

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
ROLLING BALL GAME PADA SUBTEMA 1 KOMPONEN
EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh
Tukina**

NIM 17. 0205. 0030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2022

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
ROLLING BALL GAME PADA SUBTEMA 1 KOMPONEN
EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh
Tukina
NIM 17. 0205. 0030

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tukina
NIM : 17 0205 0030
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan dan pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Palopo, 4 April 2022
Yang Membuat Pernyataan



Tukina
NIM 17 0205 0030

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Rolling Ball Game pada Subtema 1 Komponen Ekosistem kelas V SDN 38 Bora Palopo*" yang ditulis oleh Tukina Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050030, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Selasa, 5 April 2022, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, April 2022

TIM PENGUJI

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| 1. Mimawati, S.Pd.,M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Penguji I |
| 3. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I |
| 5. Dr. Firman, M.Pd. | Pembimbing II |

Mengetahui :

Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin K, M.Pd. f
NIP. 19681231 199903 1 014

Sekretaris Program Studi,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah



Mimawati S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048301

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* pada Subtema 1 Komponen Ekosistem untuk Kelas V SDN 38 Bora Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, bapak Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN

Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.

3. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. dan bapak Dr. Firman, M.Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

4. Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd, bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd, Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.

5. Bapak Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. dan Bapak Dr. Andi Muhammad Ajiogoena, M.Pd. selaku tim penguji, penulis mengucapkan terimakasih banyak atas saran-saran positif yang telah diberikan kepada penulis.

6. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.

7. Ibu Masni dan Ibu Rafika Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.

8. Kepala sekolah, seluruh Guru, peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo, khususnya pada Ibu Ritha Selaku wali kelas V yang telah banyak membantu penelitian penulis jika berada di sekolah.

9. Teristimewa kepada orang tua penulis khususnya pada Ibu Saniyah, yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis. Dengan kasih sayang yang tulus mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan kesuksesan penulis. Penulis berharap nantinya akan menjadi anak yang dapat dibanggakan. Dan untuk saudari-saudariku: yang selalu memberi semangat luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada dosen bapak Hisbullah terimakasih banyak, sudah banyak membantu dan mendengar keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Kepada teman-teman ku Nadillah, Dahlia, Sani, Rahma, Dinda, Meli, Novi, dan rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2017 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

Palopo, Januari 2021

Tukina

NIM.17.0205.0030



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye
Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
أُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ا... ي	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ئ	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و ـ	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'*

marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi

seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

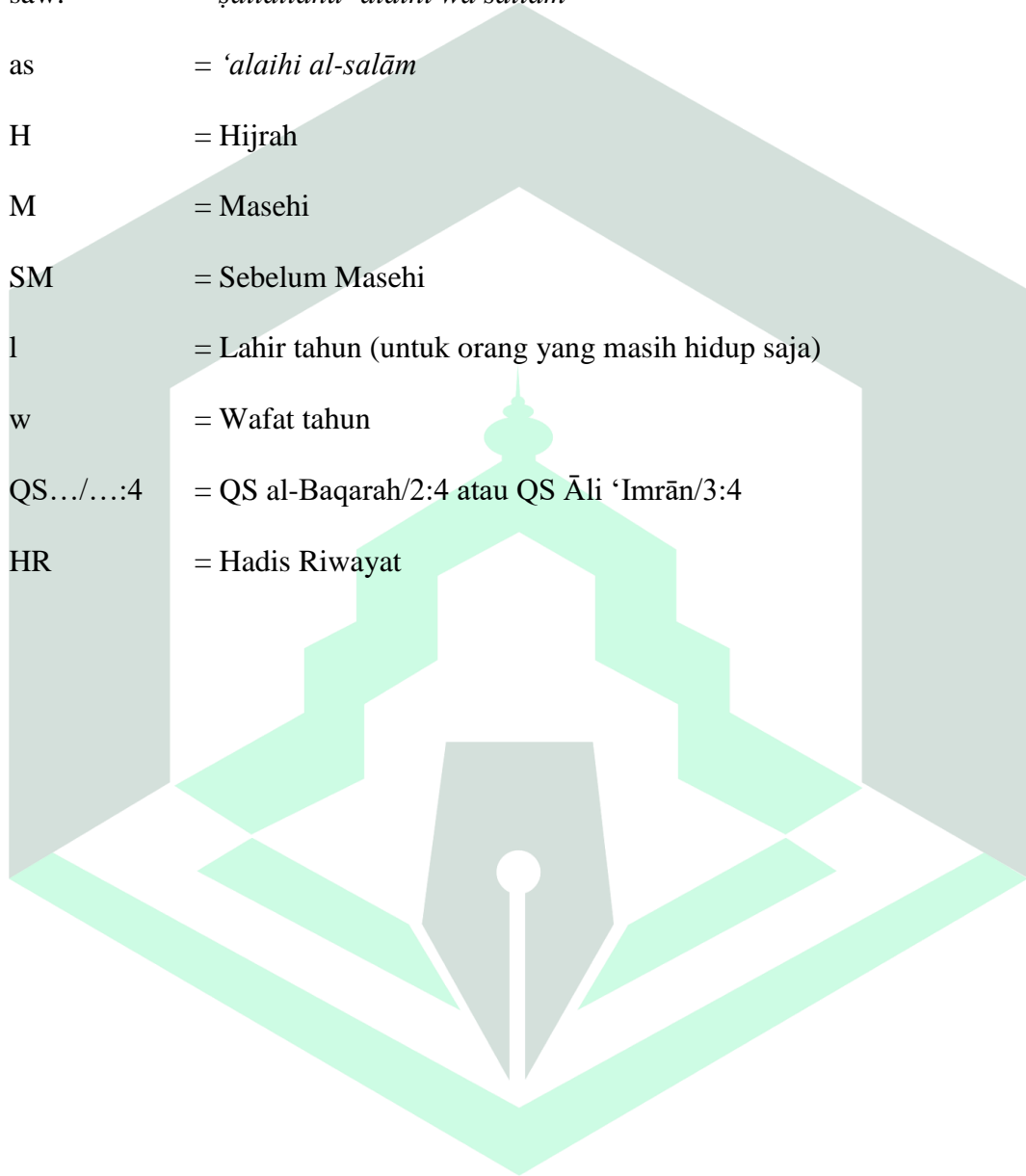
Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

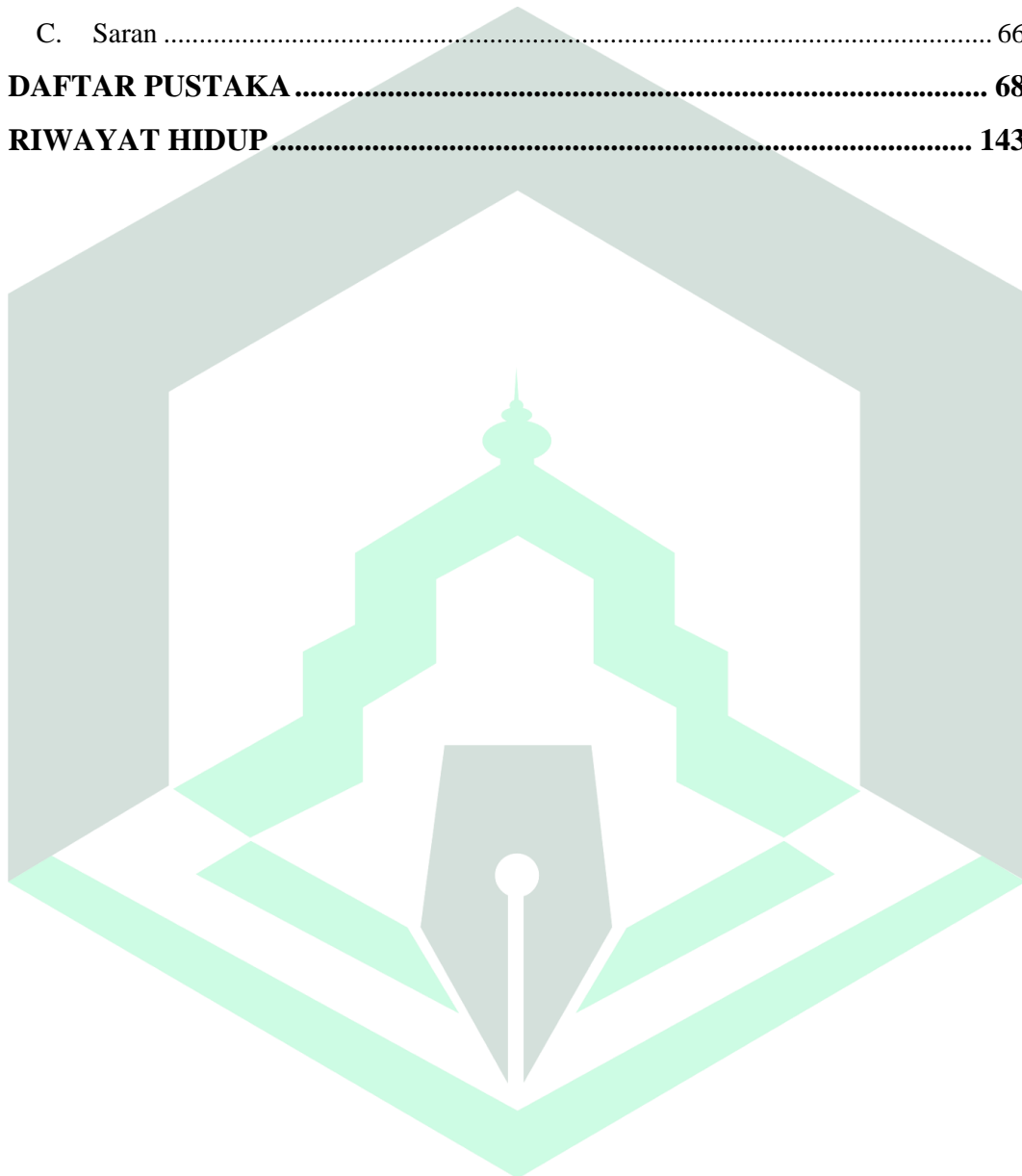
swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	vii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
B. Kajian Teori	12
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Prosedur Pengembangan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Implikasi	66
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
RIWAYAT HIDUP	143



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al Qashash Ayat 77..... 2



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Hasil Validasi	32
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan	33
Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Desain.....	47
Table 4.2 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Materi	49
Table 4.3 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Bahasa	50
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Belajar Peserta Didik	56



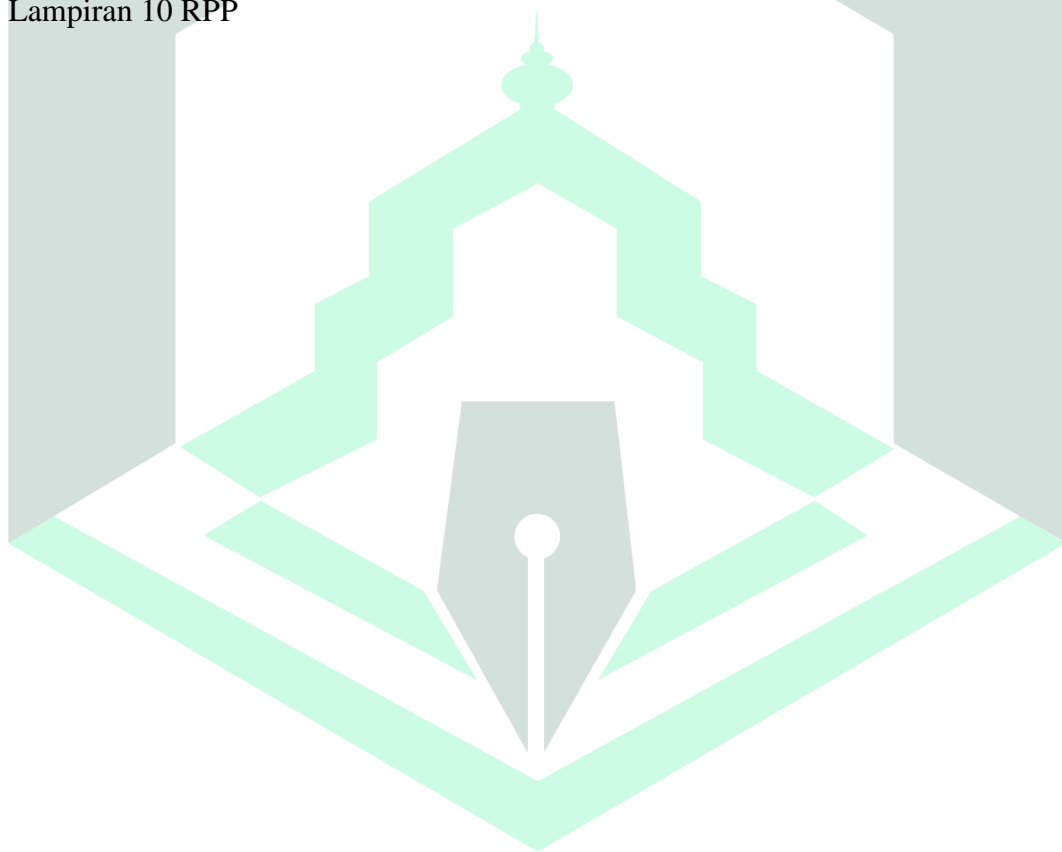
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	21
Gambar 3.1 Alur Model Pembelajaran Dick and Carrey.....	22
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian SDN 38 Bora Palopo	35
Gambar 4.1 Hasil angket peserta didik	39
Gambar 4.2 Hasil angket peserta didik	40
Gambar 4.3 Hasil angket peserta didik	40
Gambar 4.4 Hasil angket peserta didik	41
Gambar 4.5 Hasil tes peserta didik	42
Gambar 4.1 Bagan Flowcart	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan	60
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik.....	87
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	89
Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah	90
Lampiran 6 Surat Keterangan Mengaji	91
Lampiran 7 Turnitin	92
Lampiran 8 Lembar Validasi Produk Pengembangan	94
Lampiran 9 Produk Pengembangan	
Lampiran 10 RPP	



ABSTRAK

Tukina, 2021. “*Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Teams Games Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game pada Subtema 1 Komponen Ekosistem untuk Kelas V SDN 38 Bora Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Dr.Baderiah M.Ag. dan Dr. Firman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R & D). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari 10 tahapan, tetapi peneliti hanya menggunakan 5 tahapan saja. Pada tahapan analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang terdiri dari analisis tujuan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, dan mengembangkan bahan ajar. Model yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh 3 validator di antaranya: validator *design*, validator bahasa, dan validator materi. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan produk yang telah ditotalkan dan bernilai sangat valid dengan presentase 85.7%. Hasil dibuktikan dengan nilai dari ahli materi 80%, nilai dari ahli bahasa 90%, dan nilai dari ahli desain 87%. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan diketahui bahwa terdapat 7 poin yang peneliti nilai ada 6 yang baik dengan presentase 75% dan ada 1 yang sangat baik dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 90%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, *Media Rolling Ball Game*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting yang dapat mempengaruhi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Dalam pendidikan, dilaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak kepribadian yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pelaksanaan pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting seorang pendidik sebagai tenaga pendidik. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹

Berdasarkan Undang-undang tentang Guru dan Dosen tertera pada pasal 1 bahwa guru adalah seorang pendidik yang profesional dengan tugasnya yaitu mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi.² Seorang pendidik diharuskan profesional dalam menjalankan tugasnya, salah satu tugasnya yaitu mengajar. Dalam mengajar pendidik harus kreatif dan inovatif menggunakan model pembelajaran agar bisa membuat peserta didik lebih

¹ Depdiknas 2003, Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional.

² Undang Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 'Undang-Undang Republik Indonesia, Tentang Guru Dan Dosen', *Pemerintah Indonesia*, 2005 <<http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/uu-nomor-14-tahun-2005-ttg-guru-dan-dosen.pdf>>.

berantusias untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan materi dan mekanisme yang sudah ditentukan. Model pembelajaran interaktif adalah salah satu cara yang biasanya di gunakan dalam sebuah pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran interaktif sendiri berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Berbeda dengan hal tersebut kenyataan yang terjadi di SDN 38 Bora, sebagian peserta didik tidak begitu aktif. Pendidik sebaiknya menggunakan model pembelajaran interaktif tambahan yang bisa meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas dan diharapkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran bisa lebih meningkat.

Penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran berbantuan media permainan yaitu *rolling ball* (bola bergelinding). Dimana model yang digunakan bisa membantu peserta didik dalam mempelajari dan menjaga ekosistem di lingkungan sekitar secara menyenangkan. Selain itu pentingnya menjaga ekosistem di lingkungan tergambar dalam QS. Al-Qasas/28:77:

وَأَتَّبِعْ فِي مَآءِ آتَنَّاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۗ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ وَأَحْسِنَ كَمَا
أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۗ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Terjemahnya:

Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan)negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”³

³ QS. Al-Qashash ayat 77, Al-Qur’an Terjemahan, Departemen Agama RI, Jakarta, 2015.

Hasil observasi pada tanggal 28 November 2020 kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 38 Bora diperoleh masalah yang akan dijadikan bahan penelitian diantaranya, penulis melihat pendidik menggunakan satu metode dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah. Penulis melihat sebagian peserta didik kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Sebagian peserta didik ada yang duduk diam mendengarkan dan sebagian ada yang ribut bercerita dengan teman sebangkunya.

Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen tertera pada Bab II pasal 6 bahwa:

Kedudukan pendidik dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁴

Fakta yang terjadi di SDN 38 Bora, bahwa peserta didik disana kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya model pembelajaran interaktif yang digunakan pendidik sehingga hal ini bisa terjadi. Dengan demikian, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif untuk bisa menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas penelitian ini penting dilakukan untuk beberapa alasan seperti 1) dengan adanya pengembangan produk dari penelitian ini diharapkan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini akan membuat hasil belajar mereka bisa meningkat. 2) dengan adanya pengembangan produk dari

⁴ Undang Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

penelitian ini diharapkan pendidik akan lebih mudah dalam mengajarkan materi ajar dan peserta didik tidak sulit untuk menangkap materi pelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan tersebut, peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran interaktif yang berbantuan media *rolling ball game*. Ini akan sangat berpengaruh baik bagi perkembangan pengetahuan peserta didik. Adanya model pembelajaran interaktif ini peserta didik akan jauh lebih cepat menangkap materi yang diajarkan. Karena suasana belajar lebih menyenangkan dan seru. Pendidik juga akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penulis tertarik dengan penelitian ini karena diharapkan kedepannya peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* pada Subtema Komponen Ekosistem Kelas V di SDN 38 Bora Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* subtema 1 komponen ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo?
2. Bagaimana rancangan atau desain model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* subtema 1 komponen ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo?

3. Bagaimana kevalidan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* subtema 1 komponen ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo?
4. Bagaimana kepraktisan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* subtema 1 komponen ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kebutuhan model pembelajaran interaktif pada subtema komponen ekosistem berbantuan *media rolling ball game* pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo.
2. Untuk mengetahui rancangan atau desain model pembelajaran interaktif pada tema komponen ekosistem berbantuan media *rolling ball game* SDN 38 Bora Palopo.
3. Untuk mengetahui kevalidan model pembelajaran interaktif berbantuan media *Rolling Ball Game* ini bagi hasil belajar siswa.
4. Untuk mengetahui kepraktisan model pembelajaran interaktif berbantuan media *rolling ball game* ini bagi hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pelajaran pada subtema Komponen Ekosistem. Selain itu juga dapat meningkatkan terjalannya kerjasama dalam lingkungan sekolah.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah, untuk :

- a. Bagi peneliti: dapat menjadi motivasi bagi peneliti sebagai calon guru dalam memahami system pembelajaran serta dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan ide-ide atau perbaikan pembelajaran sehingga dapat menjadi guru yang professional.
- b. Bagi peserta didik: dapat menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, menemukan ide-ide dan menerapkannya serta merangsang kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bagi guru: mendapatkan pengalaman langsung melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan profesi guru.
- d. Bagi sekolah: mendapatkan masukan pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan metode ini adalah:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran untuk peserta didik di SDN 38 Bora Palopo.
2. Model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan, materi tema 5 subtema 1 komponen ekosistem untuk kelas V semester 1.

3. Penelitian ini menghasilkan sebuah model pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan diantaranya tahap persiapan yaitu penyajian kelas, tahap pelaksanaan diantaranya *teams*, *games*, dan *tournament*, dan tahap penutup.
4. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang dikembangkan membutuhkan sebuah bantuan media yang sudah ada atau yang sudah disediakan yaitu *Rolling Ball Game*, ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan model pembelajaran:

- a. Belum adanya model pembelajaran interaktif yang dikembangkan di SDN 38 Bora Kota Palopo.
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru.
- c. Diharapkan dengan adanya pengembangan model pembelajaran ini bisa meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berpikir kritis dan menumbuhkan lebih besar keingintahuannya dalam pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba lapangan terbatas, hanya dilaksanakan 1 kali pertemuan saja dan belum sampai pada tahap uji coba pada sampel yang lebih luas dikarenakan keterbatasan waktu

yang dimiliki oleh peneliti juga karena adanya pandemi covid 19 serta pihak sekolah sangat membatasi aktivitas peserta didik.

- b. Rancangan model pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga berdampak pula pada pelaksanaan uji coba lapangan terbatas yang mundur dari target yang telah ditentukan akibat wabah *Covid-19*.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terkait pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karena terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitiannya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sinta, dkk. dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa”.⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bertujuan untuk menemukan suatu model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yang dipadukan dengan permainan *CrossWord Puzzle*. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-anova dan uji-t menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki perbedaan yang lebih tinggi disbanding yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran TGT lebih efektif digunakan.

⁵ Dewi Sinta, dkk., *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa*, 2017.

Terlihat bahwa perbedaan dalam penelitian Dewi Sinta ini dengan penelitian penulis yaitu model permainan yang digunakan. Permainan yang digunakan oleh Dewi Sinta, dkk. yaitu *CrossWord Puzzle*. Sedangkan penulis mengembangkan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* yang berbantuan media *rolling ball game* dan berfokus di Sekolah Dasar pada kelas V.

2. Penelitian dari Ade Taufiq Izzuddin dengan judul “Pengembangan Model *Cooperative Type Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar”.⁶

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas pengembangan serta penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam makalah ini adalah penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT ini menerapkan proses pembelajaran berbasis sosial. Dalam penerapannya peserta didik dibagi menjadi kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademisnya. Selanjutnya diadakan tournament dengan pengelompokan ulang, yaitu pengelompokkan secara homogen berdasarkan kemampuan akademis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, model TGT ini dianggap berhasil diterapkan untuk mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan penerapan model TGT ini siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kerjasama antar siswa dalam satu kelompok juga lebih baik dari sebelumnya, siswa yang lebih pintar akan menjadi tutor sebaya bagi teman

⁶ Ade Taufiq Izzuddin, "*Pengembangan Model Cooperative Type Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar*", 2018.

sekelompoknya yang masih kurang paham akan materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu dikhususkan hanya diterapkan untuk mata pelajaran IPS Sekolah Dasar, sedangkan peneliti memfokuskan pada tema 5 komponen ekosistem di kelas V SDN 38 Bora Palopo.

3. Penelitian dari Vina Gayu Buana dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Literasi di Sekolah Dasar,”⁷

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran *teams games tournaments* berbasis literasi untuk peserta didik kelas III. Berdasarkan hasil ujicoba baik dari hasil validasi, dan hasil uji coba lapangan diperoleh hasil bahwa penilaian validasi diperoleh 90,91%, penilaian uji coba skala kecil diperoleh nilai 82,5% dan penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil 92,5%. Berdasarkan konversi penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk model pembelajaran *teams games tournament* berbasis literasi sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada model yang dikembangkan yaitu penelitian tersebut berfokus pada model pembelajaran *teams games tournament* berbasis literasi sedangkan peneliti berfokus pada model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*.

⁷ Vina Gayu Buana, Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Literasi di Sekolah Dasar, 2018, [tps://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.44](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.44).

Dari ketiga penelitian di atas dapat di ambil kesimpulan mengenai hal terbaru yang dilakukan penulis dalam mengembangkan penelitiannya yaitu memadukan model pembelajaran dengan menggunakan media *rolling ball game* yang dapat membantu peserta didik agar mudah mencerna pelajaran. Penulis berharap pengembangan ini bisa menjadi penelitian baru yang dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dikemudian hari.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilahistilah tersebut adalah: (1) model pembelajaran (2) pendekatan pembelajaran; (3) metode pembelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) teknik pembelajaran; dan (6) taktik pembelajaran.

Model adalah sebuah cara sistematis dan terpicik yang di rancang dengan baik untuk di laksanakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan pembelajaran menurut Gagre dan Briggs dalam Samiudin adalah sebuah rangkaian kejadian atau peristiwa yang sengaja dibuat untuk membuat peserta didik agar lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran.⁸

Model pembelajaran menurut Trianto dalam Muhammad Afandi, dkk. menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan

⁸ Samiudin, "*Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran*", Jurnal Studi Islam, 2016, hlm 114-115.

pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.⁹

Menurut Helmiati model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.¹⁰

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah langkah-langkah pembelajaran yang di gunakan oleh pendidik dari awal hingga akhir proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di tetapkan.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik model pembelajaran yang bisa berpeluang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Terciptanya proses pembelajaran yang kondusif.
- b. Peserta didik menjadi mudah dalam mempelajari bahan ajar dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Memudahkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mencakup potensi di dalam dirinya.

⁹ Muhammad Afandi, dkk, Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah, 2013.

¹⁰ Helmiati, Model Pembelajaran, 2012, hal.19.

- e. Membuat peserta didik melakukan refleksi secara bebas pada pengalaman belajar yang di peroleh dari interaksi lingkungan sekitar.
- f. Mendorong tumbuh kembangnya kepribadian peserta didik, khususnya pada sikap terbuka, demokratis, disiplin, tanggung jawab dan toleran terhadap lingkungan sekitar dan negaranya.¹¹

3. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Dalam sebuah model pembelajaran terdapat beberapa jenis-jenis nya yaitu:

a. Model Pembelajaran dengan Metode Ceramah

Ceramah merupakan model pembelajaran yang sering di gunakan oleh pendidik dalam suatu proses pembelajaran. Ceramah jika terlalu sering digunakan tidak akan efektif. Model ceramah bisa di perbaiki penerapannya dengan cara membangun daya tarik, memaksimalkan pengertian dan ingatan, memberikan penguatan.¹²

Ada beberapa cara yang bisa pendidik terapkan untuk membangun minat peserta didik dalam model ceramah yaitu:

- 1) Pendidik harus menggunakan cerita atau visual yang bisa membuat peserta didik tertarik secara aktif mengikuti proses pembelajaran seperti, cerita fiksi, kartun atau media visual.
- 2) Menceritakan suatu masalah.
- 3) Menceritakan nilai positif dan manfaat

¹¹ Milan Rianto, "*Pendekatan Strategi dan Metode Pembelajaran*", 2006.

¹² Nurhidayati, "*Metode Pembelajaran and others*", 'Disampaikan Pada "Seminar Metode Pembelajaran" bekerjasama Dengan Mahasiswa KKN- PPL UNY Tahun 2011 Di SMP N 2 Depok 1', 1, 2011, hlm 7.

- 4) memberikan pertanyaan yang bisa membuat peserta didik termotivasi dan rasa ingin tahunya meningkat.

Model pembelajaran dengan metode ceramah dalam penerapannya diperlukan pemahaman dan ingatan yang lebih mendalam. Materi yang biasa disampaikan mudah terlupakan oleh peserta didik. Kondisi itu perlu diatasi dengan cara memberikan daya penguat ceramah.

Terdapat beberapa cara yaitu aplikasi masalah dan review. Aplikasi masalah adalah pemberian pertanyaan kepada peserta didik untuk diselesaikan dengan memanfaatkan informasi yang telah pendidik sampaikan pada saat ceramah. Selain itu, penguatan dapat diberikan dengan memberikan review, reviewnya yaitu peserta didik diminta untuk mengulang atau mengulas kembali ceramah yang sudah dijelaskan oleh pendidik.

b. Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu model yang mudah sekali untuk diterapkan, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebayanya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut giyoto, dkk. ada lima komponen dalam utama dalam proses *teams games tournament* yaitu:¹³

¹³ Giyoto, dkk, "*Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif*", 2013.

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan terlebih dahulu materinya. Dilakukan dengan metode ceramah atau diskusi dipimpin oleh pendidik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik dituntut agar memahami dan menguasai betul apa yang disampaikan atau didiskusikan. Karena akan membantu peserta didik untuk bekerja lebih baik saat kelompok sudah dibagi.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok yang dibagi terdiri dari 4 sampai 5 anggota yang heterogen dilihat dari prestasi akademiknya. Fungsi kelompok yaitu agar peserta didik lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya untuk mempersiapkan agar anggota dalam setiap kelompok bekerja dengan baik saat *game* sudah berlangsung.

3) *Game*

Game terdiri dari sebuah soal-soal yang di rancang untuk ditanyakan kepada peserta didik yang didapat dari penyajian kelas atau kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari sebuah soal-soal bernomor sederhana yang akan dijawab oleh peserta didik. Peserta didik memilih nomor yang ia inginkan lalu menjawabnya. Jika peserta didik berhasil menjawab ia akan mendapatkan poin untuk kelompoknya, begitu seterusnya sampai *game* selesai.

4) Turnamen

Dilakukan pada akhir minggu setelah pendidik melakukan presentasi kelas, kelompok dan peserta didik sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya dalam turnamen pertama pendidik membagi peserta didik dalam meja

turnamen yang sudah disiapkan. Tiga peserta didik tertinggi dikelompokkan dalam meja 1. Tiga kelompok selanjutnya masuk ke meja II, begitupun seterusnya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Kemudian pendidik langsung akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah atau sertifikat oleh pendidik. *Team* mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

4. Model Pembelajaran Berbantuan Media *Rolling Ball Game*

Model pembelajaran berbantuan *Rolling Ball Game* adalah sebuah model pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan menggunakan bola guna membantu proses pembelajaran lebih menarik. Permainan adalah sesuatu yang sangat disenangi oleh semua kalangan khususnya pada anak-anak. Oleh karena itu agar suasana didalam kelas tidak membosankan diperlukan permainan-permainan tertentu untuk menghidupkan sebuah kelas dalam proses pembelajaran.

Dalam permainan media *rolling ball* ini terdapat papan miring yang bagian bawahnya terdapat beberapa kotak. Setiap kotak terdapat kartu kuis dan hadiah tentang materi yang dipelajari. Yang nantinya akan jadi bahan diskusi di saat pembelajaran berlangsung. Pendidik mengarahkan peserta didik cara menggunakan permainan *rolling ball game* ini dan peraturan apa saja yang harus di jalankan. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian dari setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju ke depan kelas

untuk menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan dan di gelindingkan menuju kotak yang siswa inginkan. Perwakilan kelompok yang telah mengambil kartu di dalam kotak terdapat materi yang akan didiskusikan dikelompoknya masing-masing.

Media *rolling ball game* ini adalah sebuah permainan yang menggunakan bola kecil atau bola pingpong untuk memainkannya. Peserta didik dapat melakukan permainan ini sendiri dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh pendidik. Hanya saja pada hal ini *rolling ball game* dimodifikasi dengan materi pokok komponen ekosistem.¹⁴

5. Tema 5 Komponen Ekosistem

a. Pengertian Ekosistem

Makhluk hidup sangat membutuhkan lingkungan yang baik untuk memenuhi kebutuhannya, seperti makanan dan tempat tinggal. Lingkungan sendiri adalah apapun yang berada di sekitar makhluk hidup. Ada 2 bagian dari lingkungan yaitu bagian yang hidup (biotik) dan bagian yang tak hidup (abiotik). Tumbuhan, hewan dan makhluk hidup lainnya ditandai sebagai bagian yang hidup di lingkungan. Sedangkan cahaya matahari, air, udara dan tanah di tandai sebagai lingkungan yang tak hidup.

b. Jenis hewan dan makanannya

Makanan hewan terbagi menjadi dua yaitu makanan yang berupa tumbuhan dan makanan yang berupa hewan. Ada hewan yang hanya memakan daun

¹⁴Novita Kristiyanti, "*Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kanampakan Alam*".

tumbuhan. Ada juga yang memakan batang, buah dan biji tumbuhan. Terdapat pula hewan yang memakan macam-macam tumbuhan.

Daun adalah bagian yang paling sering dijadikan makanan oleh hewan. Contoh hewan yang suka makan daun yaitu ulat, rusa, zebra, dan lain-lain. Hewan yang suka makan batang dari tumbuhan yaitu sapi. Sapi sangat suka dengan batang tanaman padi dan jagung. Ada juga hewan yang sangat suka dengan bagian dalam buah seperti belatung. Belatung seringkali merugikan para petani buah-buahan. Sedangkan hewan yang suka dengan biji-bijian yaitu burung, biasanya burung mencari biji-bijian seperti biji padi.¹⁵

Ada banyak hewan yang memakan hewan lainnya yang lebih kecil. Hewan kecil menjadi mangsa hewan yang lebih besar. Katak atau cicak memakan hewan seperti serangga. Kucing memakan tikus. Burung elang memakan kelinci, dan seterusnya.

c. Jenis-Jenis Ekosistem

Pada dasarnya, ekosistem yang ada di dunia dibagi menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sawah dan bendungan merupakan dua contoh ekosistem buatan.

Ekosistem air tawar contohnya ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air

¹⁵ Diana Puspa Karitas, Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 5, "*Ekosistem*", 2017.

tawar mendapatkan cukup sinar matahari. Tumbuhan yang paling banyak hidup pada ekosistem ini adalah ganggang. Ekosistem air asin contohnya ekosistem terumbu karang dan ekosistem laut dalam. Berbagai jenis ikan, kerang, koral, dan makhluk laut lainnya hidup pada ekosistem ini. Terdapat juga beberapa jenis hewan kecil dan tumbuhan alga yang dapat membuat sendiri makanannya.

