Angket Keaktifan Setelah Menggunakan TGT	143
XVIII	Hasil Lembar Observasi Keaktifan	146
XIX	Rekapitulasi Hasil Angket Keaktifan	149
XX	Dokumentasi.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Tahun 2005, Pendidikan adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara¹. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara nyata tidak membedakan dan mendikotomikan antara pendidikan yang berbasis keagamaan dengan pendidikan umum sebagai

¹ Undang-Undang Republik Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen_cet.2.- Jakarta:Visimedia, 2007, hal. 2

mana terjadi pada masa sebelum berlakunya UU Sisdiknas Tahun 2003 pada Pasal 17 ayat (2) menyebutkan, pendidikan dasar terdiri atas Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Sedangkan Pasal 18 ayat (2) menyatakan pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA) , Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)².

Kaberhasilan penyelenggara pendidikan formal secara umum dapat diindikasikan apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkahlaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai secara proses³. Sehingga dengan belajar dapat memperoleh tidak hanya ilmu melainkan mengasah ketrampilan yang kita peroleh, dan mengajarkan kita untuk bersikap yang baik sehingga memiliki budi pekerti yang baik. Manusia tanpa belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang tidak lain juga merupakan produk kegiatan berpikir manusia pendahulunya. Proses belajar mengubah atau memperbaiki tingkahlaku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya, jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu – individu yang belajar⁴.

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 5

³ Dimiyanti, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.3.

⁴ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2010, hal.21

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut diatas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan⁵.

Belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan katifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, mengkomunikasikan, presentasi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Dengan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran maka akan berdampak pada prestasi siswa itu sendiri.

Tekait dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan atau pembelajaran, banyak konsep yang ditawarkan diantaranya yaitu konsep *Active Learning (AL)*, *Contextual Teaching Learning (CTL)*, *Cooperative Learning (CL)*, dan lain sebagainya. Konsep-konsep tersebut pada intinya jika dilaksanakan akan membawa dampak bagi tercapainya hasil pembelajaran yang optimal.

⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal.32.

Salah satu model yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif⁶. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Team-Game-Tournamen (TGT)*. Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam salah satu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru. Strategi TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA dan harapannya dengan penerapan strategi TGT mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran IPA juga meningkat.

Namun tidak hanya strategi yang berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, melainkan media juga penting untuk membangun keaktifan dan prestasi belajar siswa. Sehingga media berperan penting dalam proses

⁶ Anita Lie, *Cooperatif lerning: mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo, 2002), hal.8

pembelajaran akan tetapi tidak menggeser peran guru di dalam kelas, sebab media hanya berupa alat bantu yang fungsinya memfasilitasi guru dalam pembelajaran di sekolah. Misalnya siswa kurang tertarik pada pembelajaran, siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa yang merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media, guru biasanya menggunakan metode ceramah sehingga yang aktif hanyalah gurunya saja, sedangkan siswa terlihat pasif.

Oleh karena itu guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya dengan menggunakan media Teka-Teki Silang. Teka-Teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sangat menyenangkan dan berguna untuk mengingat kosakata yang populer, untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Mengisi sebuah teka-teki memacu untuk berfikir mencari jawaban. dan apabila belum menemukan jawabannya maka perasaan penasaran akan muncul dan mencari cara untuk memecahkannya. Dari karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai apabila dipergunakan sebagai sarana bagi siswa untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru sehingga terasa menyenangkan. Siswa akan lebih mempermudah menerima materi yang telah diajarkan oleh guru. Teka-teki silang sangatlah cocok apabila diterapkan

dalam sekolah dasar, karena dengan adanya media teka-teki silang membuat anak lebih berfikir aktif dan selalu berkembang.

Berangkat dari peningkatan perubahan kualitas pembelajaran IPA yang memiliki tujuan untuk mengetahui keadaan alam sekitar dan mengetahui cara untuk memperlakukan alam dengan baik dan cara merawat alam agar selalu terjaga keberadaanya. Penulis memilih melakukan penelitian pembelajaran IPA karena rendahnya prestasi belajar siswa di kelas IV A, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 6,5. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media TTS dalam penerapan pembelajaran. Dengan model pembelajarn ini membangun siswa untuk berfikir aktif, sehingga dalam pembelajaran siswa yang lebih menonjol dibandingkan dengan guru. Guru hanyalah memberikan dorongan ataupun pengarahan. Serta karakteristik siswa yang senang terhadap pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengajak belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan adanya media yang digunakan sebagai alat pendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan maka penulis ingin melaksanakan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) melalui Media TTS (Teka-Teki Silang) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta”.

Penelitian ini dilakukan di MI Sultan Agung Yogyakarta, pada madrasah ini menggunakan kurikulum KTSP. Penelitian dilaksanakan di kelas IV A, siswa kurang adanya kerjasama, hal itu dapat dilihat dari beberapa siswa yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata enggan bekerjasama dengan siswa yang lain. Selain itu ada salah satu siswa yang sering menyendiri dan disaat proses pembelajaran siswa tersebut lebih banyak diam. Peneliti mengadakan observasi untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Di kelas IV A, pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman sebangkunya sebagian besar hanya diam dan menundukkan kepala. Siswa tidak mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi. Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Selain itu guru selalu menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan sedangkan untuk prestasinya berdampak dari keaktifan siswa, siswa yang cenderung pendiam memiliki kemampuan prestasi yang rendah.

Proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan oleh Ibu Lilik selaku Guru pengampu mata pelajaran IPA. Dalam hal pendalaman materi sudah cukup

bagus akan tetapi cara penyampaian dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional sehingga hal tersebut berpengaruh kepada siswa. Ketika proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan. Sebagian siswa yang sibuk bermain sendiri, ada yang sibuk dengan teman sebangkunya, ada juga yang mengantuk dan sebagian mendengarkan apa yang disampaikan oleh Ibu Lilik. Sehingga dampak pada prestasi siswa. Proses pembelajaran nampak kurang interaktif, dan berpendapat. Siswa terlihat kurang bersemangat, nampak bosan, dan kebanyakan dalam pembelajaran guru lebih dominan dari pada siswa. Oleh karena itu, penelitian bersama guru mata pelajaran IPA ingin melakukan perbaikan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan keaktifitas dan tanggung jawab siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Dengan ini diharapkan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar, yaitu pengalaman belajar bekerja sama dan pengalaman untuk menyampaikan gagasan atau informasi, dan siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menemukan pengetahuan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournamen*) dengan media TTS (Teka teki Silang) ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) dengan Media TTS (Teka teki Silang) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV A MI Sultan Agung ?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV A MI Sultan Agung setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournamen*) dan media TTS (Teka teki Silang) ?

C. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) dengan Media TTS.
- b. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV A MI Sultan Agung dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) dengan Media TTS.
- c. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) dengan

Media TTS terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MI Sultan Agung kelas IV A.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang positif kepada guru, khususnya guru mata pelajaran IPA dalam usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) dengan media TTS (Teka-Teki Silang)
- b. Memberikan informasi positif kepada para guru tentang bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS yang bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka pada dasarnya menunjukkan bahwa fokus yang diangkat belum pernah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan diatas, fokus pembahasan skripsi ini adalah upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan media TTS pada pembelajaran IPA di kelas IV A MI Sultan Agung. Sejauh penelitian peneliti, ada penelitian (skripsi) terdahulu ada beberapa yang searah dengan tema kajian penelitian ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian tentang skripsi yang berkaitan dengan tema peneliti ini yaitu :

1. Skripsi Nurul Hidayati Rofiah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Penerapan Strategi Kooperatif Learning Tipe TGT (Team-Game-Tournament) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta*⁷. Penulis dalam skripsi ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT perlu dilakukan dalam pembelajaran Fiqh untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran Fiqh dapat meningkat, pada aspek keaktifan siswa pada observasi awal sebelum tindakan sebesar 31.7% (rendah), kemudian pada siklus I 55% (sedang), siklus II sebesar 74% (tinggi), siklus III sebesar 84% (sangat tinggi) hal ini mengalami peningkatan cukup baik yaitu 52.3%. Sedangkan pada aspek motivasi siswa sebelum tindakan sebesar 31.6% (rendah), kemudian siklus I 83.7% (sangat tinggi), siklus II 83.7% (sangat tinggi) dan siklus III menjadi 89% (sangat tinggi).
2. Skripsi Nur Wakhidah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN*

⁷ Nurul Hidayati Rofiah, “*Penerapan Strategi Kooperatif Learning Tipe TGT (Team-Game-Tournament) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010

*Tempel Tahun Ajaran 2010/2011*⁸. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 58,33%, sedangkan persentase rata-rata hasil siklus I dan siklus II sebesar 68,77% (tinggi). Jadi ada peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,42%. Sedangkan untuk keaktifan pada pra tindakan mendapatkan hasil sebesar 56,48% (sedang), dan hasil persentase rata-rata siklus I dan siklus II sebesar 67,58% (tinggi). Dan ada peningkatan belajar siswa sebesar 10,65% pada pembelajaran Matematika melalui pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

3. Skripsi Ahirul Hasanah, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*⁹. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan TTS (Teka-teki Silang) dapat berperan membantu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa dengan rata-rata 72,00 pada siklus I dan 80,33 pada siklus II. Sedangkan hasil post-test yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan TTS (teka-teki

⁸ Nur Wakhidah, “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel Tahun Ajaran 2010/2011”, Skripsi, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011

⁹ Ahirul Hasanah, “Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta”, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010

Silang) diketahui nilai rata – rata Bahasa Arab siswa 86,33 pada siklus I dan 99,66 pada siklus II.

4. Skripsi Nasrulloh, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) sebagai upaya meningkatkan Keaktifan siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPA Siswa kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011*¹⁰. dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran IPA ketika menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournamen*) mengalami peningkatan. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa ddalam kelompok kelas III B MIN Yogyakarta II dalam pembelajaran IPA, Rata-rata yang diperoleh dari 10 aspek keaktifan siswa dalam kelompok pada siklus I sebesar 76.5% dan meningkatkan menjadi 88.25% pada siklus II (11.5%).

Berdasarkan kajian pustaka di atas, tidak ada kesamaan secara keseluruhan dengan judul yang penulis kemukakan, baik media pembelajaran yang digunakan, subyek penelitian dan juga hasil yang dicapai. Penelitian ini juga menggunakan model membelajarkan kooperatif tipe TGT seperti dengan

¹⁰ Nasrulloh, “*Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) sebagai upaya meningkatkan Keaktifan siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPA Siswa kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011*”1. Skripsi, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011

peneliti di atas, namun yang membedakannya adalah penulis menambahkan sebuah media sebagai alat untuk membangun keaktifan dan prestasi belajar siswa yaitu menggunakan media TTS yang membantu siswa dalam memahami pelajaran. Tetapi penelitian di atas dianggap memiliki referensi dengan penelitian upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS pada pembelajaran IPA di kelas IV A MI Sultan Agung.

Skripsi pertama juga menggunakan Strategi *Cooperatif Learning* Tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII. Skripsi kedua menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Matematika di Kelas II B.

E. Landasan Teori

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris ‘science’. Kata ‘science’ sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin ‘scientia’ yang berarti tahu. ‘Science’ terdiri dari social sciences (ilmu pengetahuan sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam)¹¹. IPA mempelajari alam semesta, berbeda-beda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi

¹¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 136.

dan dilur angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapan secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah.

Fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi ¹²:

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang melek sains dan teknologi.
- d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Dalam proses pembelajaran IPA lebih ditekankan pada pendekatan ketrampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan. Selama ini proses belajar mengajar IPA hanya menghafal fakta, prinsip, ataupun teori saja. Untu ini perlu dikembangkan model pembelajaran IPA yang melibatkan siswa

¹² Asroni, “ Karakteristik Pembelajaran IPA di SD”, dikutip dari <http://ml.scribd.com/doc/17087298/Karakteristik-Pembelajaran-IPA-SD>, diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.

secara aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-idenya. Guru hanya memberikan bantuan kepada siswa untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, namun harus diupayakan agar siswa dapat menaiki tangga tersebut. ketrampilan proses akan terbentuk hanya melalui proses berulang-ulang. Siswa tidak akan terampil (misalnya merumuskan masalah, mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, melakukan pengukuran, mengolah data, dan menarik kesimpulan) apabila tidak ada peluang untuk melakukan sendiri proses tersebut secara terus-menerus. Namun adanya kendala yang dihadapi dalam penerapannya, antara lain waktu yang terbatas dan banyaknya materi yang harus dipelajari. Sehingga dalam pelaksanaan atau latihannya untuk menghindari kendala tersebut sangat dibutuhkan suatu pemodelan.

Melatih ketrampilan proses dalam pelaksanaan diawali oleh pemodelan guru, kemudian barulah siswa dimintakan bekerja dan berlatih sesuai petunjuk dan bimbingan guru. Tujuan dari melatih ketrampilan proses dalam pembelajaran IPA diharapkan sebagai berikut ¹³:

- a. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
- b. Menuntaskan hasil belajar siswa secara serentak.
- c. Menemukan dan membangun sendiri konsepsi serta dapat mendefinisikan secara benar untuk mencegah terjadinya *misskonsepsi*.

¹³ Lan, “ Tujuan Pembelajaran Sains di MI/SD”, dikutip dari <http://ian43.wordpress.com/2010/10/18/tujuan-pembelajaran-sains-di-misd/>, diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.

- d. Untuk lebih memperdalam konsep, pengertian, dan fakta yang dipelajarinya
- e. Mengembangkan pengetahuan teori atau kosep dengan kenyataan dalam kehidupan masyarakat
- f. Sebagai persiapan dan latihan dalam menghadapi kenyataan hidup di dalam masyarakat.

2. Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya menuntut kerjasama dan ditandai dengan struktur tugas, tujuan, dan reward yang kooperatif. Siswa dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong serta dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas itu¹⁴.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa berja dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Pembelajaran kooperatif berjalan dengan baik dan dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas, termasuk kelas – kelas khusus untuk anak – anak

¹⁴ Richard I. Arends, *Learning To Teach: Belajar Untuk Mengajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal 5

berbakat, kelas pendidikan khusus, dan bahkan untuk kelas dengan tingkat kecerdasan “rata-rata”, dan khususnya sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. Karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan berdasarkan pengelompokan yang lebih heterogen, pembelajaran kooperatif semakin penting. Lebih jauh lagi pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka, ini jelas melengkapi alasan pentingnya untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dalam kelas-kelas berbeda.