Ekosistem Hutan Hujan Ekosistem darat contohnya ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, taiga, dan tundra. Ekosistem darat ini dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya. Perbedaan tersebut menyebabkan jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda. Tumbuhan seperti rotan dan anggrek, serta hewan seperti kera, burung, badak, dan harimau, berada pada ekosistem hutan hujan tropis. Ekosistem sabana memiliki curah hujan yang lebih rendah daripada ekosistem hutan hujan tropis. Hewan-hewan yang hidup di sabana antara lain berbagai jenis serangga dan mamalia seperti zebra dan singa.

Ekosistem padang rumput memiliki curah hujan yang lebih rendah dibandingkan dengan ekosistem sabana. Tumbuhan khas ekosistem adalah rumput. Hewan yang hidup pada ekosistem ini contohnya bison, singa, anjing liar, serigala, gajah, jerapah, kanguru, dan ular. Gurun merupakan ekosistem yang paling gersang karena curah hujan yang sangat rendah. Tumbuhan jenis kaktus yang memiliki duri untuk mengurangi penguapan banyak tumbuh di sini. Hewan-hewan yang bisa hidup pada ekosistem ini antara lain semut, ular, kadal, kalajengking, dan beberapa hewan malam lainnya.

Suhu pada ekosistem taiga sangat rendah pada musim dingin. Taiga biasanya merupakan hutan yang tersusun atas satu jenis tumbuhan seperti cemara, pinus, dan sejenisnya. Hewan seperti beruang hitam dan ajag, biasanya hidup di ekosistem ini. Tundra merupakan ekosistem yang dingin dan kering. Banyak jenis tumbuhan tidak bisa hidup pada ekosistem ini karena rendahnya suhu lingkungan sepanjang tahun. Akar-akar tanaman tidak dapat tumbuh pada suhu yang dingin. Tumbuhan jenis rumput tertentu saja yang mampu bertahan. Beberapa jenis burung bersarang di ekosistem tundra pada saat musim panas, seperti angsa dan bebek.

6. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa konsep yang digunakan dalam dilakukan dalam sebuah penelitian pengembangan, konsep-konsep tersebut diurai sebagai berikut :

a. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- 2) Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dengan pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.

- 3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrument evaluasi.
- 4) Uji coba lapangan awal (*premilinary field testing*). Uji coba dilapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.
- 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
- 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelumnya dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subject. Penguji dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.
- 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).
- 10) Desiminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall tersebut dengan pembatasan. *Borg dan Gall* menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi peneliti dalam skala kecil, termasuk membatasi

langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.¹⁶

Kekurangan dan kelebihan dari model ini setiap langkah jelas dan mudah diikuti, kemudian tahap dari model ini secara teratur, efektif, dan efisien sehingga peneliti yang menggunakan model ini akan melewati atau melakukan tahap yang sama, model penelitian ini juga sangat sesuai untuk design pembelajaran. Kelamahan dari model penelitian borg and gall ini yaitu tahapan-tahapannya harus dilakukan secara teratur sehingga model ini terkesan kaku, kemudian model ini akan mengalami kesulitan dalam menganalisis karakteristik siswa terutama jika menggunakan basis internet dan model alternatif yang lain dimana peserta didik dan pendidik tidak bertemu langsung.

b. Model pengembangan Isman

Model Isman merupakan desain pembelajaran tentang bagaimana cara merencanakan , melaksanakan, mengevaluasi dan mengorganisasikan kegiatan belajar secara efektif, sehingga menjamin kinerja yang kompeten dari peserta didik. Tujuan utama model isman yaitu mengorganisasikan kegiatan belajar jangka panjang dan aktivitas *full learning*. Adapun langkah-langkah pengembangan model isman yaitu :

- 1) Tahapan input, input atau masalah adalah dasar dari kegiatan belajar dan pembelajaran.
- 2) Tahapan proses, memiliki tiga langkah yaitu menguji prototype, merancang ulang pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran.

¹⁶ Dr. I Made teguh, dkk, “*Model Penelitian Pengembangan*, (Grahayu ilmu : Yogyakarta November 2016) h.7

- 3) Tahap Output, berisi dua langkah yaitu kegiatan penilaian revisi pembelajaran.
- 4) Tahap umpan balik, adalah kembali ketahap atau langkah yang terkait.
- 5) Tahap belajar, tahapan ini bisa dicapai apa bila tahap-tahap sebelumnya tidak mengalami kendala, sehingga tercipta modus *full learning*

Adapun kelebihan dan kekurangan pada model isman ini yaitu : ketika kita mampu menerapkan metode ini guru dengan mudah menciptakan pembelajaran yang efektif. Model isman memenuhi esensi dari sebuah model desain pembelajaran yaitu adanya tujuan, peserta didik, model dan evaluasi. Adapun kekurangannya yaitu yang pertama. Pada tahap *infut*, langkah identifikasi kontem dilakukan sebelum identifikasi tujuan. Kedua, melatih peserta didik untuk merefleksikan dirinya dan menumbuhkan belajar jangka panjang atau lama. Apabila dikaitkan dengan konteks pembelajaran di Indonesia sangat sulit dicapai. Ketiga, model isman ini relative, maka tidak semua pengajaran mengenal model ini sehingga belum banyak peserta didik yang tahu tentang mengenali efektifitas penerapan metode isman,¹⁷ sehingga pembelajaran tidak begitu berjalan dengan baik.

c. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran *generic* yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun pembelajaran online. Peterson dapat menyimpulkan bahwa

¹⁷Dr. I Made teguh, dkk, “*Model Penelitian Pengembangan*, (Grahayu ilmu : Yogyakarta November 2016), h. 47

model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena struktural yang umum

Adapun langkah-langkah pengembangan model Addie, antara lain :

- 1) Tahap I Analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut : (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut dengan peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kepastian belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik tentang kepastian terkait, (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan komplementasi.
- 2) Tahap II perencanaan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: (a) untuk siapa pembelajaran dirancang (peserta didik), (b) kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? (kompetensi), (c) bagaimana materi pelajaran dengan baik? (strategi pembelajaran), (d) bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi).
- 3) Tahap III pengembangan (*development*) adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan .
- 4) Tahap IV Implementasi (*implementation*) hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

- 5) Tahap V Evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.¹⁸

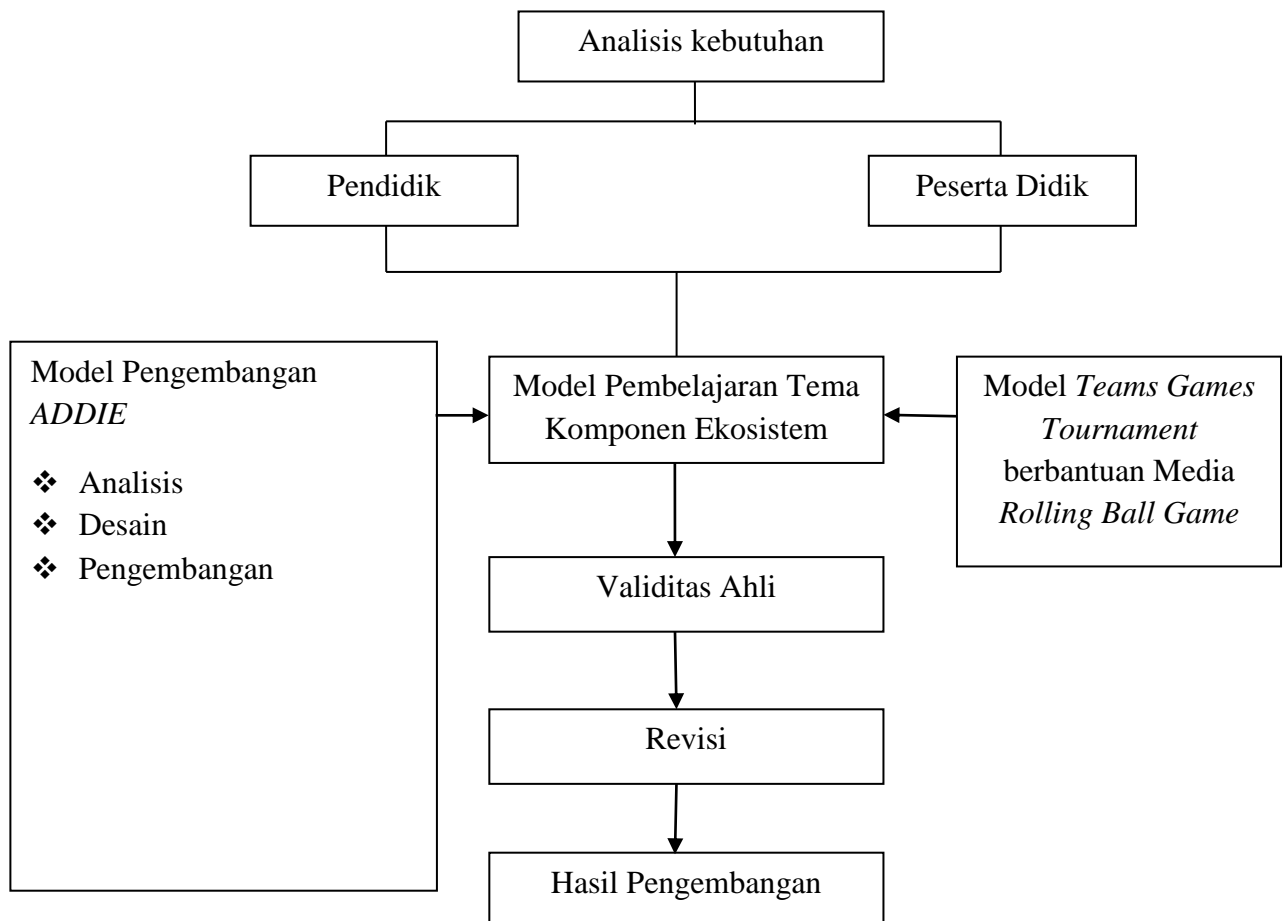
Kelebihan dari penelitian ADDIE ini yaitu model sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Karena model ini terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya tahapan mulai dari awal hingga tahapan terakhir sitem pengaplikasiaanya harus dilakukan secara berurut. Adapun kekurangan model ADDIE ini yaitu pada tahapan analisis memerlukan waktu yang cukup lama. Maksudnya dalam tahapan analisis ini peneliti diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan sehingga waktu yang diperlukan pada tahap ini cukup lama.

C. Kerangka Pikir

Peneliti membuat analisis kebutuhan untuk pendidik dan peserta didik berupa angket dan wawancara. Setelah mendapatkan point-point masalah dari hasil wawancara dan observasi lapangan serta melihat langsung proses pembelajaran di kelas. Kumpulan point-point tersebut diidentifikasi yang selanjutnya dirumuskan dan dianalisis. Point-point tersebut dipilih untuk diteliti lebih lanjut. Perancangan dilakukan untuk mempermudah penelitian dalam melakukan pengembangan dengan adanya rancangan atau konsep terlebih dahulu.

¹⁸ Dr. I Made tegeh, dkk, "*Model Penelitian Pengembangan*, (Grahayu ilmu : Yogyakarta November 2016) h. 54.

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, selanjutnya dikembangkan atau dibuat lebih menarik lagi.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian ini dilakukan dengan cara memadukan produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun keefektifitasnya. *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji bagaimana efektifitas metode tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk-produk dalam pembelajaran.¹⁹

2. Model penelitian pengembangan yang digunakan

Pada desain pengembangan penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

a. Tahap analisis (*anlyze*)

1) Analisis Kinerja

Analisis kinerja yaitu untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran.

¹⁹ Hanafi, "*Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan*", *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017), 129–50.

2) Analisis kompetensi

Pada tahapan ini peneliti menganalisis kompetensi materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

3) Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahapan ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik tentang aspek psikomotorik, afektif dan kognitif.

4) Analisis materi

Pada tahapan ini peneliti menganalisis materi yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun materi yang akan diajarkan.

b. Tahap perencanaan (design)

Pada tahapan ini penelitian melakukan perencanaan mengenai pengembangan model pembelajaran Berbasis Masalah Terintegrasi Materi IPA yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi kenampakan alam tersebut.

c. Pengembangan (Development)

Pada tahapan ini peneliti akan mengembangkan model pembelajaran pada materi materi kenampakan alam dengan menggunakan model ADDIE pada pembelajaran IPA.

d. Implementasi (Implementation)

Tahapan ini peneliti menerapkan model pembelaran yang sudah dikembangkan. Peneliti akan menerapkan atau mengimplementasikan model yang dikembangkannya dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata

pelajaran IPA sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi tersebut.

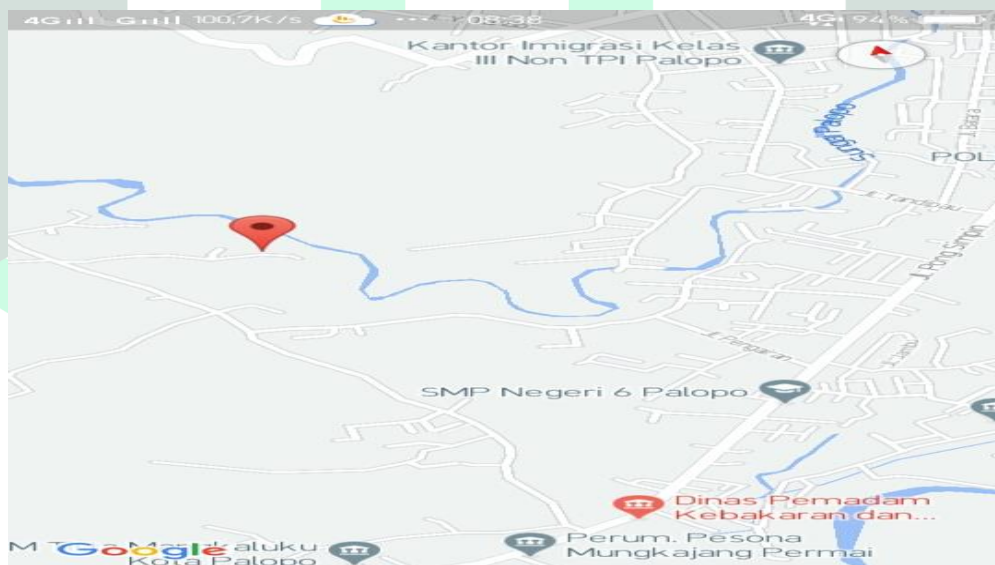
e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah mengimplementasikan model pembelajaran tersebut, maka peneliti akan memberikan sebuah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah menggunakan model yang dikembangkan oleh peneliti.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk meneliti. Sekolah penelitian yang dipilih yaitu di SDN 38 Bora beralamat di jl. Mungkajang Bora, Kecamatan Mungkajang, Kota Palopo.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian SDN 38 Bora Palopo

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 38 Bora Palopo yang beralamat di jl. Mungkajang Bora, Kecamatan Bora, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilangsungkan selama proses pembelajaran dengan tema dan kompetensi dasar yang sesuai dengan pengembangan model pembelajaran. Dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan November tahun 2021.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitiannya yaitu seluruh kelas V di SDN 38 Bora Palopo. Peneliti melakukan penelitian di tempat ini karena ingin mengembangkan sumber belajar yang belum memadai dan ingin memberikan pendidikan yang lebih maju lagi. Objek penelitiannya yaitu sumber belajar yang akan dikembangkan di SDN 38 Bora Palopo.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelak. Terdapat tahap-tahap dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap ini merupakan tahap awal dalam memulai sebuah penelitian. Peneliti melakukan observasi pada kelas V SDN 38 Bora Kota Palopo guna mengetahui situasi yang sebenarnya secara langsung. Peneliti melakukan beberapa hal dalam penelitian ini seperti mengamati secara langsung proses pembelajaran,

mengumpulkan buku-buku yang berhubungan dengan produk yang akan di buat. Pengumpulan data-data yang dapat membantu penelitian.

2. Tahap pengembangan produk awal

Tahap awal dalam pengembangan produk yaitu berupa model pembelajaran interaktif dibawakan pada materi komponen ekosistem. Ada beberapa hal yang di perhatikan dalam produk ini seperti menentukan terlebih dahulu model pembelajaran interaktif yang akan di gunakan. Model pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu model pembelajaran *teams games tournament*. Dimana model pembelajaran ini berbantuan sebuah media permainan yaitu *rolling ball game*. Media ini terbuat dari barang-barang sederhana yaitu *sterofoam*, botol/gelas, tusuk gigi/paku dan kertas. Bantuan media yang digunakan ini berbentuk seperti papan seluncur yang di bagian atas dari papan dipasang paku/tusuk gigi, kemudian di gelindingkan bola dari atas melewati paku-paku yang telah terpasang sampai jatuh kedalam botol/gelas yang disediakan. Di dalam botol/gelas tersebut sudah tersedia soal-soal yang akan akan peserta didik jawab. Terdapat hadiah bagi peserta didik yang bisa mendapat nilai tertinggi dari menjawab soal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media yang sudah ada atau yang sudah disediakan.

3. Tahap Validasi Ahli

Pada penelitian ini terdapat 3 ahli yang kompeten akan memvalidasi produk. Hal ini dilakukan guna mengetahui seberapa layak produk ini jika digunakan. Yang pertama validasi ahli materi komponen ekosistem kelas V. Kedua validasi ahli desain. ketiga validasi ahli bahasa.

4. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi para ahli, apabila mendapat tanggapan bahwa produk menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang sudah bisa digunakan dalam pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yang dilakukan dalam sebuah penelitian untuk menggali informasi terhadap subjek penelitian. Pada penelitian peneliti akan menggunakan beberapa instrument penelitian yakni observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Pada kegiatan observasi peneliti dalam mengumpulkan data yaitu Pada kegiatan observasi ini peneliti dalam mengumpulkan data yaitu melakukan pengamatan secara langsung dalam proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan mulai dari kegiatan awal pembelajaran hingga kegiatan akhir pembelajaran yang berfokus pada peserta didik mengaplikasikan model pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi yang berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan serta keterkaitan peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara, teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan penulis bersamaan dengan observasi lapangan. Wawancara dilakukan untuk

mengumpulkan data yang kuat. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber.

3. Angket

Angket adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi sebuah pertanyaan tertulis terhadap narasumber. Angket ini ditujukan kepada siswa kelas V SDN 38 Bora Palopo untuk membantu peneliti menyelesaikan penelitiannya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk menyimpan dokumen yang akan digunakan sebagai sumber data sehingga dapat dimanfaatkan dalam membuktikan, menafsirkan dan meramalkan dalam suatu kejadian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar kegiatan di sekolah saat pengumpulan data dan beberapa hal yang menunjang penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan Mixed Methods Research yang sering disingkat dengan Mix-Method. Mix-method ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*,

exploratory, dan *triangulation*. Penulis menggunakan *tipe exploratory* pada jenis *mixed method sequential explanatory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.²⁰ Untuk itu peneliti menggunakan desain sebagai berikut:

Data yang diperoleh akan dianalisis secara bertahap. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Analisis data Kualitatif

Pada analisis data kualitatif ini penulis menggunakan penelitian yang bersifat eksploratif. Penelitian kualitatif yang bersifat eksploratif adalah penelitian yang dikembangkan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan terbuka.²¹ Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi dan wawancara yang dilakukan langsung pada sekolah terkait.

2. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli, pendidik dan respon peserta didik terhadap model pembelajaran. Selain itu digunakan untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang diajarkan oleh pendidik. Berikut rumus presentase yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif.²²

$$\text{Rumus data kuantitatif per item: } P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

²⁰ Adita Widara Putra, 'Mixed-Method: Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

²¹ Wijyaningtyas, Maranatha, Fuad Achmadi, and Togi Halomoan Nainggolan, 'Persepsi Generasi Milenial Terhadap Green Building Di Malang', 2018, 9

²² Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi' (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).

Keterangan:

P : presentase

X : skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi : skor tertinggi (ideal) pada satu item

$$\text{Rumus keseluruhan item: } P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: Jumlah Skor tertinggi \times jumlah item \times jumlah responden

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar-besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61-80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Validasi²³

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat empat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

²³ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Kepraktisan²⁴

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi model pembelajaran pada tema komponen ekosistem. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa model pembelajaran pada tema 5 komponen ekosistem sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan presentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

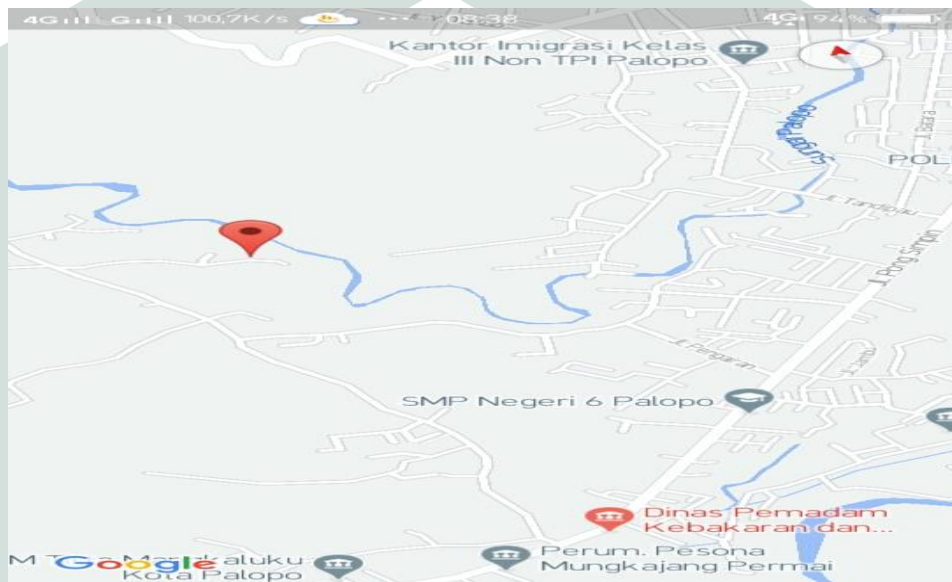
Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kritereria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

²⁴ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti berlokasi di SDN 38 Bora Palopo tepatnya di jl. Mungkajang Bora, kec. Mungkajang, kel. Mungkajang Kota Palopo, provinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 4.1. Lokasi Sekolah SDN 38 Bora Palopo

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan model pembelajaran interaktif pada tema 5 komponen ekosistem pada peserta didik kelas V. Penelitian ini dilakukan di SDN 38 Bora Palopo yang merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di kota Palopo. Jumlah peserta didik kelas V pada saat proses penelitian sebanyak 16 peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013,

Pendidik belum banyak menggunakan model pembelajaran interaktif di SDN 38 Bora Palopo ini. Hal tersebut menjadi alasan diperlukan pengembangan

model pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan sangat baik. Penelitian terkait model pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang berkualitas dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khusus pada materi komponen ekosistem.

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti telah melakukan penelitian pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo dan peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah di rencanakan sebelumnya. Langkah awal dalam melakukan penelitian pengembangan model ini adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah diuraikan di bab III.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara guru mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam materi komponen ekosistem, peneliti memperoleh informasi bahwa pada materi ini masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena pendidik masih kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga kebanyakan diantara mereka kurang merespon materi yang disampaikan.²⁵

Terlihat juga dari hasil angket peserta didik. Hasil analisis belajar peserta didik di peroleh data sekitar 75% peserta didik sulit dalam memahami materi yang

²⁵ Ritha, Guru Wali Kelas 5 SDN 38 Bora Palopo, Wawancara Guru, 9 september 2021.

diajarkan dan hanya sekitar 25% saja yang bisa memahami materi dengan cepat. Peneliti bisa menyimpulkan hal ini bisa terjadi karena pendidik kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang interaktif.²⁶



Gambar 4.1 Google form angket peserta didik

Selanjutnya peneliti mendapatkan peserta didik cukup sulit dalam belajar tentang materi ekosistem didalam kelas, itu terlihat dari hasil angket yang sudah peneliti dapatkan yaitu sekitar 81,3% merasa kesulitan dan 18,3% merasa biasa saja. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dapat dilihat pada gambar 4.2.



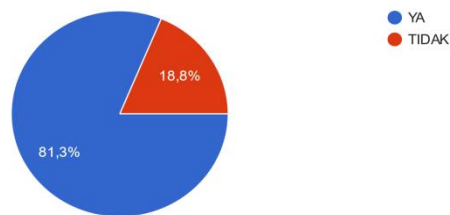
Gambar 4.2 Google form angket peserta didik

Hasil angket yang sudah peneliti dapatkan, banyak juga peserta didik yang merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Banyak dari mereka

²⁶ Angket Peserta didik, 10 September, 2021.

yang rebut disaat proses belajar mengajar. Sekitar 81,3% peserta didik merasa bosan dan 18,3% biasa saja. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa para peserta didik ini sangat membutuhkan model pembelajaran yang interaktif agar mereka bisa belajar dengan menyenangkan. Dapat dilihat pada gambar 4.3.

Saya merasa bosan jika guru menyampaikan materi.
16 jawaban



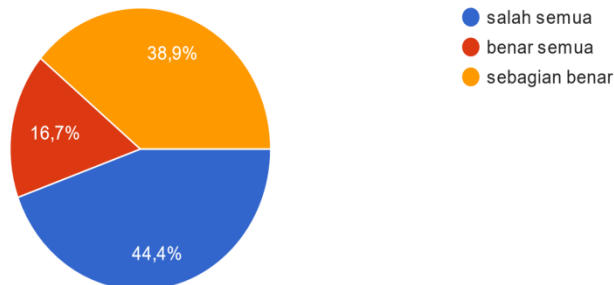
Gambar 4.3 Google form angket peserta didik

b. Memilih arah fungsi tugas

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan dapat dikerjakan dengan baik, tetapi diantara mereka masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena pendidik kurang menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam menangkap materi yang berikan khususnya pada materi bencana alam.

Peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi pelajaran tentang komponen ekosistem. Pengisian tes ini dilakukan pada tanggal 10 September 2021 di ruang kelas V SDN 38 Bora Palopo. Hasil analisis kecerdasan peserta didik diperoleh informasi bahwa di dalam kelas terdiri dari peserta didik

yang memiliki kecerdasan yang beragam. Adapun hasil analisis kecerdasan peserta didik di dalam kelas disajikan dalam diagram berikut:²⁷



Gambar 4.2 Google form angket peserta didik

Berdasarkan hasil diagram tersebut bahwa hanya 16,7% peserta didik yang berhasil menjawab tes dengan benar semua, 38,9% sebagian yang benar dan 44,4% jawabannya rata-rata salah semua. Data tersebut memberikan isyarat kepada pendidik bahwa peserta didik memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, oleh sebab itu kebutuhan individu yang satu dengan individu yang lain tidak bisa disamakan.

c. Mengkontruksi Performance

Hasil angket selanjutnya didapatkan data bahwa peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, terlihat dari hasil angket yang sudah didapatkan yaitu peserta didik secara keseluruhan mereka sangat menyukai jika didalam proses pembelajaran terdapat permainan-permainan yang dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik.²⁸

²⁷ Tes Peserta didik, 10 September, 2021.

²⁸ Angket Peserta didik, 10 September, 2021.



Gambar 4.3 Google form angket peserta didik

d. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh mengenai menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas V SDN 38 Bora Palopo, peneliti menggunakan instrumen berupa dokumen yang dilihat dari kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) Kompetensi dasar

IPA

1.5. Menguraikan keterkaitan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan disekitar lingkungan.

2) Indikator

1.5.1. Menjelaskan jenis-jenis makanan hewan.

1.5.2. Menjelaskan hewan-hewan yang termasuk hewan omnivora, karnivora, dan herbivora.

3) Tujuan Pembelajaran

a) Peserta didik mampu membuat sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan teks materi.

- b) Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis makanan hewan
- c) Peserta didik mampu membuat karya tentang penggolongan jenis-jenis makanan hewan.

2. Desain Model Pembelajaran

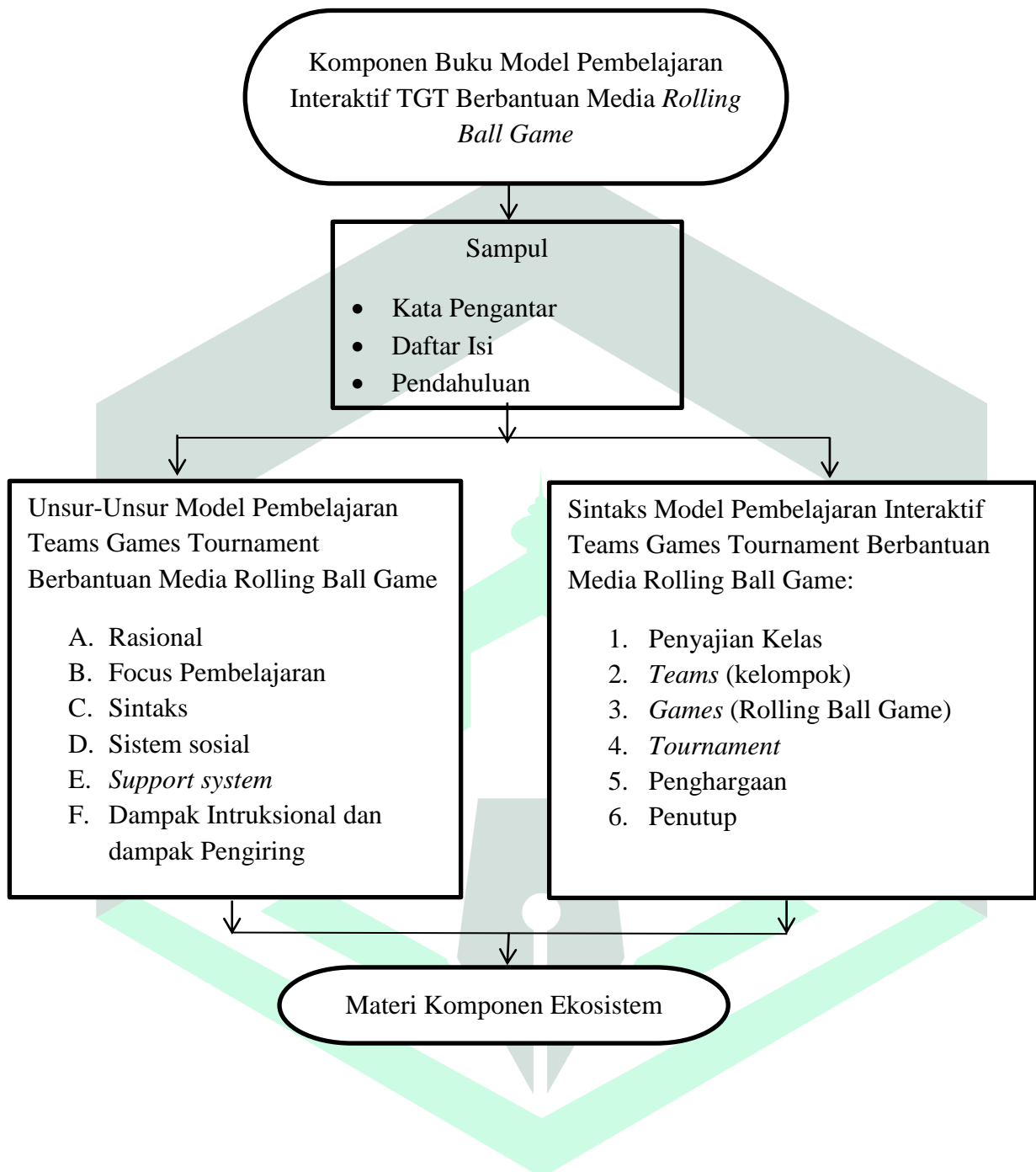
Hasil observasi yang telah peneliti dapatkan yaitu pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif. Dari pengamatan peneliti selama penelitian, didapatkan bahwa saat pendidik melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan peserta didik terlihat bahwa hanya beberapa peserta didik dari keseluruhan kelompok yang memahami materi dan yang lain hanya mendengarkan saja. Hal ini dikuatkan apabila ada peserta didik dari kelompok lain yang mengajukan pertanyaan yang menjawab pertanyaan tersebut hanya itu-itu saja dan yang lainnya hanya mengandalkan temannya dan tidak ikut menjawab.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti kemudian mendiskusikannya dengan pendidik wali kelas V SDN 38 Bora Palopo yaitu Ibu Ritha S.Pd untuk membuat suatu model pembelajaran. Model ini diharapkan bisa merangsang peserta didik agar mereka semua lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*.

Alasan pemilihan model ini pada materi komponen ekosistem diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam mengingat atau menerima materi yang diajarkan. Dalam proses penyusunan model pembelajaran ini tentunya harus dengan banyak kajian pustaka serta observasi lapangan. Untuk itu peneliti

melakukan kajian pustaka yaitu dengan mencari referensi yang terkait dengan model pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*. Untuk sumber-sumber pustaka yang membahas tentang model pembelajaran *teams games tournament* tentu sudah sangat banyak buku-buku yang membahasnya dan hal itu sangat memudahkan peneliti. Sedangkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* merupakan suatu model pembelajaran baru yang sumber-sumbernya sangat terbatas, namun hal ini yang memicu peneliti untuk dapat menyusun model pembelajaran ini. Model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* sendiri merupakan hasil pemikiran peneliti merujuk pada model yang sudah ada yaitu pembelajaran *teams games tournament*.

Model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* suatu model atau teknik dalam suatu pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar. Model ini bagus untuk diterapkan di dalam sebuah kelas agar peserta didik tidak bosan dan mengantuk. Dengan model ini diharapkan peserta didik dapat melatih kemandirian, kemampuan berpikir dan cepat menangkap materi yang diajarkan.



3. Kevalidan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game*

Tahap ini menghasilkan bentuk akhir model pembelajaran teams games tournament berbantuan media rolling ball game setelah revisi berdasarkan masukan oleh para ahli. Setelah pembuatan model pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh 3 validator yakni ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1 Nama-nama pakar validator Model Pembelajaran

Nama	Ahli (Pakar)
Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Desain
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi

- a. Hisbullah S.Pd., M.Pd. Pakar validasi desain model pembelajaran teams games tournament berbantuan media *rolling ball game* mulai dari desain sampai dengan penyusunan model pembelajaran di kelas V.
- b. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. pakar validasi ahli bahasa model pembelajaran teams games tournament berbantuan media *rolling ball game*.
- c. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. Pakar validasi ahli materi yang terdapat pada model pembelajaran teams games tournament berbantuan media *rolling ball game*.

1) Data Validasi Ahli Desain

Bapak Hisbullah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli desain model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti mengenai model pembelajaran yang dirancang harus terstruktur dan memperjelas keterkaitan antara model dengan materi yang disajikan.

Tabel 4.1 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Desain

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Model pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
2.	Model pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
3.	Model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
4.	Model pembelajaran ini dapat mengarahkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
5.	Ketepatan dalam mengambil model pembelajaran.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 100 \%$	Valid

6.	Interaktif dalam pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
7.	Desain model pembelajaran menarik dan tepat untuk peserta didik.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
8.	Dengan adanya model pembelajaran ini maka dapat membantu pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
9.	Dengan adanya model pembelajaran ini maka peserta didik belajar secara mandiri.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
10.	Model pembelajaran ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi Komponen Ekosistem.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Jumlah keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{35}{40} \times 100 = 87 \%$	Sangat Valid

Berdasarkan hasil kalkulasi tersebut dari 10 aspek terdapat 5 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100%, ada 5 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 87%.

2) Data Validasi Ahli Materi

Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*. Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti materi mengenai tujuan pembelajaran dan materi komponen ekosistem yang harus lebih mendalam. Setelah direvisi kemudian di validasi untuk mendapatkan validitas. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentase.

Tabel 4.2 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan model pembelajaran yang dikembangkan	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
2.	Kejelasan petunjuk belajar.	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
3.	Kejelasan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.	$P = \frac{4}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
4.	Kejelasan penggambaran pada konsep materi yang akan dipelajari	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid

	kompetensi dasar.		
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator yang akan di capai peserta didik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
7.	Kemenaarikan isi materi dalam memotivasi peserta didik.	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
8.	Kejelasan rangkuman materi.	$P = \frac{3}{4} \times 100 \% = 75 \%$	Valid
9.	Penyajian daftar pustaka atau referensi.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{32}{40} \times 100 = 80 \%$	Valid

Uraian hasil didapat setelah melakukan revisi terhadap produk. Adapun yang direvisi seperti materi mengenai komponen ekosistem yang lebih mendalam. Setelah direvisi kemudian di validasi untuk mendapatkan validitas. Dari hasil presentase dapat dilihat bahwa diantara 10 aspek ada 2 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100 % dan ada 8 yang bernilai valid dengan presentase 75 %. Total dari keseluruhan aspek bernilai valid dengan presentase 80 %.

3) Data Validasi Ahli Bahasa

Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli bahasa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*. Adapun yang direvisi seperti penggunaan bahasa yang kurang baku, bahasa yang susah

dimengerti, kosakata yang masih banyak salah. Dari hasil revisi tersebut peneliti sudah memperbaikinya. Berikut hasil validasi dan hasil perhitungan presentase.

Tabel 4.3 Hasil Kalkulasi Presentase Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$	Keterangan
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
4.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
5.	Penomoran jelas.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid

7.	Penulisan sesuai dengan PUEBI.	$P = \frac{3}{4} \times 100 = 75 \%$	Valid
8.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.	$P = \frac{4}{4} \times 100 = 100 \%$	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan	P $= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{29}{32} \times 100 = 90 \%$	Sangat Valid

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 5 yang bernilai sangat valid dengan presentase 100% dan ada 3 yang bernilai valid dengan presentase 75%. Total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan presentase 90%.

Berdasarkan ke 3 hasil validasi dan presentase yang telah ditotalkan serta dikalkulasi mendapatkan hasil sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x^{123}}{\sum x_i^{123}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35 + 32 + 29}{40 + 40 + 32} \times 100 \%$$

$$P = \frac{96}{112} \times 100 \% = 85,71 \%$$

Dari hasil presentase diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* ini memiliki total nilai 85,71% yang diartikan sangat valid.

4. Tahap Praktikalitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game*

Uji kepraktisan ini dilaksanakan setelah proses validasi telah usai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis model pembelajaran ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Alokasi waktu yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran ini sudah diatur dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) yang sudah peneliti susun sebelumnya. Dengan langkah-langkah sebagaimana pada susunan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game*.

Proses belajar mengajar di kelas sudah diatur dalam RPP, gambarannya sebagai berikut, sebelum memulai menjelaskan materi yang akan disampaikan terlebih dahulu pendidik memberikan motivasi dan menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan kepada peserta didik. Setelah kelompok terbentuk, pendidik mengarahkan perwakilan kelompok untuk memainkan media *rolling ball game* guna mendapatkan materi yang akan didiskusikan pada kelompoknya. Setiap kelompok mendapat materi yang berbeda-beda dan diberi waktu 5 menit untuk memahaminya. Setelah 5 menit masing-masing kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya untuk berdiri menjelaskan kepada kelompok lain tentang materi yang ia dapatkan. Diadakan sesi tanya jawab jika peserta didik belum sepenuhnya mengerti tentang materi.

Setelah sesi tanya jawab selesai, pendidik mengarahkan peserta didik untuk kembali bermain. Setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju

mengelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan. Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikannya. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat, benar, dan lengkap akan mendapatkan hadiah yang sudah disediakan. Hadiah bisa berupa kata pujian atau bisa dalam bentuk benda.

Saat proses pembelajaran peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar pengamatan yang sudah peneliti siapkan terhadap peserta didik. Selanjutnya hasil pengamatan terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Kesiapan peserta didik, keberanian peserta didik, interaksi peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran sudah baik. Keaktifan peserta didik pun saat proses pembelajaran sudah meningkat dari sebelumnya.

Setelah semua proses pembelajaran di kelas berakhir peneliti melakukan langkah wawancara untuk pendidik maupun peserta didik untuk mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* yang sudah peneliti susun. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari ibu Ritha wali kelas V terhadap model pembelajaran ini sangatlah positif. Dalam model pembelajaran ini interaksi antara pendidik dan peserta didik maupun antarpesertadidik dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Ritha sebagai berikut:

“Model pembelajaran yang anda susun sudah sangat bagus, dengan model pembelajaran ini peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran, lebih memahami materi serta interaksi antara peserta didik dengan pendidik

maupun antarpeserta didik juga bagus dan model pembelajaran ini sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas”.²⁹

Wawancara pun juga dilakukan kepada beberapa peserta didik di kelas V SDN 38 Bora Palopo mengenai model yang sudah peneliti susun. Pendapat dari adik Rahil:

“Menurut saya model pembelajaran ini bagus dan sangat menyenangkan, bisa membuat saya dan teman-teman tidak bosan dalam belajar”.³⁰

Model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* ini sudah terbukti bisa merangsang peserta didik agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari adik Keyla Almadania:

“Menurut nya model pembelajaran ini sudah sangatlah baik. Karena dengan adanya model pembelajaran ini akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.”³¹

Dari pernyataan tersebut didukung juga dengan pernyataan dari adik Nadiva Chelsea sebagai berikut:

“Menurut saya model pembelajaran ini bisa membantu saya dan teman-teman lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru, karena dapat membuat saya dan teman-teman bermain tapi sambil belajar”.³²

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat variatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa model ini sangatlah menyenangkan serta peserta didik bisa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Maka dari hasil tersebut peneliti

²⁹ Ritha, Wali Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara Guru tanggal 20 Oktober 2021.

³⁰ Rahil, Siswa Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

³¹ Keyla Almadania, Siswa Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

³² Nadiva Chelsea, Siswa Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

simpulkan bahwa model pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran baru ini dapat menambah referensi pendidik dalam menerapkan model-model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, diharapkan dengan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Kerjasama peserta didik dalam kelompok.	3	Baik
2.	Memecahkan masalah/soal melalui diskusi kelompok.	3	Baik
3.	Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain.	3	Baik
4.	Memperhatikan materi pelajaran dengan baik.	4	Sangat Baik
5.	Menanggapi pertanyaan kelompok lain.	3	Baik
6.	Keaktifan peserta didik.	4	Sangat Baik

7.	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> berbantuan media <i>rolling ball game</i> .	4	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{29}{28} \times 100 = 90 \%$	Sangat Praktis

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 6 yang baik dengan presentase 75% dan ada 1 yang sangat baik dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 90%.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangkan sebuah sumber pembelajaran yaitu pengembangan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* pada subtema 1 ekosistem pada peserta didik kelas V SDN 38 Bora Palopo. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model Dick & Carey yang umumnya memiliki 10 tahapan. Berdasarkan hal tersebut aktivitas yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya analisis, desain, dan pengembangan.

1. Analisis kebutuhan

Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, bahwa pada analisis kondisi awal peneliti memperoleh informasi dalam pembelajaran materi komponen ekosistem pendidik lebih fokus menggunakan metode ceramah saja, sehingga

peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi. Hal ini sependapat dengan Siti Uswatun Hasanah mengatakan bahwa kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama, akan membosankan, pendidik menyimpulkan bahwa peserta didik mengerti dan tertarik pada ceramahnya, menyebabkan peserta didik menjadi pasif.³³

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yaitu dengan adanya model pembelajaran interaktif pada materi ajar dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Selain itu, hasil analisis kebutuhan peserta didik juga mengatakan bahwa peserta didik lebih menyukai model pembelajaran yang didalamnya ada permainan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Giyoto dan Fauzi bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.³⁴

a. Analisis kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti, bahwa pada analisis kinerja peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran materi komponen ekosistem masih banyak peserta didik yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena pendidik masih kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga kebanyakan dari mereka kurang merespon materi yang disampaikan

³³ Siti Uswatun Hasanah, 'Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', *Jurnal Tawadhu*, 1.1 (2019), 804–21.

³⁴ Giyoto, Fauzi, *Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif*, 2013, hal. 22-23.

b. Menganalisis arah fungsi tugas

Berdasarkan data hasil mengenai analisis peserta didik yang dilakukan dengan menggunakan instrumen tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan oleh pendidik. Dimana hasil dari tes pada materi komponen ekosistem belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil wawancara mengenai tugas yang diberikan oleh peserta didik dapat dikerjakan dengan baik, tetapi diantara mereka masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan isi materi dalam tugas tersebut. Karena pendidik tidak menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Begitu pula dengan hasil angket siswa ada sebagian yang masih belum bisa menjawab pertanyaan tes dengan baik.

c. Mengkonstruksi performance

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan hasil angket peserta didik untuk mengetahui gaya belajar peserta didik yang disukai dalam proses pembelajaran pada materi komponen ekosistem di mana peneliti menemukan bahwa gaya belajar yang kebanyakan disukai oleh siswa yaitu dengan belajar sambil bermain.

d. Analisis tujuan

Adapun data yang diperoleh menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas V SDN 38 Bora Palopo dengan menggunakan instrument

berupa dokumen yaitu kompetensi dasar yang mencakup tentang materi komponen ekosistem.

2. *Design* (rancangan)

Desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Dengan kata lain desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik.³⁵ Pada tahapan *design* ini peneliti merancang sebuah pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahapan analisis yang kemudian di rancang dengan membuat *flowchart* untuk memudahkan menyusun atau mengembangkan produk yang telah di rancang. Rancangan model pembelajaran pada materi komponen ekosistem ini adalah suatu model atau teknik dalam pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar.

Model ini bagus untuk diterapkan di dalam sebuah kelas agar peserta didik tidak bosan dan mengantuk. Dengan model ini diharapkan peserta didik dapat melatih kemandirian, kemampuan berpikir dan cepat menangkap materi yang diajarkan. Dalam prosesnya penyusunan model pembelajaran ini tentunya sudah disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran.

3. *Develop* (Pengembangan)

³⁵ Bintari Kartika Sari, *Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*, 2017, hal. 88-89.

Pengembangan menurut Hanafi yaitu suatu proses suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain adalah bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.³⁶ Peneliti membuat atau mengembangkan model pembelajaran dalam bentuk buku yang sesuai dengan *design* yang telah di buat, yang kemudian di nilai oleh ketiga validator ahli. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa model pembelajaran pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.

Hasil penelitian ini bahwa dalam proses pengembangan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* diharapkan bisa membuat atau merangsang pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran lain yang lebih interaktif. Sehingga pendidik tidak lagi hanya berfokus pada satu model pembelajaran yang itu-itu saja.

4. Tahap Praktikalitas

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrument, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak meragukan.³⁷ Dengan adanya tahap kepraktisan ini peneliti bisa menyimpulkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* dapat disimpulkan sebagai

³⁶ Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017, hal. 134-135.

³⁷ Cut Marlina & Rismawati, *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*, 2019, hal. 279.

berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran, (4) Dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada setiap peserta didik, khususnya tanggung jawab sebagai anggota kelompok, (5) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Kemampuan kognitif peserta didik di dalam kelas kini mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum diterapkan model pembelajaran ini. Peserta didik lebih cepat memahami tentang materi komponen ekosistem dengan menggunakan model ini. Setelah diterapkan peneliti memberikan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran ini.

Data yang telah didapatkan dari respon peserta didik, membuktikan bahwa peserta didik menyukai model pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Model ini membuat suasana kelas tidak membosankan saat belajar. Hal ini terlihat dengan keadaan kelas yang lebih teratur saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pendidik dan peserta didik merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu peranan pendidik sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan keterlibatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik perlu pengembangan model pembelajaran sebagai variasi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan ini yaitu:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V di SDN 38 Bora Palopo pada subtema 1 komponen ekosistem bahwa dibutuhkan model pembelajaran interaktif untuk membantu pendidik agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Peserta didik akan lebih aktif dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan model pembelajaran interaktif *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* pada subtema 1 komponen ekosistem untuk kelas V SDN 38 Bora Palopo.
2. Proses merancang model pembelajaran ini mengacu pada *flowchart* produk yang telah dibuat. Model pembelajaran yang dikembangkan juga dilakukan beberapa kali revisi mengenai beberapa aspek yaitu: (a) memperjelas keterkaitan antara model pembelajaran dengan materi. (b) memperjelas tujuan pembelajaran dan materi yang dipilih.
3. Kelayakan atau validitas model pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar dan setelah diproses dengan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ mendapatkan hasil 85.7% dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli materi 80 %, nilai dari ahli

bahasa 90%, dan nilai dari ahli desain 87%, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid.

4. Kepraktisan dari Pengembangan model pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran, (4) Dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada setiap peserta didik, khususnya tanggung jawab sebagai anggota kelompok, (5) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.

B. Implikasi

Pengembangan model pembelajaran berbasis masalah pada materi bencana alam ini dapat di implikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Salah satu model pembelajaran pendukung untuk bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi komponen ekosistem kelas V SD/MI.
2. Salah satu model pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang diinginkan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diterapkan bukan hanya di SDN 38 Bora Palopo saja.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik bisa menyukai model pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan.
2. Bagi pendidik dapat menggunakan atau memanfaatkan model pembelajaran interaktif ini sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini direkomendasi lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Undang Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 'Undang-Undang Republik Indonesia, Tentang Guru Dan Dosen', *Pemerintah Indonesia*, 2005 <<http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/uu-nomor-14-tahun-2005-ttg-guru-dan-dosen.pdf>>.
- Izzuddin, Ade Taufiq, *"Pengembangan Model Cooperative Type Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar "*, 2018.
- Sinta, Dewi, dkk., *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa*, 2017.
- Mufida, Laela, Zukhaira, Ahmad Miftahudin, *"Rolling Ball: Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kabupaten Pekalongan"*, *Journal of Arabic Learning and Teaching* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>, 2017.
- Siyoto, Sandu, *"Dasar Metodologi Penelitian, Literasi Media Publishing"*, 2015.
- Rianto, Milan, *"Pendekatan Strategi dan Metode Pembelajaran"*, 2006.
- Aji, Wisnu Nugroho, *"Model Pembelajaran Dick And Carey Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia"*, 2013, 119–26.
- Mukrimah, Sifa Siti, *"53 Metode Belajar Pembelajaran"*, 2014.
- Samiudin, *"Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran"*, *Jurnal Studi Islam*, 2016.
- Karim, Abdul, *"Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Ganda Terhadap Motivasi Dan Sikap Belajar Peserta Didik"*, December, 2018 <<https://doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1195>>.
- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, *"Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah, Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)"*, 2013, CCCXCII<<https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>>.
- Hanafi, *"Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan"*, *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017), 129–50.
- Kritiyanti, Novita, *"Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) pada*

Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam”.

Nurhidayati, “*Metode Pembelajaran Interaktif*” Disampaikan Pada “Seminar Metode Pembelajaran” Bekerjasama Dengan Mahasiswa KKN- PPL UNY Tahun 2011 Di SMP N 2 Depok 1’, 1, 2011, 1–15.

Giyoto, and M. Hum, “*Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif*”, 2013.

QS. Al-Qashash ayat 77, Al-Quran Terjemahan, Departemen Agama RI, Bandung: CV Darus Sunnah, 2015.

Al-Bukhari, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail, *Ensiklopedia Hadist; Shahih al-Bukhari 1*, Terj. Masyhar dan Muhammad Suhadi, Jakarta: Almahira, Cet. 1, 2011.

Ritha, Pendidik Wali Kelas V SDN 38 Bora Palopo.

Vina Gayu Buana, *Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbasis Literasi di Sekolah Dasar*, 2018, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.44.