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa atau peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peran hubungan kerja dapat dibangun dengan membangun tugas anggota kelompok selama kegiatan. Keterampilan-keterampilan selama kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut¹⁵:

1. Keterampilan kooperatif tingkat awal
 - a. Menggunakan kesepakatan

¹⁵ Asrori, “*Ciri dan Langkah-Langkah Pembelajaran*”, diakses dari <http://www.asrori.com/2011/10/ciri-dan-langkah-langkah-pembelajaran.html>, diunduh pada pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012

Yang dimaksud menggunakan kesepakatan adalah menanyakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok.

b. Menghargai kontribusi

Menghargai berarti memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain. Hal ini berarti harus selalu setuju dengan anggota lain, dapat saja kritik yang diberikan itu ditujukan terhadap ide dan tidak individu.

c. Mengambil giliran dan mengambil tugas

Pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas / tanggung jawab tertentu dalam kelompok.

d. Berada dalam kelompok

Maksudnya disini adalah setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.

e. Berada dalam tugas

Yang dimaksud berada dalam tugas adalah meneruskan tugas yang menjadi tanggungjawab, agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang dibutuhkan.

f. Mendorong partisipasi

Mendorong partisipasi berarti mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.

g. Mengundang orang lain

Maksudnya adalah meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.

h. Menyelesaikan tugas dalam waktu

i. Menghormati perbedaan individu

Menghormati perbedaan individu berarti bersikap menghormati terhadap budaya, suku, ras, atau pengalaman dari semua siswa atau peserta didik.

2. Keterampilan tingkat menengah

Keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, atau mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara dapat diterima, mendengarkan arif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan, mengorganisir, dan mengurangi ketegangan.

3. Keterampilan tingkat mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi¹⁶.

3. Tipe TGT (TEAM-GAME-TOURNAMEN)

a. Pengertian tipe TGT (Team-Game-Tournamen)

Cooperative learning tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal.244

permainan yang biasanya menggairahkan semangat yang dirancang dalam *cooperative learning* tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan jawaban, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Metode pembelajaran TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan *Student Teams-Achievement Divisions*, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *game*, teman yang lain tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode *Student Teams Achievement Devision* (STAD) dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Beberapa keuntungan dari teknik permainan dalam situasi belajar kelompok, yakni bermanfaat khususnya untuk mengajarkan aspek-aspek kognitif tingkat tinggi seperti analisis, dengan adanya persaingan untuk mendapatkan kemenangan maka akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi siswa, dan dengan teknik permainan ini terbentuk suatu situasi belajar yang menyenangkan tentu

saja sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, jumlah pelajaran dan kematangan pemahamannya.

b. Komponen Tipe TGT (Team-Game-Tournamen)

Terdapat lima komponen dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT :

1. Komponen pertama adalah presentasi kelas atau pengamatan langsung. Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi kelompok siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka menjawab soal – soal pada saat kompetisi dalam permainan.
2. Komponen kedua dalam pembelajaran TGT adalah belajar tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk

mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal pada saat permainan dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada metode TGT ini, poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3. Komponen ketiga adalah permainan. Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan - pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain. Permainan dalam pembelajaran kooperatif metode TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah Roda Impian (*Wheel of Fortune*).
4. Komponen keempat dalam pembelajaran TGT adalah pertandingan atau turnamen. *Tournament* adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam *tournament* masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua

tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian.

5. Komponen terakhir dalam pembelajaran TGT adalah penghargaan tim. Gunakan imajinasi, kreativitas, dan variasikan penghargaan dari waktu ke waktu. Hal yang lebih penting adalah dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang mereka buat dari pada sekedar memberikan hadiah besar.

c. Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata point yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memiliki skor paling tinggi dari data yang diperoleh.

4. Teka-teki Silang

a. Pengertian teka-teki silang (TTS)

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata dan ketrampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang lain berwarna

hitam. Pada sebagian kotak bewarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban..

Dalam permainan, kotak bewarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut secara horizontal maupun vertical kan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *horizontal* (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *vertical* (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis dibawah atau disamping gambar.

b. Sejarah Teka-teki Silang (TTS)

Permainan teka teki silang ini pertama kalinya dikenalkan oleh Arthur Wynne pada tanggal 2 Desember 1913. Pertama kali dikenalkan kepada masyarakat luas, permainan ini dimuat dalam sebuah majalah terbitan *New York* bernama *New York World*. Dari awal hingga kini, permainan itu dikenalkan dengan format yang sudah seperti keadaan sekarang dalam permainan teka-teki silang¹⁷. Permainan yang diciptakan menjadi fitur mingguan dari majalah tersebut. Saat itu konten permainan tersebut cukup mendapatkan perhatian yang baik dari masyarakat *New York*. Beberapa tahun setelah penemuannya tersebut, permainan teka-teki silang mulai dibuatkan

¹⁷ Anneahira. “Teka-teki Silang”. dikutip <http://www.anneahira.com/teka-teki-silang.htm>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.

dalam bentuk buku. Buku itu diciptakan oleh Simon dan Schuster pada tahun 1924. Berkat penemuannya, Arthur Wynne pun dikenal sebagai penemu permainan otak, teka-teki silang.

c. TTS (Teka-Teki Silang) dalam Pembelajaran IPA

Teka-Teki Silang akan dijadikan media pembelajaran siswa, mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang membuat siswa berfikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan. Karena dalam jawaban dari pertanyaan tersebut mengetahui banyaknya huruf dari jawaban. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki bahasa-bahasa ilmiah yang sulit untuk dipahami dan dihafal bagi siswa. Sehingga dengan media Teka-Teki Silang akan mempermudah siswa untuk belajar dan mengingat. Selain itu sekarang banyak buku paket yang menggunakan media TTS dalam evaluasi ataupun sebagai kuis. Untuk mengukur siswa sejauh mana pemahaman siswa tersebut terhadap materi yang telah diajarkan.

5. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Aktivitas dalam pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan prinsip belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah

tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan asas yang penting dalam interaksi belajar mengajar.

Didalam aktifitas pembelajaran ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa modern dan ilmu jiwa lama. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru, sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern aktivitas didominasi oleh siswa¹⁸. Aktifitas yang diharapkan dalam pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa lebih dominan.

Proses belajar – mengajar akan berlangsung dinamis ketika siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Bentuk keaktifan dinamis ketika siswadalam belajar salah satunya berupa pemutasan terhadap apa yang dijelaskan guru, yang disertai perenungan serta penerapan dalam bentuk penyelesaian soal. Jadi dalam pembelajaran keterlibatan siswa sangat dominan dalam aktivitas pembelajaran.

Aktivitas belajar tersebut meliputi aktivitas jasmani dan keaktivitas mental. Aktivitas belajar tersebut digolongkan menjadi empat, yaitu ¹⁹:

1. *Visual Aktivitas* meliputi membaca, memperhatikan, mengamati, demonstrasi, dan sebagainya.

¹⁸ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2010), hal 97

¹⁹ Oumar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal.173

2. *Oral Aktivitas* meliputi mendengar, menerima, diskusi, dan sebagainya.
3. *Drawing Aktivitas* meliputi menggambar, membuat grafik, membuat peta, diagram dan sebagainya.
4. *Writing Aktiviti* meliputi menulis cerita, membuat rangkuman, menulis laporan, dan sebagainya.

Dari klarifikasi diatas menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran sangatlah kompleks dan bervariasi yang mencakup aktifitas fisik dan psikis. Strategi belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional akan mencapai pembelajaran yang optimal.

Jenis keaktivitas diatas mempunyai jumlah atau kadar yang berbeda tergantung pada segi mana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar-mengajar. Keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, dan lain sebagainya²⁰

b. Indikator keaktifan belajar siswa

Komponen yang menjadi indikator tercapainya peningkatan keaktifan siswa pada penelitian adalah ²¹:

1. Bertanya kepada guru jika ada yang belum jelas.
2. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 1441.

²¹ Rofiah, Nurul Hidayat, "*Penerapan Strategi Kooperatif Learning Tipe TGT (Team-Game-Tournament) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta*", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010.

3. Mengemukakan pendapat dalam diskusi.
4. Mendengarkan pendapat orang lain.
5. Bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa.
6. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
7. Memcatat materi pelajaran.

Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati.

c. Cara membentuk keaktifan belajar siswa

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas–aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain.

Mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran, siswalah yang menjadi subjek, jadi siswalah yang menjadi pelaku kegiatan belajar. Demikian pula dalam pembelajaran, agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan

belajar, maka guru hendaknya mengkondisikan pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

6. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau yang sudah diusahakan. “Prestasi Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”²².

Prestasi yang baik tentu akan didapatkan dengan proses belajar yang baik juga, belajar merupakan proses dari sesuatu yang belum bisa menjadi bisa, dari perilaku yang baru, dari pemahaman lama ke pemahaman baru. Dalam proses belajar, hal yang harus diutamakan adalah bagaimana anak dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan rangsangan yang ada, sehingga terdapat reaksi yang muncul dari anak. Reaksi yang dilakukan merupakan usaha untuk menciptakan kegiatan belajar sekaligus menyelesaikan. Sehingga nantinya akan mendapatkan hasil yang mengakibatkan perubahan pada anak sebagai hal baru serta menambah pengetahuan.

Faktor–faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar untuk mencapai prestasi belajar siswa sabagaimana yang diharapkan

²² Indonesia Departemen Pendidikan dan Budaya, *Kamus Besar Indonesi*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 700.

maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain :

1) Faktor Internal (Faktor dari diri sendiri)

Faktor internal adalah keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor internal siswa adalah :

a) Aspek Fisiologis

Kondisi jasmani dan tonus (tentang otak) yang memadai tingkat organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

b) Aspek Psikologis

(1) Intelegensi

Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang akan dicapai bergantung pada tingkat intelegensi²³. Oleh sebab itu dengan meningkatkan potensi yang dimiliki siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

(2) Minat (interest)

Minat atau interest yaitu kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

²³ E, Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal 193.

(3) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya baik secara positif maupun negative.

2) Faktor eksternal (Faktor dari luar diri siswa)

Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan sekitar siswa.

- a. Keluarga
- b. Sekolah
- c. Masyarakat
- d. Lingkungan sekitar

Dari sekian banyak faktor yang harus diperhatikan, tentu tidak ada situasi 100% yang dapat dilakukan secara keseluruhan dan sempurna. Tetapi berusaha untuk memenuhinya sesempurna mungkin bukanlah faktor yang mustahil untuk dilakukan.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tercapainya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (TEAM-GAME-TOURNAMENT) dengan media TTS (TEKA-TEKI SILANG) dikatakan berhasil apabila terjadi kenaikan prosentase keaktifan pada setiap siklus.

Prosentase kenaikan yang akan dicapai apabila persentase menunjukkan kriteria keberhasilan menunjukkan 85% siswa aktif dalam kategori sangat

tinggi. Dan peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari kriteria keberhasilan yang akan dicapai dalam pembelajaran IPA siswa diatas nilai KKM pada siklus I 80% dari 18 siswa dan pada siklus II 85% dari siswa 18 siswa.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian Merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan penerapan model pembelajaran kooperatife tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media Teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IV A MI Sultan Agung. Yakni untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratf dan partisipasif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV A di MI Suktan Agung, sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu oleh teman yang juga melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran TGT yang terlibat langsung dalam penelitian.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas²⁴. Penelitian ini juga menjembatani antara teori dan praktik yang

²⁴ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal

selama ini dianggap sebagai dikotomi²⁵. Penelitian ini bersifat diskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang diperkuat dengan pendekatan kuantitatif.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan kerangka dari penelitian yang diinginkan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IV A MI Sultan Agung. Jumlah siswa kelas IV A adalah 19 dari 11 Laki-laki dan 8 Perempuan.

3. Tempat dan lokasi penelitian

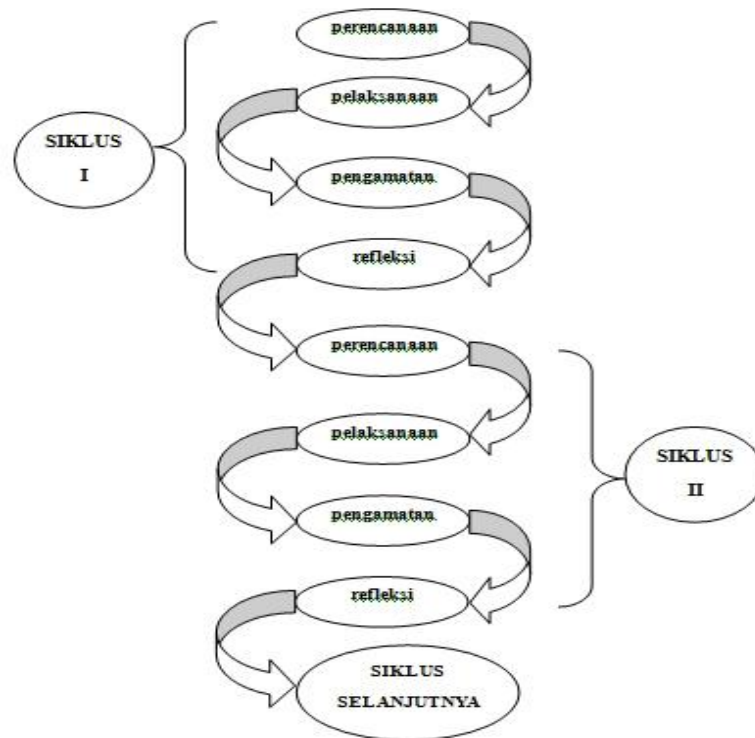
Penelitian dalam upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS bertempat di kelas IVA MI Sultan Agung.

4. Desain (Model Penelitian)

Penelitian Tindakan Kelas memiliki karakter yang berbeda dengan penelitian yang lain maka mengakibatkan perbedaan dalam penyajian urutan metode penelitian. Dalam penelitian Tindakan Kelas memiliki prosedur mencakup : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi serta perencanaan tindak lanjut. Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan

²⁵ Reohianti Wiriarmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal 52

model siklus. Secara rinci prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai :



5. Instrument penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap, sistematis sehingga mudah diolah²⁶.

Instrument yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Peneliti

Peneliti merupakan instrument dalam penelitian kualitatif karena penelitian sebagai perencana, pelaksana, pengumpulan data, penganalisis, penafisan data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prtaktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 149

penelitiannya²⁷. Peneliti juga ikut membantu guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

b. Lembar Observasi Keaktifan

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Lembar observasi keaktifan siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas dan kelompok. Lembar obesrvasi ini digunakan segai alat untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa dalam pembelajaran.

c. Dokumentasi

Merupakan suatu media untuk memperoleh gambar visualisasi mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumen yang digunakan adalah foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan media kamera. Dengan dokumentasi ini bermanfaat sebagai bukti terjadinya proses pembelajaran aktif yang berupa media gambar.

d. Angket Keaktifan

Angket ini berupa pertanyaan kepada siswa mengenai aktivitas, sikap, dan tanggapan mereka selama proses pembelajaran menggunakan strategi TGT dan media TTS. Angket keaktifan yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Butir pertanyaan angket keaktifan ditanyakan dalam dua bentuk yaitu pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Siswa

²⁷ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 121

mengisi angket dengan member tanda silang sesuai kondisi yang dialaminya pada setiap pertanyaan. Angket ini sebagai alat untuk mengukur seberapa besar peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pedoman penskoran untuk setiap kriteria adalah Selalu, Kadang, dan Tidak Pernah. Contoh pedoman penskoran butir angket padat dilihat dalam tabel sebagai berikut²⁸ :

Tabel 1.1 : Penskoran Butir Angket keaktifan Belajar Siswa

Alterbatif Jawaban	Selalu	kadang	Tidak Pernah
Pertanyaan positif	3	2	1
Pertanyaan negatif	1	2	3

e. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara disusun untuk menerangkan dan mengetahui hal-hal yang tidak dapat atau kurang jelas diamati pada saat observasi serta mempermudah peneliti dalam melakukan Tanya jawab tentang bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan yang diolah menjadi sebuah hasil untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Guru Mata PELajaran IPA dan beberapa Siswa kelas IV yang akan diwawancarai oleh peneliti.