Helmiati, *Model Pembelajaran*, 2012.

Sudi Aji, Muhammad Nur Hudha, and Astri Rismawati, ‘*Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika*’, *SEJ (Science Education Journal)*, 1.1 (2017), 36 <https://doi.org/10.21070/sej.v1i1.830>.

Syofnidah, Ifrianti and Yesti Emilia, ‘*Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Min 10 Bandar Lampung*’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.2 (2016), 1–21.

Wijayaningtyas, Maranatha, Fuad Achmadi, and Togi Halomoan Nainggolan, ‘*Persepsi Generasi Milenial Terhadap Green Building Di Malang*’, 2018, 9

Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, Jakarta, Erlangga : 2012, hal 183.

Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2011, cetakan ketujuh, hal 25.

Hasanah, Siti Uswatun, ‘*Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respons Siswa*

Kelas V MI MA'ARIF 01 Pahonjean Majenang', Jurnal Tawadhu, 1.1 (2019), 804–21.

Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2011, cetakan ketujuh, hal 25.

Rahil, Peserta Didik Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

Keyla Almadania, Peserta Didik Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

Nadiva Chelsea, Peserta Didik Kelas V SD Negeri 38 Bora Palopo, Wawancara pada tanggal 20 Oktober 2021.

Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, 2017, hal. 134-135.

Cut Marlina & Rismawati, *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*, 2019, hal. 279.

Sari, Bintari Kartika, *Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*, 2017, hal. 88-89.



Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : Tukina

Model : Addie

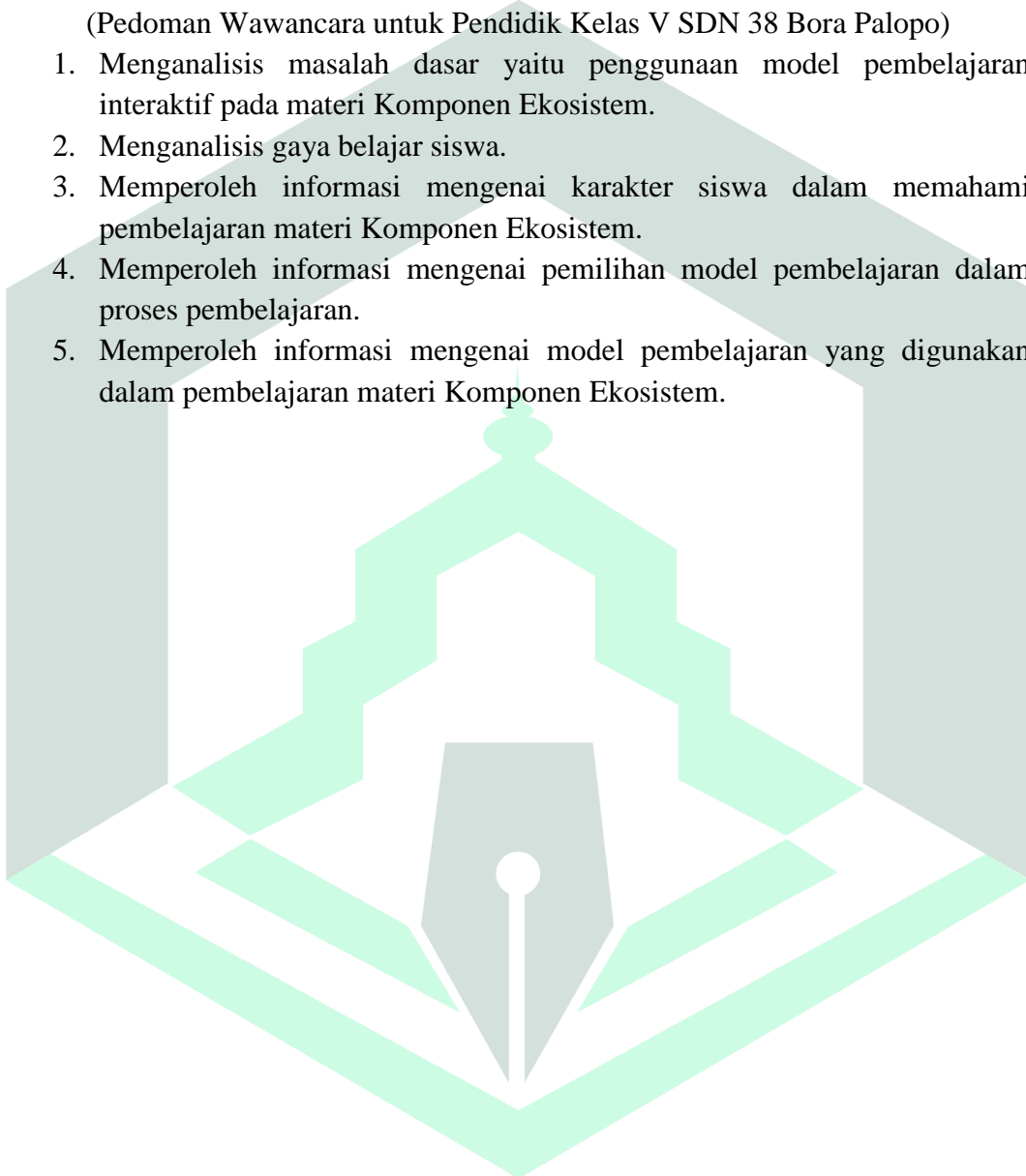
Teori : Januszewski dan Molenda

No	Analisis	Hal yang akan di analisis	Instrumen
1.	Analisis kinerja	Menganalisis masalah dasar pada pembelajaran materi komponen ekosistem.	- Wawancara Guru dan angket siswa
2.	Analisis fungsi tugas	Menganalisis arah fungsi tugas	- Wawancara gura dan tes
3.	Mengkontruksi penilaian performance	- Menganalisis gaya belajar siswa.	- Wawancara guru
4.	Analisis Tujuan	- Menganalisis KD dan tujuan pembelajaran	- Dokumen

PEDOMAN WAWANCARA GURU
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

1. Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan model pembelajaran interaktif pada materi Komponen Ekosistem.
2. Menganalisis gaya belajar siswa.
3. Memperoleh informasi mengenai karakter siswa dalam memahami pembelajaran materi Komponen Ekosistem.
4. Memperoleh informasi mengenai pemilihan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
5. Memperoleh informasi mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi Komponen Ekosistem.



**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 38 Bora Palopo

1. Bagaimana gambaran siswa saat belajar materi komponen ekosistem?
2. Apa yang ibu lakukan jika siswa di dalam kelas belum memahami materi yang diajarkan?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi komponen ekosistem?
4. Bagaimana upaya Ibu sebagai guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam menunjang proses pembelajaran?
5. Bagaimana gaya belajar siswa yang mereka sukai?
6. Bagaimana model pembelajaran yang Ibu gunakan pada saat mengajar materi Komponen Ekosistem?
7. Apakah Ibu pernah menggunakan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran? Jika pernah permainan seperti apa yang ibu terapkan?
8. Bagaimana respon siswa terhadap model yang Ibu terapkan pada pembelajaran tematik khususnya pada materi Komponen Ekosistem?
9. Apakah ibu pernah menggunakan media permainan *Rolling Ball* dalam proses pembelajaran?

**ANGKET INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO**

Angket Persepsi Peserta Didik

Identitas Responden :

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan!
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan!

Uraian Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran selama ini.		
2.	Saya dapat memahami materi yang diberikan dengan baik.		
3.	Dalam menjelaskan materi guru menggunakan bahasa yang mudah.		
4.	Saya merasa kesulitan saat belajar di dalam kelas tentang materi Komponen Ekosistem.		
5.	Guru pernah menggunakan media permainan dalam mengajar.		
6.	Guru melakukan tanya jawab ketika saya mulai tidak memperhatikan penjelasan guru.		
7.	Saya merasa bosan jika guru menyampaikan materi.		
8.	Guru membantu saya yang mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung.		
9.	Teman-teman disekolah saling membantu dalam belajar untuk memahami materi yang diajarkan guru.		
10.	Kondisi lingkungan di sekolah saya sangat bagus untuk dipakai belajar dan bermain.		
11.	Guru pernah menggunakan media <i>rolling ball game</i>		

**FORMAT KISI-KISI TES PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO**

(Kisi-Kisi Tes untuk Peserta Didik Kelas V SDN 38 Bora Palopo)

No.	Dimensi	Jumlah Butir	Butir Angka
1.	Mengenai hubungan antar komponen ekosistem	6	1,2,3,4,7
2.	Menyebutkan hewan-hewan herbivor, karnivor, dan omnivor.	2	5,6
3.	Mengenai Jaring-jaring makanan.	3	9
4.	klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya	1	8
5.	Menyajikan teks nonfiksi tentang salah satu hewan yang di pilih.	1	10

**INSTRUMEN UJI COBA KEMAMPUAN BERPIKIR PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO**

Tes untuk siswa kelas V SDN 38 Bora Palopo

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelas/Semester : V/II

Tema 5

: Ekosistem

Waktu

: 90 Menit

Petunjuk :

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal!
2. Bacalah dan pahami soal dengan cermat sebelum menjawabnya!
3. Tulislah jawaban Anda pada lembar jawaban yang telah disediakan!
4. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dengan mengerjakan soal yang menurut Anda mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke soal yang lebih rumit!
5. Teliti jawaban Anda sebelum dikumpulkan!

Pertanyaan

1. Setiap makhluk hidup membutuhkan lingkungan tertentu untuk bertahan hidup dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan....
 - a. Abiotik
 - b. Biotik
 - c. Atmosfer
 - d. Habitat
2. Lingkungan yang berupa benda hidup disebut....
 - a. Habitat
 - b. Biotik
 - c. Abiotik
 - d. Komunitas
3. Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah....
 - a. Kelinci, marmut, dan anjing

- b. Tikus, ayam, dan kucing
 - c. Kambing, rusa, dan buaya
 - d. Kuda, sapi, dan kerbau
4. Puncak piramida rantai makanan biasanya di tempat hewan-hewan karnivora. Contoh hewan karnivora antara lain adalah....
- a. Jerapah, rusa, dan kerbau
 - b. Tikus, harimau, dan gajah
 - c. Harimau, hiu, dan elang
 - d. Buaya, ular, dan kadal
5. Semua makhluk hidup membutuhkan makhluk hidup yang lain agar bisa....
- a. Memangsa makhluk hidup lain
 - b. Mempertahankan hidupnya
 - c. Menguasai lingkungannya
 - d. Saling menyerang dan berkelahi
6. Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah....
- a. Daun
 - b. Biji
 - c. Akar
 - d. Batang
7. Jika ekosistem di sawah jumlah ularnya bertambah banyak, maka....
- a. Jumlah tikus yang semakin menurun
 - b. Jumlah elang yang berkurang
 - c. Jumlah tikus yang semakin banyak
 - d. Jumlah elang dan tikus yang semakin meningkat
8. Perhatikan rantai makanan di bawah ini
- 1) Padi --> tikus --> ular --> burung elang
 - 2) Fitoplankton --> zooplankton --> udang --> cumi-cumi
 - 3) Rumput --> zebra --> singa
 - 4) Tanaman tomat --> ulat --> ayam --> ular
- Rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor....
- a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
9. Perhatikan rantai makanan berikut!
- Tumbuhan --> tikus --> ular --> burung elang
- Berdasarkan rantai makanan di atas tikus berperan sebagai....
- a. Konsumen I
 - b. Konsumen II
 - c. Konsumen III
 - d. Produsen

10. Jika di sebuah sawah populasi ular diburu oleh manusia hingga punah, maka yang terjadi adalah populasi....
- a. Padi meningkat
 - b. Katak menurun
 - c. Tikus menurun
 - d. Tikus meningkat



FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan				✓	
	2. Kejelasan judul lembar wawancara				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian wawancara				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan				✓	
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓	

Kevalidan Isi	7. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar				✓	
Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
	9. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	10. Penulisan sesuai dengan PUEBI			✓		

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ✓ 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, September 2021
Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pernyataan				✓	
	2. Kejelasan judul lembar angket				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓	
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan pembelajaran				✓	
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓	
Kevalidan	7. Pernyataan				✓	

FORMAT VALIDASI TES PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan				✓	
	2. Kejelasan judul lembar tes				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian tes				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan				✓	

Kevalidan Isi	1. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar					✓
Ketepatan Bahasa	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	3. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	4. Penulisan sesuai dengan PUEBI			✓		

A. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

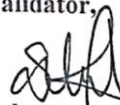
B. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, September 2021

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011



FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan				√		
	2. Kejelasan judul lembar wawancara				√		
	3. Kejelasan petunjuk pengisian wawancara				√		
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			√			
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran			√			
	6. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai			√			
Kevalidan Isi	7. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar				√		
Ketepatan	8. Bahasa yang				√		

Bahasa	digunakan mudah dipahami						
	9. Bahasa yang digunakan efektif			√			
	10. Penulisan sesuai dengan EYD				√		

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Gunakan bahasa yang efektif.
2. Gunakan pertanyaan deskriptif (bagaimana), kritis (mengapa/apa saja alasan/factor), transformative (bagaimana model/bentuk) bukan pertanyaan “ya/tidak”

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (√)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, 7 September 2021
Validator.

Dr. Hilal Mahmud, MM.
NIP. 1957 1005 198303 1 024

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO**

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indicator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pernyataan				√		
	2. Kejelasan judul lembar angket				√		
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket				√		
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan			√			
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan pembelajaran				√		
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				√		
Kevalidan Isi	7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar.				√		
Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			√			

	9. Bahasa yang digunakan efektif.			√			
	10. Penulisan sesuai dengan EYD.			√			

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Gunakan bahasa yang efektif.
2. Dalam angket siswa, gunakan kata “Saya” bukan”kamu”

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (√)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, 7 September 2021

Validator

Dr. Hilal Mahmud, MM.

NIP. 1957 1005 198303 1 024

FORMAT VALIDASI TES PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME
PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN
38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Baik 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik 1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan				√	
	2. Kejelasan2. judul lembar tes				√	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian tes				√	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan				√	
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran			√		
	6. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai			√		
Kevalidan Isi	7. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang			√		

	benar					
Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
	9. Bahasa yang digunakan efektif				√	
	10. Penulisan sesuai dengan PUEBI			√		

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Gunakan bahasa yang efektif.
2. Dalam angket siswa, gunakan kata “Saya” bukan”kamu”

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (√)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, 7 September 2021
Validator

Dr. Hilal Mahmud, MM.
NIP. 1957 1005 198303 1 024

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Tidak Baik
- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan			✓		
	2. Kejelasan judul lembar wawancara			✓		
	3. Kejelasan petunjuk pengisian wawancara				✓	
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran			✓		
	6. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai			✓		

Kevalidan Isi	7. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar				✓	
Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	9. Bahasa yang digunakan efektif				✓	
	10. Penulisan sesuai dengan PUEBI				✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

- Contoh kata kerja operasional

- Tambahkan soal / pertanyaan mengenai media pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo.....

Ahli Materi,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANKET SISWA

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pernyataan			✓		
	2. Kejelasan judul lembar angket				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan pembelajaran			✓		
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓	
Kevalidan Isi	7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar			✓		

Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
	9. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	10. Penulisan sesuai dengan PUEBI			✓		

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo, September 2021.

Ahli Materi,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

FORMAT VALIDASI TES PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validitas produk yang dikembangkan peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Baik	2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik	1 = Tidak Baik
- Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan butir pertanyaan				✓	
	2. Kejelasan judul lembar tes				✓	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian tes			✓		
Ketepatan Isi	4. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
Relevansi	5. Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran			✓		
	6. Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai			✓		
Kevalidan Isi	7. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang				✓	

	benar					
Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	9. Bahasa yang digunakan efektif			✓		
	10. Penulisan sesuai dengan PUEBI			✓		

D. KOMENTAR DAN SARAN

- Sajikan soal dengan indikator pd tema tersebut
- Tambahkan soal tes mengenai jaring-jaring makanan dan komponen ekosistem.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar wawancara untuk guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Palopo.....

Ahli Materi,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 2013079003

Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik

05.31,89
00.05,89



1. Apa yang Ibu lakukan jika peserta didik di dalam kelas belum memahami materi yg diajarkan di dalam kelas?

Jawaban:

Saya sebagai pendidik melakukan penjelasan ulang terhadap materi yang belum di pahami atau mengarahkan peserta didik yang sudah memahami memberikan penjelasan kepada temannya.

2. Bagaimana cara Ibu memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran?

Jawaban:

Saya memotivasi siswa dengan cara memberikan semangat belajar dengan menggunakan metode diskusi. Saling berdiskusi dengan sesama kelompok ataupun kelompok lain.

3. Bagaimana cara Ibu meningkatkan kreativitas siswa dalam menunjang proses pembelajaran?

Jawaban:

Dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok, lalu memberikan pertanyaaan kepada setiap kelompok, dan masing-masing kelompok memberikan masukan jawaban guna menghidupkan suasana kelas.

4. Model pembelajaran apa yg pernah Ibu gunakan?

Jawaban:

Ibu pernah menggunakan model pembelajaran Role playing yaitu bermain peran yg harus di sesuaikan dengan pokok pembahasan yg membutuhkan pemainan dan setiap saya saya terapkan.

5. Bagaimana respon dengan model pembelajaran yg sudah Ibu gunakan?

Jawaban:

Mereka lebih aktif dibandingkan jika pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja.

6. Apakah Ibu pernah menggunakan model Teams games tournament?

Jawaban:




Belum pernah.

7. Apakah Ibu pernah menggunakan media talking ball game?

Jawaban:

Belum pernah.

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 686/IP/DPMPTSP/IX/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja,
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 28 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian,
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyerahan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo,
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Merjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Merjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: TUKINA
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Lamasari Kab. Luwu
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 17 0205 0030

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME PADA SUBTEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 38 BORA KOTA PALOPO
Lamanya Penelitian	: 20 September 2021 s.d. 20 November 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 21 September 2021
 oleh Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP

MUH. JHSAN ASHARUDDIN, S.STP, M.Si
 Pangkat : Pembina Tk.I
 NIP : 19780611 199612 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kasbang Prov. Sul-Sel,
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1423 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kasbang Kota Palopo
7. Instruksi teknis yang dipergunakan pelaksanaan penelitian

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 38 BORA
 Alamat : Jl. Mungkajang, Kel. Mungkajang, Kec. Mungkajang Kota Palopo

Nomor:421.2/037/SDN.38/XII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SDN 38 BORA :

Nama : NURCAYA,S.Pd.MM
 Nip : 19621231 198306 2 089
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : TUKINA
 NIM : 1702050030
 Tempat/Tanggal lahir : Lamasi,23 November 1996
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah melaksanakan penelitian disekolah dengan judul "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME PADA SUBTEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

Demikian Surat keterangan dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 30 November 2021
 Menyetujui
 Kepala Sekolah


 NURCAYA,S.Pd.MM
 NIP.19621231 198306 2 089



Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo 91914
 e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH

No.039/In.19/PGMI/PP.09/01/2022

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Tukina
 NIM : 17 0205 0030
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2017 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

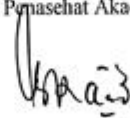
1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:
 a.n. Ketua Program Studi
 Sekretaris

Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 2003048501

Palopo,
 Pemasehat Akademik,



Dr. Baderiah, M.Ag.
 NIP 19700301 200003 2 003

Lampiran 6 Surat Keterangan Mengaji

 <p style="font-size: small; margin: 0;">IAIN PALOPO</p>	<p style="margin: 0;">KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH <small>Jl. Agatis Kel. Balantai Kec. Bara Kota Palopo 91914</small> <small>e-mail: pgmi.iainpalopo@gmail.com</small></p>
<p>SURAT KETERANGAN</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini telah mampu membaca Al- Qur'an dan dapat dipertanggung jawabkan. :</p>	
Nama	: Tukina
NIM	: 17.0205.0030
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Alamat/ No.Hp	:
<p>Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Mengetahui a.n. Ketua Program Studi, Sekretaris,</p> <div style="text-align: center;">  <p>Mirnawati, S.Pd., M.Pd. NIDN 2003048501</p> </div>	<p style="text-align: right;">Palopo, 11 Jan 2022 Penguji,</p> <div style="text-align: center;">  <p>Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. NIP 19630710 199503 2 001</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; min-height: 100px;"> <p>CATATAN :</p> <p style="text-align: center; font-size: large; margin-top: 20px;">Lancar</p> </div>	

Lampiran 7 Turnitin

10	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
11	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	adoc.pub Internet Source	<1 %
17	positori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
20	Submitted to Hoa Sen University Student Paper	<1 %

10	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
11	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	adoc.pub Internet Source	<1 %
17	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
20	Submitted to Hoa Sen University Student Paper	<1 %

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

Tema 5 : Ekosistem
 Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
 Nama Validator : Lilis Suryani S.Pd., M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen
 Nomor HP :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Valid	2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid	1 = Tidak Valid
- Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bagaimana kesesuaian materi dengan model pembelajaran yang di kembangkan?			✓	
2.	Kejelasan petunjuk belajar.			✓	

3.	Kejelasan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
4.	Kejelasan penggambaran pada konsep materi yang akan dipelajari				✓
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.			✓	
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator yang akan di capai peserta didik.			✓	
7.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi peserta didik.			✓	
8.	Kejelasan rangkuman materi.			✓	
9.	Kemenarikan isi materi dala memotivasi peserta didik.			✓	
10.	Penyajian daftar pustaka atau referensi.				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Materi dan tujuan Pembelajaran harus ada keterkaitan
2. Materi harus di tambah lagi.

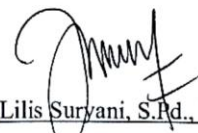
E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Palopo,

Ahli Bahasa,



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIDN-2013079003

Ketepatan Bahasa	3. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.				✓
	4. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
	5. Penomoran jelas.				✓
	6. Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.			✓	
	7. Penulisan sesuai dengan PUEBI.			✓	
	8. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh pembaca.				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

1. Gunakan bahasa yg mudah dipahami.
2. Perhatikan huruf dan kata harus sesuai dengan PUEBI.

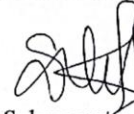
E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Palopo, 10 November 2021

Ahli Bahasa,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011

Lampiran 8 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* PADA SUBTEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 38 BORA PALOPO

Tema 5 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Nama Validator : Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Nomor HP :

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

4 = Valid	2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid	1 = Tidak Valid
- Bapak dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Desain model pembelajaran yang digunakan cocok dengan materi yang akan diajarkan.			✓	
2. Desain model pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.			✓	
3. Desain model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
4. Desain model pembelajaran ini dapat mengarahkan peserta didik menuju tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
5. Ketepatan dalam mengambil desain model pembelajaran.			✓	
6. Interaktif dalam pembelajaran.				✓
7. Desain model pembelajaran menarik dan tepat untuk peserta didik.				✓
8. Dengan adanya desain model pembelajaran ini maka dapat membantu pendidik dalam menyalurkan atau mentransfer ilmu.			✓	
9. Dengan adanya desain model pembelajaran ini maka peserta didik belajar secara mandiri.			✓	
10. Desain model pembelajaran ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi Komponen Ekosistem.				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

Model pembelajaran yang di rancang harus terstruktur dan menjelaskan keterkaitan antara materi dengan model pembelajaran

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, validitas produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba.

Palopo,

Ahli Desain,



Hisbullah, S.Pd., M.Pd.


NIDN. 2001078701



Produk Pengembangan

Tukina

**Model Pembelajaran
Interaktif****TGT** *(Teams Games Tournament)***Berbantuan Media
Rolling Ball Game**



Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Rolling Ball Game*
Untuk Sekolah Dasar

Nama : Tukina
Editor Isi : Tukina
Ilustrasi Sampul : Ahmad Ramdi
Desain & Ilustrasi Buku : Tukina

Copyright2021

PERHATIAN

Dilarang memperbanyak (memproduksi), mendistribusikan, dan memindahkan sebagian atau keseluruhan isi dari buku ini dalam bentuk apapun atau dengan cara apapun tanpa izin penyusun kecuali dalam kasus lain seperti diwujudkan dengan kutipan atau tinjauan penulisan ilmiah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah swt. yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa merampungkan buku ini yang berjudul “Model Pembelajaran Interaktif *team games tournament* berbantuan media *rolling ball game*” ini tepat pada waktunya.

Buku ini disusun sebagai salah satu media berbagi dan cara mudah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *rolling ball game* pada materi komponen ekosistem. Penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih yang tak terhingga kepada keluarga yang selalu mendukung secara materil maupun moril dan doa terbaik dalam setiap kegiatan untuk menyelesaikan buku ini dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. dan Bapak Dr. Firman M.Pd. yang telah bersedia membimbing penulis dengan memberi arahan dan masukan dengan sabar sehingga buku ini bisa selesai dalam waktu yang sudah ditentukan. Penulis juga berterima kasih kepada bagi semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan buku ini.

Buku ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Maka saat pembaca menjumpai kesalahan apapun, penulis memohon maaf. Senantiasa ada waktu untuk meluruskan setiap kesalahan. Kritik dan saran akan penulis terima dengan tangan terbuka.

Palopo, 2021

Tukina

DAFTAR ISI


DAFTAR ISI	ii
PENDAHULUAN	1
I. TEORI PENDUKUNG MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEAMS GAMES TOURNAMNET BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME	3
A. Teori dan Model Pembelajaran	3
B. Konsep Model Pembelajaran	4
C. Interaksi Kelompok.....	5
D. Model Pembelajaran Interaktif <i>Teams Games Tournament</i>	5
II. PETUNJUK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME	7
A. Rasional.....	7
B. Fokus Pembelajaran	8
C. Sintaks.....	8
D. Sistem Sosial.....	12
E. Sistem Pendukung	12
F. Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring.....	13
III. PENGAPLIKASIAN PETUNJUK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TGT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME	14
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	14
DAFTAR PUSTAKA	22
RIWAYAT HIDUP	23

PENDAHULUAN


Dalam pandangan lama peserta didik seakan sudah terbiasa dengan menjadi seorang penonton di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, mereka sudah terbiasa dengan hal tersebut. Kebiasaan itu sudah sangat melekat dan susah untuk diubah. Hal ini bisa terjadi disebabkan oleh pendidik yang pengetahuannya masih terbatas dalam mengetahui bagaimana cara efektif belajar yang mampu membuat peserta didik lebih aktif. Model pengajaran di kelas umumnya dipengaruhi oleh persepsi pendidik itu sendiri. Banyak dari pendidik merasa mengajar adalah memberikan pengetahuan sehingga dalam mengajar pendidik cenderung membuat peserta didik sebagai wadah yang harus diisi.

Suatu pembelajaran yang terpenting yaitu seorang pendidik harus pintar dalam memilih menerapkan sebuah model pembelajaran interaktif yang akan membuat peserta didik lebih berantusias untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara yang biasanya digunakan pendidik dalam sebuah pembelajaran agar hasil belajar peserta didik bisa meningkat. Salah satu model yang baik untuk diterapkan yaitu model pembelajaran interaktif TGT berbantuan media *rolling ball game*. Model pembelajaran permainan *rolling ball* yaitu suatu aktivitas permainan dalam sebuah pembelajaran yang mampu membuat anak lebih cepat menangkap materi yang diajarkan.

Pada dasarnya model pembelajaran merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang disajikan oleh seorang pendidik dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Suatu kegiatan pembelajaran harus dirancang oleh seorang



pendidik agar tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan bisa dicapai. Dalam merancang kegiatan proses pembelajaran ini seorang pendidik harus mengenali karakteristik peserta didik, pokok bahasan materi yang diajarkan, kompetensi yang dimiliki peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



I. TEORI PENDUKUNG MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEAMS GAMES TOURNAMNET BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAME

A. Teori dan Model Pembelajaran

Jerome S. Bruner mengemukakan bahwa pendidikan harus mengedepankan perhatian lebih pada pentingnya kemampuan berfikir peserta didik, dengan menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam kemampuan untuk mengeksplorasi dan menemukan penemuan-penemuan baru. Menurut Bruner guna bisa meningkatkan proses pembelajaran diperlukan lingkungan yang disebut dengan “*discovery learning enviroiment* (belajar penemuan)”. *Discovery learning* menjelaskan bahwa seorang anak harus lebih aktif di dalam proses pembelajaran dan diharapkan bisa mendapatkan hal-hal baru di dalam suatu proses pembelajaran (Sutarto : 2017).

Menurut Imron (Sri Hayati, 2019) belajar menurut psikologi kognitif adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam memahami sesuatu. Pembelajar harus melakukan kegiatan ini secara aktif. Dapat dalam bentuk memecahkan masalah, mencari pengalaman, dan mencari informasi, mengamati keadaan lingkungan sekitar, latihan, dan hal-hal lain agar tujuan tercapai. Ahli Psikologi kognitif percaya bahwa pemahaman yang sudah dimiliki sebelumnya dapat menentukan hasil akhir belajar yang memuaskan.

Adapun konsep pembelajaran itu sendiri adalah sebuah proses pada suatu lingkungan seseorang yang dikelola secara sengaja agar memungkinkan seseorang itu harus berpartisipasi dalam perilaku tertentu dalam sebuah kondisi khusus untuk melihat reaksi atau respon terhadap situasi tertentu itu. Lingkungan belajar

harus bisa dikelola dengan baik dan benar. Karena belajar adalah kegiatan utama yang harus dikerjakan setiap manusia, menempati posisi penting dalam pendidikan.

Berdasarkan landasan teori belajar Bruner yang telah dikemukakan, maka pada pembelajaran materi ekosistem dengan memakai model pembelajaran TGT berbantuan media *rolling ball game* yang dikembangkan dengan menerapkan interaksi sosial dalam membangun kognitif siswa. Peserta didik diharapkan bisa lebih aktif dan mudah dalam mendapatkan hal-hal baru dengan menerapkan model *teams games tournament* ini pada saat proses pembelajaran. Seseorang tidak hanya cenderung pada hubungan antara respon dan stimulus dalam proses belajar mengajar, tetapi juga melihat bagaimana perilaku seseorang dalam mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran yang efektif tidak bisa terlepas dari peran dan partisipasi pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Pendidik harus baik dalam mengatur sebuah rangkaian pembelajaran agar hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Seperti memilih model pembelajaran yang tepat agar dapat digunakan dan bisa cocok dengan karakteristik peserta didik.

B. Konsep Model Pembelajaran

Model dalam pembelajaran ini mencakup cara dalam menyampaikan suatu materi, kemudian keterampilan atau proses pemikiran peserta didik yang harus dikembangkan dalam proses belajar. Model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian pembelajaran yang disajikan secara khas oleh seorang pendidik dimulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

C. Interaksi Kelompok

Interaksi kelompok merupakan bagian penting dalam penerapan model TGT berbantuan media *rolling ball game*. Kemampuan sosial peserta didik dapat dikembangkan melalui adanya interaksi didalam kelompok. Para peserta didik dituntut untuk mampu memecahkan masalah bersama-sama sehingga setiap warga kelompok termotivasi untuk belajar sebaik-baiknya dalam pembelajaran.


D. Model Pembelajaran Interaktif *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang cukup mudah untuk diterapkan oleh pendidik. Model pembelajaran ini melibatkan segala aktivitas peserta didik tanpa memandang perbedaan status, membuat peserta didik menjadi guru sebaya, dan diharapkan peserta didik akan menjadi lebih aktif dikarenakan pembelajaran yang mengandung sebuah permainan. Kegiatan pembelajaran permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih santai, menguatkan rasa tanggung jawab, dan semangat kerja sama.

Prinsip *teams games tournament* tidak hanya berlaku untuk peserta didik saja tetapi juga semua pihak yang terlibat dalam sebuah pembelajaran. Adanya pengintegrasian model TGT dalam pembelajaran dapat mewujudkan kondisi belajar mengajar yang kreatif, aktif, dinamis, dan memuaskan untuk semua pihak yang terlibat, baik itu di luar dan di dalam sekolah.

E. Media *Rolling Ball Game*

Media *rolling ball game* merupakan sebuah permainan yang menggunakan bola kecil atau bola pimpong untuk memainkannya. Peserta didik dapat



melakukan permainan ini sendiri dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh pendidik. Hanya saja pada hal ini *rolling ball game* dimodifikasi dengan materi pokok komponen ekosistem. Permainan merupakan sesuatu yang sangat disenangi oleh semua kalangan khususnya pada anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan permainan-permainan tertentu untuk menghidupkan sebuah kelas dalam proses pembelajaran agar suasana di dalam kelas tidak membosankan.

II. PETUNJUK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN PUISI TERINTEGRASI AUDIO VISUAL

A. Rasional

Rasional adalah cara berfikir dan berperilaku sesuai dengan nalar dan logika seseorang. Pemikiran rasional merupakan pandangan dan pendapat yang masuk akal dan logis. Yuliaritningsih dalam Sopyan (2017) mengemukakan bahwa keterampilan berfikir rasional adalah keterampilan seseorang untuk memecahkan berbagai persoalan mulai dari yang simpel hingga ke yang lebih rumit. Dengan adanya cara berfikir rasional peserta didik dapat menganalisis objek yang diamati. Oleh karena itu, keterampilan berfikir rasional peserta didik harus selalu dilatih dalam pembelajaran agar prestasi belajarnya meningkat.

Dalam dunia pendidikan seorang pendidik diminta untuk berfikir inovatif dalam prosedur pembelajaran dengan meningkatkan suatu kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang diajarkan, namun dalam mengajar pendidik diharuskan lebih inovatif dalam mengajarkan sebuah pembelajaran agar peserta didik juga kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya penerapan sebuah metode pembelajaran yang mengacu kelancaran proses belajar mengajar yang lebih efektif.

B. Fokus Pembelajaran

Rumusan Kompetensi Dasar	Fokus Pembelajaran
3.5. Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaringan makanan di lingkungan sekitar	Siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan secara tepat.