²⁸ Nurul Hidayati Rofiah, *Penerapan Strategi Cooperatif Learning Tipe TGT (Team-Game-Tournamen) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universiatas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010

f. Tes Prestasi

Digunakan untuk menggali data kuantitatif berupa hasil skor tes dan memperoleh data tentang hasil belajar siswa baik sebelum dan setelah dilakukan tindakan sehingga dapat mengetahui perubahan prestasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS.

6. Prosedur (langkah-langkah penelitian)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan PTK, peneliti melakukan observasi untuk memperoleh data kelas yaitu pada pembelajaran IPA. Kemudian menganalisis dan mendiskusikan dengan guru mata pelajaran tersebut terkait permasalahan pembelajaran di kelas IV A dan menemukan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sampai terjadi pada peningkatan siklus yang ditetapkan. Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dalam satu siklus terdiri dari dua pertemuan tindakan dan satu pertemuan untuk evaluasi hasil belajar siswa.

Berikut ini penjabaran setiap siklus :

a. SIKLUS I

1) Perencanaan tindakan

Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I tersebut adalah :

- a) Merumuskan spesifikasi sementara indikator keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS.
 - b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS yang dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang aktif bagi para siswa.
 - c) Membuat instrument pengamatan yang terdiri dari :
 - (1) Soal TTS untuk turnamen
 - (2) Lembar observasi untuk mengetahui keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran.
 - (3) Menpersiapkan alat dokumentasi
 - d) Menyiapkan media yang digunakan dalam rencana tindakan ketika pembelajaran
 - e) Penyusunan pedoman wawancara untuk siswa atau guru
- 2) Pelaksanaan (Implementasi Tindakan)

Implementasi tindakan merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar didalam kelas sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun. Kegiatan tersebut diamati oleh dua orang observer.

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati segala aktivitas yang terjadi pada proses belajar mengajar berlangsung, baik aktivitas siswa maupun guru mengajar.

Setiap aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran dicatat seperti apa adanya agar diperoleh informasi yang sebenarnya di lapangan.

3) Pengamatan

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mengamati setiap tindakan yang dilaksanakan. Pada tahap observasi, mengamati segala aktivitas siswa, maupun guru yang mengajar. Agar informasi yang diperoleh lebih akurat, maka peneliti telah mempersiapkan pedoman observasi untuk membuat catatan kegiatan di lapangan.

4) Refleksi

Pada tahap ini upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan, meliputi :

- a) Kesesuaian antara pelaksanaan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat.
- b) Kekurangan yang ada pada proses pembelajaran
- c) Kemajuan yang telah dicapai siswa
- d) Rencana tindakan pembelajaran selanjutnya

b. SIKLUS II

1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus ke II diawali dengan identifikasi masalah berdasarkan siklus I. masalah-masalah yang timbul pada siklus I ditetapkan alternatif pemecahan masalahnya dengan harapan tidak terulang kembali pada siklus ke II.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I. pada intinya tahap pengamatan pada siklus II sama dengan siklus I tindakannya, yakni mengamati segala aktivitas yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatatnya berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun guna mendapatkan informasi dan data yang akurat.

3) Observasi

Pada intinya tahap pengamatan pada siklus II ini sama dengan siklus I tindakannya, yakni mengamati segala aktivitas yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatatnya berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun guna mendapatkan informasi dan data yang akurat.

4) Refleksi

Data yang diperoleh selama observasi dalam siklus II untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan guru dan

pembimbing untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II.

7. Teknik pengumpulan dan Analisis Data

a. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk mendapatkan data atau fakta pada subyek peneliti. Untuk memperoleh data yang valid teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui :

1) Metode observasi

Observasi dilakukan penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran serta perilaku siswa selama proses kegiatan belajar mengajar tanpa mengganggu lembar observasi yang telah disediakan. Dalam observasi ini melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran, dari hasil pengamatan maka penulis dapat mengetahui seberapa besar keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap siswa dan guru dengan cara bertanya secara langsung untuk menerangkan hal-hal tidak dapat diamati pada saat pengamatan berlangsung dan dilakukan berdasarkan pedoman wawancara. Guru dan sebagian siswa kelas IV A yang akan diwawancarai oleh penulis untuk mengetahui

seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS yang sudah diterapkan terhadap peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

3) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto kegiatan siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan model kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Selain itu ada dokumentasi hasil kerja siswa dalam meja turnamen dan tes prestasi belajar siswa.

4) Angket Keaktifan

Angket yang digunakan adalah angket keaktifan dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Angket digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

5) Tes Prestasi

Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini tes yang digunakan adalah tes individu.

- b. Teknik analisis data angket keaktifan, lembar observasi keaktifan dan tes prestasi.

Pada teknik analisis data yang perlu diperhatikan adalah pemeriksaan data secara terus menerus untuk meyakinkan bahwa analisis data ini tetap berdasarkan data, dan bukan asumsi atau khayalan peneliti. Peneliti ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu

menggambarkan data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan gambar dengan alami untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

1) Analisis Data hasil Observasi Keaktifan

Dalam hasil observasi aktivitas belajar siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat, dihitung jumlah skor keseluruhan untuk kelas IV A sesuai masing – masing observer.
- b) Skor keseluruhan untuk setiap observer dikumulatikan kemudian dicari rata-ratanya.
- c) Skor rata-rata tersebut dipresentase dan dikualifikasi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :²⁹

Table 1.2 : Kualifikasi Persentase skor hasil observasi Keaktifan belajar

Rentan skor	Kualifikasi
80,01% - 100%	Sangat tinggi
60,01% - 80%	Tinggi
40,01% - 60%	Sedang
21,01% - 40%	Rendah
0 – 20%	Sangat rendah

²⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.94

Cara menghitung prosentase keaktifan peserta didik berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut³⁰ :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} 100\%$$

2) Analisis Data Hasil Angket Keaktifan

Untuk angket keaktifan, setelah angket diisi kemudian hasil angket dikelompokkan menurut kriteria yang ada dan hasil dari masing-masing jawaban ditabulasikan kedalam tabel, yang selanjutnya dianalisis untuk memperoleh kesimpulan. Angket terdiri dari dua puluh pertanyaan dengan kategori pilihan Selalu, Kadang, dan Tidak Pernah. Siswa mengisi angket dengan menyilang sesuai dengan pilihannya.

Skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas dan konsisten. Skala ini digunakan untuk mendapat jawaban tegas dan konsisten dari responden terkait dengan data yang ingin diungkap melalui pertanyaan yang dimunculkan dalam angket.

Cara menghitung prosentase keaktifan peserta didik berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} 100\%$$

³⁰ Acep Yoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Familia, 2010), hal.177

3) Analisis data prestasi belajar siswa

Untuk mengukur data prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan Display data. Pada tahap ini data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel agar data mudah dibaca dan dipahami. Prestasi belajar siswa akan dilihat dari nilai rata-rata kelas, KKM, nilai tertinggi dan nilai terendah. Untuk menghitung nilai rata-rata prestasi belajar siswa dengan rumus sebagai berikut³¹:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Angka Prestasi

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : Number of Case (jumlah Frekuensi Banyaknya Individu)

Adapun kriteria dapat dinyatakan dalam tabel tersebut :

Tabel 1.3. Kriteria Persentase Prestasi Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
$P > 80 \%$	Sangat Tinggi
$60\% < P \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P \leq 60\%$	Sedang
$20\% < P \leq 40\%$	Rendah
$P < 20\%$	Sangat rendah

H. Hipotesis Tindakan

³¹ Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2006). Hal.43

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV A MI Sultan Agung akan meningkat.

I) Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi ini akan mencapai hasil yang utuh apabila terdapat sistematika pembahasan yang baik. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan, yang berisi latar belakang munculnya masalah sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dilakukan yaitu MI Sultan Agung, yang meliputi letak geografis, sejarah singkat, berdirinya sekolahan, keadaan guru, karyawan serta siswa dan keadaan sarana prasarana.

Bab III merupakan hub inti dalam penelitian yaitu berisi diskripsi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS pada mata pelajaran IPA di kelas IV A MI Sultan Agung. Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas MI Sultan Agung.

Bab IV yang merupakan bab penutup yang terdiri atas kesimpulan dari hasil penelitian serta saran dan diakhiri bagian skripsi ini dicantumkan daftar pustaka, yaitu referensi yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi, dilanjutkan dengan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini telah dilaksanakan.

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta sebelum pelaksanaan tindakan masih rendah. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan ceramah dan mencatat sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran tidak memicu siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Respon siswa dalam pembelajaran rendah, siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS. Untuk keaktifan dilihat dari observasi dengan prosentase 50.16% sedangkan dari hasil angket 73.90% dan Prestasi sebesar 61% dari 18 siswa.
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas pada pembelajaran IPA dilakukan dengan dua Siklus dengan tahapan-tahapan diantaranya, perencanaan, implementasi, tindakan, observasi dan refleksi. Secara keseluruhan rencana (*scenario*) yang telah dibuat berjalan lancar dengan perbaikan dan variasi yang dilakukan dengan adanya refleksi pada akhir setiap siklusnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* tertuang dalam kegiatan pembelajarannya yang meliputi pemberian materi, pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik, turnamen, permainan, dan penghargaan. Selain itu pembuatan

soal dalam turnamen bervariasi yaitu dengan menggunakan media Teka-Teki Silang. TGT merupakan strategi yang berpusat pada siswa sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS dalam pembelajaran IPA yang dilaksanakan di kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, kemauan bertanya, partisipasi dalam kelompok, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan dan kerjasama dalam kelompok. Sedangkan dalam hal prestasi belajar siswa dengan adanya turnamen membuat siswa belajar untuk menyelesaikan soal TTS sebagai pelatihan, interaksi tanya jawab terhadap guru, dan kecepatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam TTS. Secara keseluruhan peningkatan yang terjadi pada kelas IV A cukup baik, Pada aspek keaktifan siswa mengalami peningkatan observasi awal sebelum tindakan sebesar 50.16% kemudian pada siklus I 63.64% dan siklus II 84.93% hal ini mengalami peningkatan cukup baik, yaitu 34.77%. Dilihat dari angket keaktifan juga mengalami peningkatan dari 73.90% sampai mencapai 84.69% hal ini mengalami peningkatan sebesar 10.79%. Sedangkan pada prestasi belajar siswa sebelum tindakan dengan nilai KKM 6,5 sebesar 61% dengan kategori Tinggi (11 tuntas), kemudian siklus I 83% kategori Sangat Tinggi (15 tuntas) dan siklus II menjadi 90% kategori Sangat Tinggi (17 tuntas)

B. SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dan analisis penelitian terkait dengan peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, masih banyak hal yang perlu perbaikan dan saran yang membangun. Adapun saran-saran tersebut diantaranya :

1. Kepada guru

Hendaknya para guru lebih aktif untuk menemukan atau memodifikasi strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.

2. Kepada Sekolah

Kepada pihak Sekolah hendaknya memberikan semangat dan dukungan kepada guru untuk terus mendukung pengembangan kualitas pembelajaran di dalam kelas dengan cara mengikut sertakan guru dalam penelitian atas pemberian bimbingan terkait dengan kemajuan pembelajaran yang saat ini sedang berkembang.

C. PENUTUP

Alhamdulillah *robbil a'lam*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayat dan inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, semoga karya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Semoga karya ini bisa memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Amiin

DAFTAR PUSTAKA

- Anneahira. *“Teka-teki Silang”*. dikutip <http://www.anneahira.com/teka-teki-silang.htm>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prtaktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Asroni. “Karakteristik Pembelajaran IPA di SD”. dikutip dari <http://ml.scribd.com/doc/17087298/Karakteristik-Pembelajaran-IPA-SD>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012
- Dony. *“Metode Pembelajaran Team Game Tournament”*. dikutip <http://dony.blog.uns.ac.id/2011/06/29/metode-pembelajaran-team-games-tournament-tgt/>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.
- Hidayati, Nia. *“Manfaat Teka-teki Silang Sebagai Penambahan wawasan dan Mengasah Kemampuan”*. dikutip <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.
- Hamalik, Oumar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hasanah, Ahirul. *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010.
- I Richard, Arends. *Teach: Belajar Untuk Mengajar terj. Helly Prajitno S dan Sri Mulayantini S*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Lan. “Tujuan Pembelajaran Sains di MI/SD”.dikutip dari <http://ian43.wordpress.com/2010/10/18/tujuan-pembelajaran-sains-di-misd/>.diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.
- Muslich, Masnur. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Moleong, L. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Nasrulloh. *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) sebagai upaya meningkatkan Keaktifan siswa dalam kelompok pada pembelajaran IPA Siswa kelas III B MIN Yogyakarta II Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Nata, Abuddin. *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: Raja Gafindo Persada, 1999.

- Rofiah, Nurul Hidayat. *Penerapan Strategi Kooperatif Learning Tipe TGT (Team-Game-Tournamen) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh VII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2006.
- , *Pembelajaran Berorientasi Strandar Proases Pendidkan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Savin, Robert E. *Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2010.
- Silberman, Mel. *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Indah Madani, 2007.
- , *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Sudiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2010.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Suhadi. “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet*”. dikutip <http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournaments/>. Diakses pukul 13.00 tanggal 20 Februari 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Kencana, 2010.
- , *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Udin, Sri. “*Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT*”. dikutip <http://www.sriudin.com/2010/04/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>. diakses pukul 13.00 tanggal 13 Februari 2012.
- Wakhidah, Nur. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II B MIN Tempel Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2011.

NAMA :

NO. ABESEN :

Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama dan nomor absen kalian di tempat yang sudah disediakan
2. Berilah tanda silang pada jawaban yang sesuai dengan pilihan kalian
3. Jawablah dengan jujur
4. Jangan lupa berdoa'a sebelum menjawab pertanyaan

ANGKET KEAKTIFAN SETELAH MENGGUNAKAN TGT

1. Saya membantu teman yang belum paham
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
2. Saya ikut berpartisipasi dalam belajar kelompok
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
3. Saya Mengerjakan bersama-sama dengan teman tuga yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
4. Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
5. Saya.... merasa bersemangat saat pelajaran IPA berlangsung setelah menggunakan metode TGT
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah

6. Saya mendengarkan ketika teman saya sedang menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
7. Saya bersemangat untuk mengerjakan soal Teka-teki silang
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
8. Saya berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
9. Saya..... aktif dalam kelompok untuk berdiskusi.
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
10. Belajar kelompok membuat saya senang belajar IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
11. Dengan adanya permainan membuat saya senang dalam mengikuti pelajaran IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
12. Saya curang dalam sebuah pertandingan
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
13. Dalam kelompok saya tidak berani maju kedepan untuk mewakili kelompok saya.
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah

14. Saya bosan dengan model pembelajaran kelompok
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
15. Setelah menggunakan media Teka-teki silang sembuat saya bingung untuk menjawab.
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
16. Saya mengerjakan sendiri saat pembelajaran kelompok
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
17. Saya lebih suka diam saat berdiskusi dalam kelompok
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
18. Sayamembut kelas gaduh saat pembelajaran IPA di mulai
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
19. Saya.....merasa malas untuk mencatat materi yang telah diajarkan.
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah
20. Saya..... memberikan tepuk tangan kepada teman yang berani maju ke depan kelas.
- Selalu
 - Kadang
 - Tidak pernah

PEDOMAN WAWANCARA

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

1. Menurut ibu apakah strategi pembelajaran yang kita lakukan bersama sudah sesuai dengan yang diharapkan ?
2. Menurut ibu apakah siswa sudah merepon terkait dengan strategi pembelajaran yang kita terapkan ? bagaimana responnya ?
3. Menurut ibu apakah dengan menerapkan strategi ini siswa siswa sudah aktif didalam mengikuti pelajaran
4. Apakah kelebihan dan kekurangan strategi yang kita terapkan saat ini ?
5. Menurut ibu ipaya apa yang harus kita lakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas?