Berdasarkan KD yang telah dijabarkan di atas, telah ditunjang dengan fokus pembelajaran untuk mencapai suatu pembelajaran yang lebih baik dengan pengembangan potensi peserta didik dalam bercerita serta berkomunikasi antarpeserta didik dan peserta didik maupun dengan peserta didik lainnya

C. Sintaks

Sintaks atau langkah-langkah merupakan suatu gambaran tahap rangkaian suatu pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan dalam proses pembelajaran, seperti interaksi antarguru dan peserta didik, tujuannya untuk menarik perhatian, serta memberikan semangat kepada peserta didik agar dapat terlibat dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Giyoto (2013) ada lima komponen utama dalam proses TGT yaitu:

1. Penyajian Kelas

Pada persiapan awal pembelajaran pendidik memberikan terlebih dahulu materinya. Dilaksanakan dengan metode ceramah atau diskusi dipandu oleh pendidik. Dibagian penyajian kelas, para peserta didik dituntut agar memahami dan menguasai betul apa yang disampaikan atau didiskusikan. Hal ini akan

mendukung para peserta didik agar lebih baik dalam mengerjakan bagiannya didalam kelompoknya.

2. *Team*

Pembagian kelompok berisi dari 5 hingga 6 anggota yang beragam ditinjau dari prestasi akademiknya. Fungsi kelompok yaitu agar peserta didik lebih memahami materi, beriringan dengan teman kelompoknya untuk menyiapkan agar anak yang ada didalam setiap kelompok mengerjakan tugas dengan baik saat *game* berlangsung.

3. *Games*

Game berisi sebuah soal-soal yang dibuat untuk ditanyakan kepada peserta didik yang sudah didapatkan dari penyajian kelas atau dari kelompok. Mayoritas *game* berisi sebuah soal-soal sederhana yang bakal dijawab peserta didik. Peserta didik memilih nomor yang ia inginkan lalu menjawabnya. Jika peserta didik berhasil menjawab ia akan mendapatkan poin untuk kelompoknya, begitu seterusnya sampai *game* selesai.

4. *Tournament*

Dilakukan pada akhir pembelajaran sesudah pendidik melaksanakan menyampaikan materi, kelompok dan peserta didik sudah menyelesaikan lembar kerja siswa. Selanjutnya pada turnamen pertama pendidik mengarahkan peserta didik untuk membagi ke dalam meja turnamen yang sudah disiapkan. Tiga peserta didik teratas dikelompokkan dalam meja I. Tiga kelompok berikutnya masuk ke meja II, begitupun selanjutnya.

Berdasarkan sintaks model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *rolling ball game* pada materi komponen ekosistem, rancangan model pembelajaran yang disusun oleh penulis bisa dilihat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas

- a. Pendidik memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik.
- b. Berdoa.
- c. Pendidik mengabsen peserta didik.
- d. Pendidik menyampaikan tema pelajaran yang akan diajarkan.
- e. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran.

2. *Teams* (Kelompok)

- a. Pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok atau lebih, setiap kelompok terdapat 4 orang, diantaranya memiliki pemahaman yang berbeda-beda ada yang rendah, sedang, dan tinggi.
- b. Setelah kelompok terbentuk, pendidik mengarahkan perwakilan kelompok untuk memainkan media *rolling ball game* guna mendapatkan materi yang akan didiskusikan pada kelompoknya.
- c. Setiap kelompok mendapat materi yang berbeda-beda dan diberi waktu 5 menit untuk memahaminya.
- d. Setelah 5 menit masing-masing kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya untuk berdiri menjelaskan kepada kelompok lain tentang materi yang ia dapatkan.

- e. Diadakan sesi tanya jawab jika peserta didik belum sepenuhnya mengerti tentang materi.

3. *Games* (menggunakan *rolling ball game*)

- a. Dalam permainan media *rolling ball* ini terdapat papan miring atau karton didesain yang bagian bawahnya terdapat beberapa kotak. Setiap kotak terdapat kartu kuis yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari.
- b. Pendidik membimbing peserta didik cara menggunakan *rolling ball game* ini dan peraturan apa saja yang harus dijalankan.
- c. Setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan.
- d. Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikannya.
- e. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat, benar, dan lengkap akan memenangkan games ini.
- f. Pendidik mencatat semua nilai yang didapatkan peserta didik didalam kelompoknya dan akan di kumpulkan sampai pertemuan ketiga.

4. *Tournament*

Turnamen diadakan pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama dan kedua pendidik mencatat nilai dari masing-masing kelompok dan akan dikumpulkan sampai pertemuan ketiga. Dua kelompok yang mendapat nilai

tertinggi akan dipertandingkan dimeja pertama, sedangkan dua kelompok lainnya dipertandingkan dimeja ke dua.

5. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

- a. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin paling banyak akan mendapatkan hadiah yang sudah disediakan.
- b. Hadiah bisa berupa kata pujian atau bisa dalam bentuk benda.

6. Penutup

- a. Bersama-sama melakukan kegiatan refleksi.
- b. Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil belajar.
- c. Berdoa menutup pelajaran.

D. Sistem Sosial

Sistem sosial yaitu sistem dalam suatu pelaksanaan model pembelajaran, hubungan, atau interaksi antarpendidik dan peserta didik dalam kelas.

Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Pendidik mengamati kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung.	Peserta didik mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.
2. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik, jika belum memahami materi silahkan bertanya.	Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya tentang materi yang dibagikan.
3. Pendidik melakukan tes atas keaktifan peserta didik pada	Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

proses pembelajaran.	
----------------------	--

E. Sistem Pendukung

Di perlukan *support system* atau system pendukung dalam proses pembelajaran guna menunjang model pembelajaran agar berjalan dengan baik dan lancar. Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dipakai antara lain sebagai berikut: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), indikator dalam menyusun RPP, dan model pembelajaran TGT berbantuan media *rolling ball game* dalam materi komponen ekosistem.

F. Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring

Dampak intruksional yaitu hasil belajar dari usaha peserta didik yang diperoleh secara langsung dengan membimbing peserta didik ke tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran materi komponen ekosistem dengan menggunakan model *teams games tournamnet* berbantuan media *rolling ball game* yaitu peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya dalam memahami materi komponen ekosistem.

Dampak pengiring ialah hasil dari kegiatan belajar dan mengajar atau suatu kemampuan belajar lainnya yang dijalani langsung oleh peserta didik di luar dari arahan pendidik. Dampak pengiring yang diperoleh dari hasil penerapan model TGT berbantuan media *rolling ball game* yaitu peserta didik mudah mempelajari hal-hal yang bertautan dengan materi komponen ekosistem.

III. PENGAPLIKASIAN PETUNJUK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TGT BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME*

Berikut contoh penerapan penggunaan model Pembelajaran yang dilakukan di salah satu lembaga pendidikan di Kota Palopo.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Nama Sekolah	: SDN 38 Bora Palopo
Kelas/Semester	: V/II
Tema 5	: Ekosistem
Sub Tema 1	: Komponen Ekosistem
Alokasi Waktu	: 1 x 60 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menjalankan, menerima, dan menghargai ajaran agama masing-masing.
- KI 2** : Mempunyai sikap yang jujur, tanggung jawab, disiplin, peduli, pervaya diri, dan sopan santun.
- KI 3** : Mengerti akan pemahaman faktual dengan cara melihat, membaca, mendengar, melihat, dan menanya pada rasa ingin tahu mengenai dirinya dan apa yang ada di lingkungan sekitarnya.
- KI 4** : Memberikan pemahaman faktual dengan bahasa yang mudah dimengerti dalam sebuah gerakan yang memperlihatkan anak sehat dan melakukan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak berakhlak mulia dan beriman.

B. Kompetensi Dasar (KD)

IPA

- 3.5. Menguraikan keterkaitan antarkomponen ekosistem dan jarring-jaring makanan disekitar lingkungan.

C. Indikator

- 3.5.1. Menjelaskan jenis-jenis makanan hewan.
- 3.5.2. Menjelaskan hewan-hewan yang termasuk hewan omnivora, karnivora, dan herbivora.

D. Tujuan Pembelajaran


1. Peserta didik mampu membuat sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan teks materi.
2. Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis makanan hewan
3. Peserta didik mampu membuat karya tentang penggolongan jenis-jenis makanan hewan.

E. Materi Pembelajaran

IPA

- Komponen Ekosistem

Dilihat dari jenis makanannya, terdapat pengelompokan 3 golongan hewan yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Hewan herbivora merupakan hewan yang memakan tumbuhan. Hewan ini mempunyai susunan gigi yang khas terdiri dari gigi seri dan geraham. Gigi seri dari hewan ini terdapat di depan tajam berguna untuk merobek-robek makanannya dan gigi geraham fungsinya menghaluskan makanan.



Daun merupakan makanan hewan yang paling banyak di makan oleh hewan herbivora. Contohnya seperti rusa, zebra, ulat, dll. Terdapat juga hewan yang suka memakan batang tumbuhan seperti sapi, kerbau, kambing, dll. Selain daun dan tumbuhan, buah juga sangat disukai oleh hewan, contohnya belatung yang gemar memakan isi buah dan sringkali membuat petani merugi. Ada juga burung yang menyukai biji dari buah-buahan seperti biji padi. Tupai yang sangat menyukai biji kenari.

Hewan karnivora merupakan hewan pemakan daging. Yang termasuk dalam kelompok hewan ini yaitu hewan buas dan liar. Untuk mendapatkan makanannya hewan ini harus berburu. Memiliki gigi taring yang kuat dan tajam. Berguna untuk mengoyak atau merobek makanannya. Selain memiliki gigi taring yang tajam hewan karnivora juga mempunyai gigi seri yang berukuran kecil namun kuat dan tajam. Gigi seri ini berguna juga untuk memotong mangsanya. Contoh hewan karnivora yaitu harimau, buaya, singa, ular, anjing, dan lain-lain.

Selanjutnya yaitu hewan omnivora, hewan ini adalah hewan pemakan tumbuhan ataupun hewan lain. Hewan ini mempunyai susunan gigi yang terdiri dari gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Gigi dari hewan ini berkembang sesuai dengan makanannya. Ketika memakan hewan lain ia menggunakan gigi taring dan gigi seri. Sedangkan jika hewan ini memakan tumbuhan ia menggunakan gigi geraham dan gigi serinya. Contoh hewan omnivora yaitu gorila, monyet, orangutan, dan lain-lain.

F. Metode Pembelajaran

- Metode Ceramah
- Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa. • Berdoa bersama. • Mengecek kehadiran siswa. • Menyampaikan tema pelajaran yang akan diajarkan. • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pertemuan I:</p> <p>Teams (kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membagi peserta didik menjadi 4 kelompok atau lebih, setiap kelompok terdapat 4 orang, diantaranya mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda ada yang tinggi, sedang, dan rendah. • Setelah kelompok terbentuk, pendidik mengarahkan perwakilan kelompok untuk 	

	<p>memainkan media <i>rolling ball game</i> guna mendapatkan materi yang akan didiskusikan pada kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mendapat materi yang berbeda-beda dan diberi waktu 5 menit untuk memahaminya. • Setelah 5 menit masing-masing kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya untuk berdiri menjelaskan kepada kelompok lain tentang materi yang ia dapatkan. • Diadakan sesi tanya jawab jika peserta didik belum sepenuhnya mengerti tentang materi. <p>Games (permainan rolling ball game)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam permainan media <i>rolling ball</i> ini terdapat papan miring atau styrofoam didesain yang bagian bawahnya terdapat beberapa kotak. Setiap kotak terdapat kartu kuis tentang materi yang telah dipelajari. • Pendidik mengarahkan peserta didik cara menggunakan <i>rolling ball game</i> ini dan peraturan apa saja yang harus dijalankan. • Setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju menggelindingkan bola di atas media papan yang 	40 menit
--	--	----------

	<p>sudah disiapkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikannya. <p>Team Recognition (Penghargaan Kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menggunakan skor masing-masing kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa kata pujian. • Nilai dari masing-masing kelompok dikumpulkan dan akan diakumulasikan pada pertemuan berikutnya. 	
	<p>Pertemuan II</p> <p>Teams (kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan teman kelompoknya masing-masing yang sudah dibagi saat pertemuan pertama. • Pendidik memberikan materi mengenai materi komponen ekosistem kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan. • Diadakan sesi tanya jawab jika peserta didik belum sepenuhnya mengerti tentang materi. 	40 menit

<p>Games (permainan rolling ball game)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan. • Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikannya. <p>Team Recognition (Penghargaan Kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengumumkan skor masing-masing kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa kata pujian. • Nilai dari masing-masing kelompok dikumpulkan dan akan diakumulasikan pada pertemuan berikutnya. 	
<p>Pertemuan III</p> <p>Teams (kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan teman kelompoknya masing-masing. • Setelah semuanya sudah berada dikelompoknya, pendidik lalu mengarahkan peserta didik untuk 	40 menit

bersiap-siap.


- Pendidik mengumumkan 2 kelompok yang mendapat nilai tertinggi, 2 kelompok tersebut akan dipertandingkan dimeja 1.
- Dua kelompok lainnya dipertandingkan dimeja 2.

Tournament

- Dua kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi menunjuk masing-masing perwakilan kelompoknya untuk maju menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan.
- Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikannya.

Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

- Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat, benar, dan lengkap akan mendapatkan hadiah yang sudah disediakan.
- 2 kelompok di meja 1 akan merebutkan hadiah nya dan begitupun juga 2 kelompok yang ada dimeja 2.
- Hadiah bisa dalam bentuk benda agar peserta didik lebih semangat lagi dalam belajar.



Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dan pendidik melakukan refleksi.• Pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil belajar.• Berdoa menutup pelajaran.	10 menit
---------	--	----------

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Sikap	Defenisi	Indikator
Teliti	Ketelitian dalam menyimak pembelajaran yang diberikan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Senantiasa cermat dalam mengerjakan sesuatu hal. ▪ Mengerjakan sesuatu dengan aturan yang berlaku.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian Indikator	Sangat Baik	Baik	Kurang
Pemahaman peserta didik terhadap materi komponen ekosistem.			

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Palopo,.....
Wali kelas,

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, "*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah, Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*", 2013, CCCXCII <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
- Hayati, Sri, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperativ Learning*, Magelang, Graha Cendekia.
- Sutarto, 2017, *Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran*.
- Helmiati, 2012, *Model Pembelajaran*, Yogyakarta, Aswaja Pressindo.
- Hendrayana, Sopyan, 2017, *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional Siswa Melalui Model Sains Teknologi Masyarakat Pada Konsep Sumber Daya Alam*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Giyoto, and M. Hum, "*Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif*", 2013

RIWAYAT HIDUP



Tukina, tempat tanggal lahir Lamasi, 23 November 1996 merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Bedjo dan Ibu Saniyah. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa To'pongo, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu. Penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 106 Pongsamelung pada tahun 2002.

Pada tahun 2008 bersekolah melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Lamasi, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Lamasi, lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang pendidikan strata satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2017. Tahun 2020 penulis melaksanakan PLP Terintegrasi KKN di Kecamatan Rongkong, Desa Marampa.

Pada akhir studinya penulis mengembangkan model pembelajaran dan menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* pada subtema Komponen ekosistem Kelas V Di SDN 38 Bora Palopo". Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Model Pembelajaran Interaktif TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Rolling Ball Game

Prinsip teams games tournament tidak hanya berlaku untuk peserta didik saja tetapi juga semua pihak yang terlibat dalam sebuah pembelajaran. Dengan pengintegrasian model teams games tournament dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar mengajar kreatif, yang aktif, dinamis, dan menyenangkan untuk terlibat, baik itu di dalam maupun di luar semua pihak yang sekolah.



Tukina

Lembar instrumen praktikalitas menurut guru

Lembar Instrumen Penilaian Uji Praktis Model Pembelajaran TGT Berantuan

Media *Rolling Ball Game*

Nama : Ritha, S.Pd.
 NIP :
 Sekolah : SDN 38 Bora Palopo
 No. Hp :

Petunjuk pengisian :

Berikut ini sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan pendidik terhadap model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *rolling ball game* pada materi komponen ekosistem. Untuk itu kepada Ibu sebagai praktisi dapat memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai untuk beberapa pilihan yaitu:

- 1 = Kurang praktis
- 2 = Cukup praktis
- 3 = Praktis
- 4 = Sangat praktis

Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
1. Kerjasama peserta didik dalam kelompok.			✓	
2. Memecahkan masalah/soal melalui diskusi kelompok.			✓	
2. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain.			✓	

3. Memperhatikan materi pelajaran dengan baik.				✓
4. Menanggapi pertanyaan kelompok lain.			✓	
5. Keaktifan peserta didik.				✓
6. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> berbantuan media <i>rolling ball game</i> .				✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

Palopo.....

Ahli Praktisi,

Ritha, S.Pd.

NIP.





RIWAYAT HIDUP



Tukina, tempat tanggal lahir Lamasi, 23 November 1996 merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Bedjo dan Ibu Saniyah. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa To'pongo, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu. Penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 106 Pongsamelung pada tahun 2002.

Pada tahun 2008 bersekolah melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Lamasi, dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Lamasi, lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang pendidikan strata satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2017. Tahun 2020 penulis melaksanakan PLP Terintegrasi KKN di Kecamatan Rongkong, Desa Marampa.

Pada akhir studinya penulis mengembangkan model pembelajaran dan menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* pada subtema Komponen ekosistem Kelas V Di SDN 38 Bora Palopo”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).