Siswa kelas IV A MI Sultan Agung

1. Apakah yang kamu rasakan terkait dengan pembelajaran IPA sekarang
2. Adakah perbedaan dengan pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya ?
3. Apakah kamu senang dengan model pembelajaran yang sekarang ?
4. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya apakah pembelajaran ipa pada saat ini lebih menyenangkan ? mengapa ?
5. Mana yang kamu pilih, waktu untuk pelajaran IPA cepat selesai atau pelajaran diperpanjang ?
6. Apakah kamu sering menjawab pertanyaan yang diajukan guru ?
7. Apakah kamu membantu teman yang belum paham ?
8. Apakah kamu bertanya kepada guru apabila kamu belum paham ?
9. Apakah kamu memperhatikan apabila menjelaskan materi pelajaran ?

LEMBAR OBSEVASI KEAKTIFAN SISWA

Siklus Pertemuan Ke :

Pengamat :

Petunjuk pengisian :

Berilah skor 1 – 5 dengan criteria sebaai berikut ;

1. Tidak aktif
2. Kurang aktif
3. Cukup aktif
4. Aktif
5. Sangat aktif

Dengan aspek yang diamati

A : Bertanya pada guru jika ada yang belum jelas

B : Menjawab pertanyaan yang diajukan guru

C : Mengungkapkan pendapat dalam diskusi

D : Mendengarkan pendapat orang lain

E : Bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa

F : Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

G ; Mencatat materi pelajaran

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI							JUMLAH SKOR
		A	B	C	D	E	F	G	
1	Agri Qoima Bhilkisti								
2	Arin Belastiningrum								
3	Baharuddin Purnamaaji								
4	Fakhri Ramadhan								
5	Khairummuffid Habib								
6	Rasyikh Tegar M.								
7	Raul Aditya Rifa'i								
8	Alif Ihsan Sukmana								
9	Alfian Gilang F,								
10	Elia Az Zahra								
11	Hendri Heppy F.								
12	Lalu Galang Ramadhan								
13	Nabilla Rahma Aulia								
14	Nadiah Kamal								
15	Tsania Nisa E.								
16	Alifan M. Ilham								
17	Sinta Nur Aulia								
18	Eka Nurhidayati								

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MI Sultan Agung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/ Semester : IV (satu) / 2 (satu)
Alokasi Waktu : 4 X 45 menit
Siklus/ Pertemuan : I/ 1 dan 2

I. **Standar Kompetensi** : Memahami hubungan Sumber Daya Alam dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat

II. **Kompetensi Dasar** :

1. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan.
2. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi

III. **Tujuan Pembelajaran** :

Setelah mempelajari materi sumber daya alam dengan menggunakan metode TGT (Team-Game-Tournamen) dan media TTS (Teka-Teki Silang), siswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan pengertian sumber daya alam
2. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan
3. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Aktif (*aktive*)

IV. **Materi Ajar (Materi Pokok)** :
Sumber Daya Alam (terlampir)

V. **Metode Pembelajaran** :
Metode TGT dan media TTS

VI. **Langkah-Langkah Pembelajaran** :

- **Kegiatan Awal (5 menit)**
Pertemuan I
 - Guru mengucapkan salam dan doa

- Menarik perhatian siswa/ memberi motivasi (dengan menanyakan kesiapan siswa dan memberi semangat siswa)
- Guru mengadakan Pre Test

Pertemuan II

- Menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti tournament
- Membagikan kartu dan soal disetiap meja tournant

▪ **Kegiatan Inti** **Pertemuan I**

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ menjelaskan materi mengenai sumber daya alam.
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Membentuk 3 kelompok masing-masing terdiri dari 6 siswa yang dipilih secara acak.
- ☞ Setiap kelompok mengajukan 2 orang untuk menempati meja tournament. Meja tournament dibagi menjadi tiga : Meja tournamen I; untuk siswa berkemampuan tinggi. Meja tournament II ; untuk siswa berkemampuan sedang, dan Meja tournament III ; untuk siswa berkemampuan rendah.
- ☞ Setelah pembagian kelompok selesai diumumkan, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sudah diajarkan.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Minta siswa untuk mempersiapkan diri dalam persiapan di meja tournament pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan II

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ menjelaskan cara jalannya game dalam meja tournament.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Dalam meja tournament siswa diminta untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.



Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Memberitahukan bahwa hasil tournament akan disampaikan setelah dilakukan penilaian.

▪ **Kegiatan Akhir**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

Pertemuan I

- ☞ Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
- ☞ Berdo'a dan mengucapkan salam

Pertemuan II

- ☞ Meminta siswa untuk mengerjakan tes evaluasi
- ☞ Meminta siswa untuk mengisi angket
- ☞ Berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar :

Alat / bahan : Short cart

Sumber Belajar : Rositawati . 2008. *Ilmu Pengetahuan ALam*. Jakarta: PT Gramedia.
Haryanto. 2004. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Erlangga

Yogyakarta, Senin 7 Mei 2012

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel IPA.

Ali Sofha, S.Ag

NIP : 150317581

Lilik Priani Saptaningrum, S.P

NIK. 069078016

NAMA :

NO.ABSEN :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar

1. Contoh dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah . . .
 - a. gas alam
 - b. hasil peternakan
 - c. hasil pertanian
 - d. hasil perikanan
2. Di bawah ini adalah merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui, kecuali . . .
 - a. hasil perkebunan
 - b. hasil perikanan
 - c. minyak bumi
 - d. hasil pertanian
3. Di bawah ini adalah kekayaan alam dari hasil perkebunan kecuali . . .
 - a. kelapa sawit
 - b. kopi
 - c. rotan
 - d. cengkeh
4. Kekayaan alam hasil dari laut ialah . . .
 - a. trumbu karang
 - b. batu bara
 - c. buncis
 - d. ulat sutera

5. Di bawah ini yang merupakan dari hasil tambang adalah . . .
- ikan
 - kina
 - domba
 - timah
6. Apakah manfaat dari sumber daya kelapa sawit?
- bahan bangunan
 - bahan pakaian
 - bahan minyak goreng
 - bahan bakar
7. Kegiatan ekonomi masyarakat yang dipengaruhi keadaan alam di daerah pedesaan lebih cocok untuk kegiatan . . .
- perkantoran
 - pelabuhan
 - perkebunan
 - perdagangan
8. Manakah yang bukan merupakan hasil pengolahan bioteknologi ialah.....
- Tape
 - tahu
 - tempe
 - keju
9. Kegiatan ekonomi masyarakat yang dipengaruhi keadaan alam di daerah perkotaan lebih cocok untuk kegiatan
- perdagangan
 - perikanan
 - perkebunan
 - peternakan

10. Apakah yang dimaksud dengan sumber daya alam yang dapat diperbaharui?

- a. sumber daya alam yang terbatas
- b. dapat dihasilkan kembali setelah digunakan
- c. tidak dapat dipakai berulang-ulang
- d. tidak dapat dihasilkan kembali setelah digunakan

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan benar !

- 1. Sumber dayan alam berdasarkan jenis dibagi menjadi dua, jelaskan dan beri contohnya masing-masing 3?
- 2. Jelaskan sumber daya alam yang dibedakan berdasarkan sifatnya dan berikan contoh masing-masing minimal 3 ?
- 3. Jelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan ?
- 4. Sebutkan empat jenis tumbuhan untuk obat-obatan ?
- 5. Berikan contoh penggunaan teknologi dalam pemanfaat sumber daya alam ?

NAMA :

NO.ABSEN :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar

1. Barang yang awalnya tidak bisa terpakai, menjadi baru dan dapat dimanfaatkan kembali disebut
 - a. Daur ulang
 - b. Pembuatan baru
 - c. Pengolahan
 - d. Pemanfaat
2. Contoh sampah organik adalah.....
 - a. Kaleng
 - b. Kertas
 - c. Botol
 - d. Plastic
3. Hutan yang gundul mengakibatkan.....
 - a. Banjir
 - b. Gempa
 - c. Kebakaran
 - d. Badai
4. Kotoran yang dihasilkan oleh pabrik dinamakan...
 - a. Limbah
 - b. Organic
 - c. Sampah

- d. Non organic
5. Penanaman hutan kembali disebut dengan....
 - a. Reboisasi
 - b. Organisasi
 - c. Pelestarian
 - d. Perawatan
 6. Dibawah ini adalah cara Mencegah terjadinya banjir, kecuali.....
 - a. Menanami pohon
 - b. Jangan membuang sampah di sungai
 - c. Menyirami pohon
 - d. Tidak menebang sembarangan
 7. Udara yang tercemar dari asap motor dapat mengakibatkan...
 - a. Gangguan pernafasan
 - b. Malas
 - c. Banjir
 - d. Kotor
 8. Lingkungan yang bersih akan membuat kita.....
 - a. Senang
 - b. Sehat
 - c. Sakit
 - d. Malas
 9. Kaleng-kaleng yang tidak terpakai seharusnya kita.....
 - a. buang pada tempat sampah
 - b. Buang di sungai
 - c. Dikubur dalam-dalam
 - d. Dibiarkan saja

10. Dibawah ini adalah contoh makanan yang sehat kecuali.....

- a. Sarden
- b. Sayur-sayuran
- c. Daging
- d. Telur

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan benar !!

1. Bagaimanakah cara kita untuk merawat lingkungan ?
2. Bencana apa sajakah yang timbul akibat kerusakan alam ?
3. Sebutkan contoh sampah non organic maksimal 4 ?
4. Jelaskan cara kita untuk menghindari terjadinya bencana banjir ?
5. Kerusakan alam diakibatkan kesalahan manusia, sebutkan contoh kesalahan lingkungan yang saat ini masih dilakukan oleh manusia?

NAMA :

NO. ABESEN :

Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama dan nomor absen kalian di tempat yang sudah disediakan
2. Berilah tanda silang pada jawaban yang sesuai dengan pilihan kalian
3. Jawablah dengan jujur
4. Jangan lupa berdoa'a sebelum menjawab pertanyaan

ANGKET KEAKTIFAN

1. Saya membantu teman yang belum paham
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
2. Saya ikut berpartisipasi dalam belajar kelompok
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
3. Saya Mengerjakan bersama-sama dengan teman tuga yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
4. Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
5. Saya.... Sering melamun saat pelajaran IPA berlangsung
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah

6. Saya mendengarkan ketika teman saya sedang menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
7. Saya Bertanya kepada teman bila mengalami kesulitan
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
8. Saya berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
9. Saya..... mencatat materi yang diajarkan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
10. Belajar kelompok membuat saya senang belajar IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
11. Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
12. Saya bertanya apabila kurang jelas kepada guru
 - a. Selalu
 - b. Kadang
 - c. Tidak pernah
- 13.
- 14.

PEDOMAN WAWANCARA

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

1. Menurut ibu apakah strategi pembelajaran yang kita lakukan bersama sudah sesuai dengan yang diharapkan ?
2. Menurut ibu apakah siswa sudah merepon terkait dengan strategi pembelajaran yang kita terapkan ? bagaimana responnya ?
3. Menurut ibu apakah dengan menerapkan strategi ini siswa siswa sudah aktif didalam mengikuti pelajaran
4. Apakah kelebihan dan kekurangan strategi yang kita terapkan saat ini ?
5. Menurut ibu ipaya apa yang harus kita lakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas?

Siswa kelas IV A MI Sultan Agung

1. Apakah yang kamu rasakan terkait dengan pembelajaran IPA sekarang
2. Adakah perbedaan dengan pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya ?
3. Apakah kamu senang dengan model pembelajaran yang sekarang ?
4. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya apakah pembelajaran ipa pada saat ini lebih menyenangkan ? mengapa ?
5. Mana yang kamu pilih, waktu untuk pelajaran IPA cepat selesain atau pelajaran diperpanjang ?
6. Apakah kamu sering menjawab pertanyaan yang diajukan guru ?
7. Apakah kamu membantu teman yang belum paham ?
8. Apakah kamu bertanya kepada guru apabila kamu belum paham ?
9. Apakah kamu memperhatikan apabila menjelaskan materi pelajaran ?

LEMBAR OBSERWASI SISWA

Nama sekolah : Jam :
Kelas / semester : Materi :
Siklus / pertemuan :
Hari, tanggal :

Target yang diamati	Sangat tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah
1. Bertanya kepada guru jika ada yang belum jelas.				
2. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
3. Mengemukakan pendapat dalam diskusi.				
4. Mendengarkan pendapat orang lain.				
5. Bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa				
6. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok				
7. Mencatat materi pelajaran				

Keterangan :

- | | | |
|------------------|--------------|-----------------|
| 1. Sangat tinggi | : 100% - 76% | : 20 – 16 siswa |
| 2. Tinggi | : 75% - 51% | : 15 – 11 siswa |

- | | | |
|-----------|-------------|----------------|
| 3. Sedang | : 50% - 26% | : 10 – 6 siswa |
| 4. Rendah | : 25% - 0% | : 5 – 0 siswa |

CURRICULUM VITAE

A. BIODATA

Nama : Anggita Megasari Nasution
Tempat/Tanggal Lahir : Madiun, 16 September 1991
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pendidikan Terakhir : SMK N 5 Madiun
Status : Belum Menikah
Alamat Jogja : Gang Ampel No.9C, Papringan, Yogyakarta
Alamat Asal : Jl. Jonggrang Gg 1 No. 5B, Patihan, Madiun
No.Hp : 085799175216
Email : Anggita_family@yahoo.com

B. ORANG TUA

Ayah : GM. Nasution
Pekerjaan : Pedagang
Ibu : Suwarni
Pekerjaan : Pedagang

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

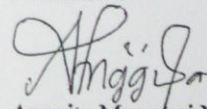
1. SD Patihan 03 Madiun lulus tahun 2002
2. SMP N 12 Madiun lulus tahun 2005
3. SMK N 5 Madiun lulus tahun 2008
4. UIN Sunan Kalijaga Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, masuk tahun 2008

D. RIWAYAT ORGANISASI

1. OSIS SMK N 5 Kota Madiun
2. PMII UIN Sunan Kalijaga Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan tahun 2008

Yogyakarta, 1 Agustus 2012

Mahasiswa



Anggita Megasari Nasution
NIM. 08480050